

MULTIMEDIA

Das ZEITGEISTMAGAZIN FÜR ENTERTAINMENT VON CD-ROM

MAI JUNI

5/6'96

06

4 399159 307006

AKTUALITÄT & KOMPETENZ

MESSEBERICHTE

CEBIT '96 • MILIA • VR WORLD

REPORTAGEN

COMPUTER-TV MADE IN GERMANY

HINTER DEN KULISSEN
EINES SPIELEHERSTELLERS
BERLIN MULTIMEDIA

ONLINE-DIENSTE

DER ULTIMATIVE GUIDE:
ENTERTAINMENT IM INTERNET

INFORMATION & UNTERHALTUNG

KAUFBERATUNG: NOTEBOOKS

IM TEST:

BODYWORKS 5.0

AROUND ATLANTA

LEXIKON DES INT. FILMS

BAD MOJO

DEEP SPACE NINE

ZORK NEMESIS

ALIEN TRILOGY

WING COMMANDER IV

INTERVIEWS & HINTERGRÜNDE
ZU ALLEN GROSSEN TITELN

FÜR DIE SYSTEME

PC CD-ROM, AMIGA-CD,
MAC, CD-i, SATURN,
PLAYSTATION



EXTRA • EXTRA • EXTRA
AUCH MIT KOMPLETT
NEU GESTALTETER
BEGLEIT-CD FÜR
ALLE COMPUTER
ERHÄLTICH

BIS ZU DM 700,-* GUTSCHRIFT

**KOMFORT
KOMPLETT**

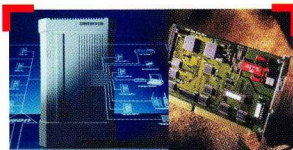
isdn

**FAST ZUM
NULLTARIF!**

***... direkt auf Ihr Fernmeldekonto bei Beauftragung eines Euro ISDN-Neuan schlusses (Mehrge räteanschluß)! Nur noch bis zum 30.06.96!**

STEIGEN SIE GLEICH VOLL EIN INS ISDN-NETZ

128.000 bit/s für Datentransfer mit Kanalbündelung und Internet mit 64.000 bit/s – alles fehlerfrei. Sofortiger Verbindungsaufbau und universelles Eurofiletransferprotokoll und natürlich mit Fax G3 Kompatibilität für Senden und Empfangen. Auch der Anschluß bestehender analoger Geräte über ISDN TK-Anlage ist möglich. Sogar mit Direktwahl einzelner Nebenstellen. **



** Ihr Komplettpaket

Emmerich ISDN-Telefonanlage ISTEC 1008 und ISTEC 1003

Mit der ISTEC 1008 können Sie jetzt bis zu 8 vorhandene analoge Endgeräte ISDN-fähig machen, mit der ISTEC 1003 3 analoge Endgeräte. Mit voller Gebührenausswertung, Wartemusik, komfortable Konfiguration mit dem PC. Bei der ISTEC 1008 optional Türfreisprecheinrichtung.

PC-ISDN-Karte Teles-16bit

T-Online Decoder, CAPI für DOS, Windows und Win95, Eurofiletransfer, Internet-Paket incl. Treibern und WWW-Browser, Com-Port-Emulator, Eurofiletransfer, Terminalprogramm und Anrufbeantwortersoftware.

Ihr Komplettpreis:

Emmerich Telefonanlage ISTEC 1008 und PC-ISDN-Karte Teles-16bit **nur DM 968,-*, also effektiv DM 268,-.**

Emmerich Telefonanlage ISTEC 1003 und PC-ISDN-Karte Teles-16bit **nur DM 738,-*, also effektiv DM 38,-.**

Optional sind beide Bundling-Angebote für einen Aufpreis von DM 100,- auch mit externem ISDN-Adapter zum Anschluß an die parallele Schnittstelle erhältlich.

* Preise gelten jeweils nur in Verbindung mit der Beauftragung eines Euro-ISDN-Neuan schlusses (Mehrgeräteanschluß) über uns, zuzüglich Installationspreis für den ISDN-Anschluß.

Tel.: 02151/554 554 Fax: 02151/554 550



**CONNECT SERVICE
RIEDLBAUER GMBH**



Ihr autorisierter Distributor für: ZyXEL, Hayes, Pison, E-Tech, EEH Datalink, Lightspeed, Creatix, Teles, Emmerich, Opalis, RV5, GFI und miro Connect. T-Online Kooperationspartner der Deutschen Telekom, ISDN-Partner der Deutschen Telekom, Symantec: Competence Center.

Bischofstr. 82/89, 47809 Krefeld

- ☐ Ich bestelle ... Stck Emmerich Telefonanlage ISTEC 1008 und PC-ISDN-Karte Teles-16bit für DM 968,-.
... Stck Emmerich Telefonanlage ISTEC 1003 und PC-ISDN-Karte Teles-16bit nur DM 738,-.
Zzgl. DM 20,25 Versandgebühren und DM 6,50 Nachnahmegebühren.
- ☐ Ich wünsche nur einen externen ISDN-Adapter zum Aufpreis von DM 100,-.
- ☐ Ich beauftrage einen Euro-ISDN Komfort-Anschluß für DM 69,- im Monat. Bitte melden Sie mich bei der Deutschen Telekom als Neuteilnehmer an. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den gültigen Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Tariflisten der Deutschen Telekom AG.
- Ich wünsche den Eintrag ins Telefonverzeichnis mit den untenstehenden Angaben:
- ☐ Ja ☐ Nein Der Eintrag wird von der Deutschen Telekom festgelegt, z. B. bei Überlänge. Hinweise zum Datenschutz und der werblichen Nutzung von Kundendaten finden Sie in den Telefonbüchern der Deutschen Telekom AG.
- ☐ Meinen bisherigen analogen Telefonanschluß kündige ich zum Tag der ISDN-Einrichtung:

(Vorwahl und Rufnummer)

Straße, Hausnummer

Name, Vorname oder Firma
(identisch mit dem Handelsregister)

PLZ, Ort

Ansprechpartner
(bei Firmen bitte angeben)

Datum, Unterschrift

DIE RUNDERNEUERE BEGLEIT-CD



Nachdem bereits mit der letzten Ausgabe das Gesamtkonzept dieses Magazins optimiert wurde, zieht mit dieser Folge auch die Begleit-CD nach: Zum einen folgt die „Beilagscheibe“ ab sofort der neuen Struktur des Heftinhalts und beschäftigt sich daher etwa zu einem Drittel mit Reportagen und Specials, zu einem weiteren mit aktueller Multimedia-Software und abschließend dann mit Spiele-Neuerscheinungen sowie Hintergrundmaterial und Interviews dazu. Dabei wurde deutlich stärker auf den Mehrwert-Charakter der CD geachtet, die nun in der Tat eine multimediale Ergänzung bzw. Erweiterung des Heftinhalts darstellt – etwa, indem Sie im Magazinanteil für PC und Mac anhand von Videos den Programmierer von „D-Info 2.0“ kennenlernen, quasi live die Geburt eines virtuellen TV-Moderators erleben, die Neuheiten des Bestsellers „Wing Commander IV“ und vieles mehr zu sehen bekommen.

Daß es darüber hinaus auch weiterhin Demos, Shareware etc. für alle Systeme (also inkl. Amiga) gibt, ist ebenso selbstverständlich wie eine optische Neugestaltung der Präsentation.

Nicht minder interessant sind hier aber die vielen formalen Verbesserungen. So können etwa sämtliche Beiträge des Magazins nun direkt vom Inhalt aus erreicht werden, und in die Kontrolleiste der Videos wurde neben dem Umschalten auf Vollbild jetzt auch eine Regelung der Lautstärke, Einzelbildschaltung und Skip-Funktion integriert. Wie gut uns die neue CD tatsächlich gelungen ist, davon sollten Sie sich aber am besten selbst überzeugen – im Zweifelsfall durch eine preisgünstige Nachbestellung über den Joker Shop.

DER KAMPF UMS NETZ

Während CompuServe mittlerweile die meisten der 200 voreilig gesperrten Newsgroups im Internet wieder freigegeben hat (demgegenüber hat nun T-Online einige Sperren verhängt), kämpfen Justitia und Zugangsprovider weiterhin auf internationaler Ebene um ein sauberes Netz: Deutsche Staatsanwälte suchen verzweifelt nach gültigen Kontrollbestimmungen, in den USA wurde ein verzweifelter, weil letzten Ende unbrauchbares Gesetz gegen „unanständige“ Anbieter erlassen, und allerorten strickt man an Softwarelösungen, mit denen besorgte Eltern ihren Nachwuchs von digitalem Schweinkram fernhalten können. Die Hintergründe sind freilich überwiegend finanzieller Natur, wie die diesjährige CeBIT sehr anschaulich gezeigt hat: Auf der größten (Computer-) Messe der Welt wurden in erster Linie die Weichen für die Vorherrschaft am Online-Markt gestellt. Unter anderem auch, indem T-Online den Preis für den Internet-Zugang halbierte und E-Mail zukünftig kostenlos vom digitalen Arm der Telekom befördert werden soll. Aber je mehr sich streiten, desto mehr darf sich der Konsument freuen – das kennt man vom Preisverfall bei der Hardware inzwischen ja zur Genüge.



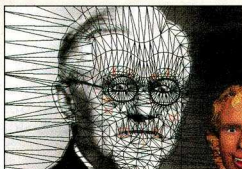
DUMME SPRÜCHE

Hier noch zwei Stilblüten aus unserer Sammlung von Dummheiten für nahezu jeden Anlaß. Da hätten wir einmal die Umbenennung des Unix-Befehls „history“ in „herstory“ – aus Gründen der Gleichberechtigung. Ein (schlechter) Scherz? Hoffentlich, denn folgende Aussage des New Yorker Technikphilosophen Prof. Wolfgang Schirmacher war leider keiner: „Unser Leben würde heute viel besser aussehen, hätte sich Hitler an Computerspielen abregiert!“. Da bleiben wir doch lieber bei einem zwar wenig originellen, aber dafür um so vernünftigeren Spruch: Und jetzt viel Spaß mit dem neuen Heft!

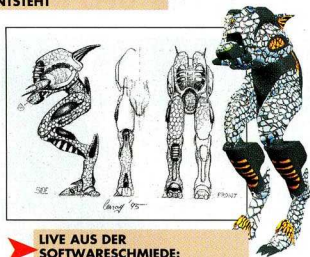


REPORTAGEN

- Computer-TV made in Germany: Vierte Art 18
- Hinter den Kulissen eines Spieleentwicklers: Sunflowers 16
- Messebericht: CeBIT '96, Hannover 10
- Messebericht: Milia '96, Cannes 12
- Messebericht: Virtual Reality World '96, Stuttgart
- Multimedia-Stadtführer: Berlin 22



➤ DIE VIERTE ART DER TV-UNTERHALTUNG: WIE EIN DIGITALER MODERATOR ENTSTEHT



➤ LIVE AUS DER SOFTWARESMIEDE: DER PRODUKTIONSABLAUF EINES SPIELEHERSTELLERS



➤ MESSE EN MASSE: CEBIT, MILIA & VIRTUAL REALITY WORLD

HINTERGRÜNDE

- Das neue Multimedia-Format: CD Extra 38
- Der große Internet-Guide: Entertainment 34
- Kaufberatung: Multimedia-Notebooks 30
- Online-News: Notizen aus dem Netz 37

➤ GRÜNES LICHT FÜR EINEN NEUEN DATENTRÄGER: CD EXTRA



➤ JEDE MENGE TIPS, INFOS UND ADRESSEN FÜR VERSPIELTE INTERNET-SURFER

➤ KAUFBERATUNG: WAS SIE BEIM ERWERB EINES NOTEBOOKS BEACHTEN SOLLTEN



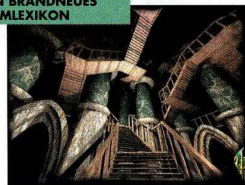
SOFTWARE

PC CD-ROM

- Apollo Interactive 43
- Around Atlanta 63
- Bodyworks 5.0 60
- Das Museum 59
- Die Schlümpfe 66
- Jerusalem 62
- Kid Pix Studio 66
- Lexikon des internationalen Films 39
- Morton's Musik-Malkasten 66
- Multimedia-Soft im Überblick 44
- Mysterium 40
- New York 43
- Parasiten 64
- The Baywatch Companion 58
- Ultrapack Vol. 1 42
- Wellen, Wracks und Wassermänner 44



➤ DEMNÄCHST AUF IHREM COMPUTER: PSI-FORSCHUNG UND EIN BRANDNEUES FILMLEXIKON



➤ NEUE SOFTWARE FÜR RETTUNGSSCHWIMMER, HEILKUNDIGE UND OLYMPIONIKEN

SOFTWARE

MAC

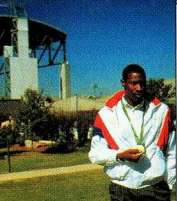
Apollo Interactive	43
Jerusalem	62
Kid Pix Studio	67
Lexikon des internationalen Films	39
Morton's Musik-Malkasten	66
Multimedia-Soft im Überblick	44
Parasiten	64
Wellen, Wracks und Wassermänner	44

3DO & CD-i

Around Atlanta	63
----------------	----



DER DIGITALE COMIC: PARASITEN



AKTUELLE KONSOLEN-HIGHLIGHTS: ALIEN TRILOGY & RIDGE RACER REVOLUTION

SPIELE

PC CD-ROM

Alien Trilogy	95
Bad Mojo	86
Deep Space Nine Harbinger	88
Fox Hunt	76
Kingdom O'Magic	90
Ripper	76
Spiele im Überblick	77
Spycraft	84
Time Commando	72
Urban Runner	74
Wing Commander IV	92
Zork Nemesis	82

MAC

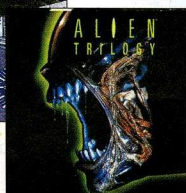
Bad Mojo	86
Deep Space Nine Harbinger	88
Descent	78
Kingdom O'Magic	90
Wing Commander IV	92
Zork Nemesis	82

AMIGA & CD32

Spiele im Überblick	77
Star Crusader	77

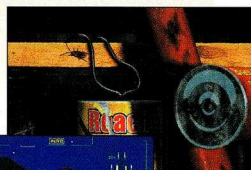
SATURN & PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	95
Alien Trilogy	78
Alone in the Dark II	78
Kingdom O'Magic	90
Magic Carpet	78
Ridge Racer Revolution	94
Spiele im Überblick	77
Street Fighter Alpha	76
Time Commando	72
Toshinden 2	94
Wing Commander III	78
Wing Commander IV	92

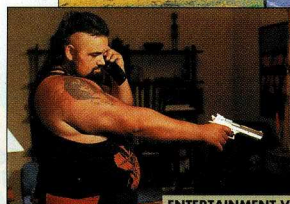


RUBRIKEN

Abo	68
Charts	80
Comic	70
Editorial	3
Impressum	56
Joker Shop	96
Kleinanzeigen	56
Leserbriefe	26
Lösungshilfen	45
News-Schnipsel	8
Preisauusschreiben	67
Siegertreppchen	56
Terminkalender/Poster	50
Vorschau	98
Wegweiser	6



SPIELE VON HEUTE: BAD MOJO, WING COMMANDER IV & ZORK NEMESIS



ENTERTAINMENT VON MORGEN: TIME COMMANDO & URBAN RUNNER

Die Struktur: Zur leichteren Auffindbarkeit bestimmter Artikel ist das Magazin in drei Themenblöcke unterteilt – im ersten Drittel finden sich aktuelle Meldungen, Messeberichte, Reportagen, Hardware und dergleichen, in der Mitte (um den heraustrennbaren Lösungsteil und das Poster bzw. den Kalender herum) geht es um aktuelle Software, und im abschließenden Drittel dann um Previews und Tests zu neuen Spielen. Diese Struktur wird noch durch die jeweils grafisch gleiche Gestaltung der „Heads“ und Wertungsboxen unterstützt.



Die Bewertung: Im Wertungskosten am Ende eines Tests werden vier Teilfaktoren (normalerweise Grafik, Sound, Steuerung und Motivation) prozentual benotet und zum Gesamturteil zusammengestellt. Letzteres illustriert bei den Spielen zudem unser Maskottchen „Diskus“ mit einem in Schritten von je zehn Prozent wechselnden Gesichtsausdruck (siehe Mimik-Parade). Unterhalb

des Bewertungskästchens befindet sich schließlich die Technik-Ecke, in der Sie Angaben zum System, der Konfiguration

WAS MEINT PROFI-SPIELER DISKUS?

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%



des Bewertungskästchens befindet sich schließlich die Technik-Ecke, in der Sie Angaben zum System, der Konfiguration

(besonders interessant für PC-Soft) und zu eventuellen Besonderheiten des getesteten Programms finden.

DIE CD ENTHÄLT:

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

AROUND ATLANTA
BAD MOJO
BODYWORKS 5.0
DEEP SPACE NINE
DOWN IN THE DUMPS
THE GENE MACHINE
PARASITEN
SOLAR CRUSADE
WING COMMANDER IV

und Spezialbeiträgen wie

CEBIT-MESSEBERICHT
COMPUTERGRAFIK DER VIERTEN ART
D-INFO INTERVIEW
JOKER-TV: DIE BENEFIT-CD
WITZISCHKEIT KENNT KEINE GRENZEN

2. Die DOS-Partition mit

Amiga-Spieledemos

ALIEN BREED 3D II
CEDRIC
GLOOM DELUXE
LEADING LAP
NEMAC IV
DER SEELENTURM
SLAM TILT
STATIX
ZEEWOLF 2

Amiga-Demos

CRAZY SEXY COOL
CYBERLOGIK (2)
FACTORY (2)
NO
VISION (2)

Amiga-PD

CHRONOMICA
HILT II
MAGIC FIELDS



SCREECH
UFO – ENEMY UNCLOSED

Amiga PD-Tools

ABACKUP
CHORUS
DMS II-VI
HIDINSTALL
MAGIC 4.4
OPUS MPEG

PC-Demos zu

F1 MANAGER 96
MAG!!!
DIE SIEDLER II
THINK X

Patches

ACES OVER EUROPE
AIR WARRIOR
ALIENS
ALLIED GENERAL
ANVIL OF DAWN
CIVILIZATION 2
CIVNET
COMANCHE
DESCENT
ENTOMORPH
INNER SPACE
POWER DOLLS
RIPPER
TERM.: FUTURE SHOCK
TERRA NOVA
WING COMMANDER IV
X-WING

3. Die Mac-Partition mit Mega-Spieledemos

SUPER WING COMMANDER
WARCRAFT

BESONDERES

Die CD benötigt zumindest einen **386 DX** mit 4 MB RAM, Doublespeed CD-ROM und „Windows 3.1“, einen **MAC-INTOSH** (Standard-Mac oder Power-Mac) mit „Quicktime“ oder einen **AMIGA** mit CD-Laufwerk und (möglichst) 2 MB RAM sowie Kickstart 2.0. Speziellere Fragen zur Konfiguration sind dem Readme-File im Hauptverzeichnis der CD zu entnehmen.

Das interaktive Magazin der CD wurde diesmal in Stil und Struktur ebenfalls überarbeitet, so daß es den Heftinhalt ideal ergänzt: Im großen und ganzen gilt nun auch hier die Dreiteilung Aktuelles/Reportagen/Hardware, Software und Spiele. Als spezielle PC-Leckerbissen auf der aktuellen Beilagscheibe seien zum einen der „Civilization 2“-Ordner im Verzeichnis PATCHES erwähnt – hier findet sich nämlich ein **KOMPLETT NEUES CIV 2-SZENARIO!** Zweitens freuen wir uns besonders über das brandneue Selfrunnig-Demo zu „F1 Manager 96“, das wie alle anderen PC-Demos jetzt auch mit **AUTOMATISCHER „WIN 95“-ERKENNUNG** arbeitet. Last but not least werden Mac-Freunde in diesem Monat mit zwei umfangreich spielbaren **MEGADEMOS** zu „Super Wing Commander“ und „Warcraft“ verwöhnt.

Die **PC-DEMOS** lassen sich ganz einfach installieren, indem man im Hauptverzeichnis der CD den Befehl **MEGADEMOS** aufruft und den Anweisungen am Bildschirm folgt. Sollte der Auto-Installer im Einzelfall Probleme bereiten, kann man natürlich immer noch zur bewährten Handarbeit greifen – entsprechende Readme-Texte sind jeweils vorrätig. Zur Installation der **AMIGA-DEMOS** findet sich ein **UES-MICH.TXT** in der Amiga-Schublade der DOS-Partition, doch sollte man den eigentlich nicht benötigen: Man wechselt einfach per „Shell“ ins Amiga-Verzeichnis („CD MM10596:AMIGA“) und ruft dann je nach AGA- oder ECS-Rechner den DMS-Entpacker mit **EXECUTE STARTAGA** oder **EXECUTE STATERCS** auf. Zudem muß ein ISO-fähiges Filesystem vorhanden sein, was aber ohnehin die Regel ist. Die Videos des Magazin-Teils lassen sich schließlich auf Wunsch auch im **FULLSCREEN-MODUS** abspielen und verfügen neuerdings auch über **EINZELBILDSCHALTUNG**, **SCHNELLEN VOR- UND RÜCKLAUF** sowie eine **LAUTSTÄRKEREGLUNG**. Dazu verwendet man die hier abgebildete und während des Videos eingeblendete Menüleiste.

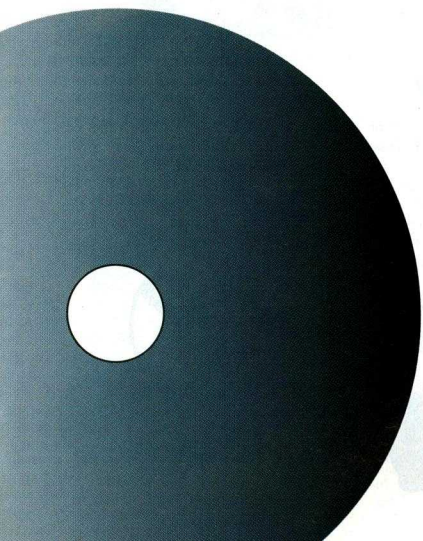


Information **P**räsentation **U**nterhaltung

müssen keine Gegensätze sein.

Wir behalten den Überblick, wenn Sie auf dem wachsenden Multi-mediamarkt präsent sein wollen. Ob bei der Gestaltung einer Anzeige oder Messepräsentation, der Herstellung einer Zeitschrift bis hin zur Entwicklung eines interaktiven Multimedia-Magazins für CD-ROM: in jedem Fall sind Entwurf, Konzept und Umsetzung aus einer Hand die Gewähr für eine schnelle und problemlose Verwirklichung Ihrer Medienprojekte.

Dank unserer jahrelangen Erfahrung im Bereich der Printmedien und seit geraumer Zeit auch in der CD-ROM-Herstellung sind wir ein Unternehmen, das flexibel und effizient die traditionellen wie auch die neuen Möglichkeiten der Präsentation zu nutzen versteht. Wenn Sie also einen kompetenten Partner suchen, der Sie gern fachkundig berät und in dessen Händen Ihr Projekt von der Planung bis zur Herstellung gut aufgehoben ist, dann sollten Sie sich an die nachfolgende Adresse wenden.



PROLIT STUDIO GMBH
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN
TEL. (089) 4606106
FAX (089) 4603215

NEWS SCHNIPSEL

D-INFO 2.0 UNTER VERSCHLUSS

Im letzten Heft hatten wir es ja bereits angedeutet, jetzt ist es offiziell: Der Rechtsstreit um TopWare's digitale Adressen- und Rufnummernauskunft „D-Info“ geht weiter – aktuell mit Vorteilen für die Telekom.

Aufgrund einer einstweiligen Verfügung des Landgerichts Mannheim darf der Hersteller die neue Version 2.0 der bereits knapp eine Million Male verkauften CD-ROM nämlich bis zur Entscheidung im Hauptsacheverfahren nicht mehr aus-

liefern. Der Vertrieb im Einzelhandel, so die Pressemitteilung von TopWare, bleibt davon jedoch unberührt, außerdem wird inzwischen erwogen, Widerspruch beim Oberlandesgericht Karlsruhe einzulegen.



D-Info
Über 34 Millionen Einträge

Adress- und
Telefonnummernauskunft
Deutschland

2.0

Für DOS, Windows und Windows 95

CRAY AM ENDE

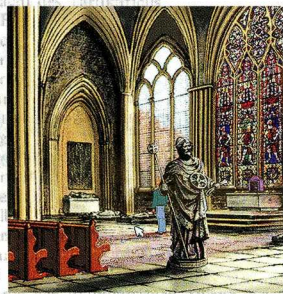
Ganz neu ist das Gerücht nicht, daß der weltweit führende Hersteller von Großrechenanlagen vor dem finanziellen Kollaps stehe – doch inzwischen ist es amtlich: Cray Research wird von Silicon Graphics übernommen.

Wie es scheint, hat nicht zuletzt das Ende des kalten Krieges dem traditionsreichen Unternehmen den Garaus gemacht, da eine ganze Reihe von Bestellungen aus dem Umfeld des Pentagon storniert wurden. Wie auch immer, mittlerweile hat jedenfalls die High-Tech-

Company **Silicon Graphics** den ins Schlingern geratenen Kollegen zum Preis von 600 Millionen Dollar vereinnahmt – und sieht nach der Fusion mit **Cray Research** nun freudig einem Jahresumsatz von nahezu vier Milliarden Dollar entgegen!

DER FLUCH DES NAMENS

Im letzten Heft berichteten wir vorab über **Broken Sword**, das kommende Abenteuerpiel von **Revolution Software**. Da das revolutionär präsentierte Programm in der Gegenwart handelt, will es der Hersteller aber inzwischen unter neuem Namen veröffentlichen: Noch dieses Jahr wird das filmreife „Abenteuer um Tempel, Faschisten und Intrigen als **Baphomets Fluch** auf den Markt kommen.



APPLE AM ANFANG

Bei Apple blickt der neue Firmenchef Gilbert Amelio hingegen optimistisch in die Zukunft. Und das, obwohl auch im ersten Quartal des neuen Jahres mit einem Verlust in zigfacher Millionenhöhe gerechnet wird...

Eine Belebung des Geschäfts versprechen sich die Mac-Produzenten in erster Linie von einer neuerdings offeneren Lizenzierungspolitik. So seien jetzt z.B. die Rechte für das Betriebssystem Mac-

OS an **Motorola**, **Olivetti** und **Acorn** erteilt worden – was in der Praxis bedeutet, daß auch dort nun zum Power-Mac kompatible Rechner gebaut werden dürfen.

KONSOLE MIO

Gute Nachrichten für die Konsoleros der neuen Generation: Sowohl für Sonys Playstation als auch für Segas Saturn sind in letzter Zeit einige interessante Alternativen zum Standard-Pad erschienen.

Da hätten wir beispielsweise einen samstagsreifen Saturn-Joystick namens **Eclipse Stick** von InterAct Game Products, der zwar nicht ganz so viele Funktionen bietet wie der offizielle Sega-Knüppel, dafür mit 69,- DM aber auch preisgünstiger ist. Pad-Freunde werden vom selben Hersteller ebenfalls bedient, und zwar mit dem

Super Pad 8 (39,- DM) bzw. dem **Eclipse Pad** (49,- DM) für das Saturn sowie mit dem **P5 GamePad 8** (49,- DM) bzw. dem **P5 ProPad** (69,- DM) für die Playstation. Tja, und dann wäre da noch das neue **Saturn-18**, ein Joypad der Marke Honey Bee, das für 49,- DM den Besitzer wechselt.





CeBIT '96

Auch 1996 traf man sich in Hannover wieder zur weltgrößten Messe rund um den Computer: Auf über 300.000 Quadratmetern zeigten mehr als 6.500 Aussteller, was die digitale Welt in absehbarer Zukunft bewegen wird.

DIE MESSE

Gegenüber den Vorjahreszahlen war in jeder Hinsicht Wachstum angesagt, doch die veranstaltende MESSE AG konnte sich darüber auch wegen des somit drohenden Verkehrsinflaktes nicht freuen. Im Gegenteil, ein ganzes Bündel von Maßnahmen sollte den Besucherstrom etwas vermindern: die Verlegung des kompletten Entertainmentbereichs auf die neu geschaffene CEBIT HOME im August, die Anhebung des Eintrittspreises auf unerschämte 50,- DM pro Tag und Nase sowie die Kürzung der Messedauer um einen Tag. Und es funktionierte, denn statt einer Dreiviertelmillion tummelten sich diesmal „nur“ 600.000 Besucher in den Messehallen...



Ist das noch die CeBIT oder schon das Raumschiff „Enterprise“?



Haste Töne: neue Karten von Creative Labs

NEUE PC-PERIPHERIE

Vor allem wegen der neuen CeBIT Home waren auf der regulären CeBIT außer ACCIAIM, BOMICO, CDV oder SEGA auch kaum Vertreter aus dem Spielelager zu entdecken. Ganz anders sah es dagegen in den Bereichen Hardware und Multimedia aus: Von DIAMOND (hierzulande vor allem bekannt durch die Grafikkarten der Tochterfirma SPEA) kommt z.B. demnächst die Beschleunigungskarte **Diamond Edge 3D**. Diese wurde übrigens auch von SEGA ausgiebig beworben, weil sie praktisch eine unverzichtbare Voraussetzung für viele Konsolenumsetzungen der Japaner auf den PC darstellt. Ganz ähnlich gebaut ist der **3D-Blaster** von CREATIVE LABS, der genau wie die Diamond-Konkurrentin von dem nagelneuen MICROSOFT-Treiber **3D-Direct API** unterstützt wird. Als weitere Neuheiten waren diverse CD-Laufwerke mit achtfacher Lesegeschwindigkeit zu entdecken, etwa bei AZTECH. Und für den guten Ton sorgte schließlich u.a. der Peripherie-Anbieter JÖLLENBECK mit Boxensystemen inkl. Subwoofer, die dem PC mit gut 240 Watt Gehör verschaffen.

AUF DER BEGLEIT-CD



...laden wir Sie zu einem kleinen Video-Bummel durch die CeBIT '96 ein – damit sich auch Daheimgebliebene einen Eindruck vom diesjährigen Treiben in Hannover verschaffen können.

NEUE JOYSTICKS

Auf dem Joystick-Markt tut sich ebenfalls einiges, insbesondere im oberen Preissegment: LOGITECH bringt den **WingMan Warrior**, in Amerika besser bekannt unter dem Namen „WingMan Doom“ – was schon auf seinen vordringlichen Verwendungszweck hinweist. Für Drehungen um die eigene Achse muß man dabei nicht mehr den ganzen Knüppel bemühen, statt dessen besitzt der Steuerungskrieger einen Drehknopf, der von der linken Hand bedient

wird. Außerdem ist noch ein Rundblickschalter integriert, und die Tastatur benötigt man damit überhaupt nicht mehr. Das Gerät soll abwärtskompatibel zum „WingMan Extreme“ sein und in diesem Sommer für 149,- DM auf den deutschen Markt stürmen.



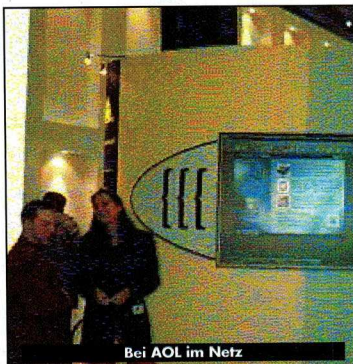
Der Walker im noch nicht serienreifen Messegehäuse

DER AMIGA WALKER

So richtig ins CD-ROM Geschäft einsteigen will nun auch AMIGA TECHNOLOGIES. Für den neuen Amiga-Prototypen mit dem Codenamen **Walker** entwickelte die ESCOM-Tochter einen eigenen Quadraspeed-Standard, der zu den älteren CD³²-Games kompatibel sein soll; zudem ist die „Freundin“ der nächsten Generation dank PCI Bus-Technologie upgrade-fähig zum PowerPC-Prozessor von MOTOROLA. Hier die Eckdaten des ab September zu Preisen zwischen 1.300 und 1.500 Mark erhältlichen Rechners: Towergehäuse, 68ec030-CPU mit 40 MHz, 4 MB Fast-RAM, aufrüstbar bis maximal 128 MB. Mehr zu dieser Alternative für Einsteiger in der Maiausgabe unseres Schwesternmagazins AMIGA JOKER.

ONLINE-NEWS

Eines der vorherrschenden Messethemen war der Kampf um die Vormacht am Markt der Online-Dienste. So kooperiert EUROPE ONLINE seit dem ersten März mit T-ONLINE, dem einschlägigen Dienst der DEUTSCHEN TELEKOM. Dadurch erhalten alle T-ONLINE-User Zugang zum Angebot von EUROPE ONLINE, zudem bieten die Europäer in Zusammenarbeit mit verschiedenen Banken nun auch Homebanking an, was zuvor den Kunden des TELEKOM-Netztes vorbehalten war. Bei T-ONLINE selbst soll darüber hinaus der Versand von E-Mail nun gratis vonstatten gehen. Gute Nachrichten auch von AOL: Mitbetreiber BERTELSMANN hat mit MICROSOFT eine weltweite strategische Allianz vereinbart. Bestandteil dieser Kooperation ist, daß der User künftig von „Windows 95“ aus direkten Zugang zu AOL haben soll, während der Gütersloher Konzern seinen Netzbabonnenten den „Microsoft Internet Explorer“ als standardmäßig integrierten Web-Browser anbietet. Weitere Freundschaftsverträge wurden mit NETSCAPE und SUN MICROSYSTEMS geschlossen, was sich kundenseitig mit dem jeweils aktuellen „Netscape Navigator“ bzw. den „Java“-Tools bemerkbar machen wird.



NEUE SOFTWARE

Während auch in diesem Jahr wieder allerlei multimediale Neuerscheinungen präsentiert wurden (bei STARCOM beispielsweise eine Serie mit Kochbüchern auf CD-ROM und das **Handbuch der Ferrari Straßenwagen**), gab es für die Freunde verspielter Unterhaltung wenig Neues in Hannover: ACCLAIM stellte das Kakerlaken-Abenteuer **Bad Mojo** (Test in diesem Heft) vor. Dazu hatte der Hersteller sein Zelt auf ESCOM-Territorium aufgeschlagen, denn auch für die Zukunft sind gemeinsame Aktivitäten geplant – etwa eine Promotion-Tour durch die großen Kaufhäuser Deutschlands, bei der ESCOM die Leistungsfähigkeit der eigenen PCs mit Software von ACCLAIM demonstrieren will.

Bei CDV stand der indizierungsgefährdete 3D-Ballerdungeon **Duke Nukem 3D** ganz im Mittelpunkt, während die kanadische Spieleschmiede MICROFORUM das sprachgesteuerte Adventure **Virtual Corporation** vorführte – unsere Meinung zu diesem Programm war bereits aus einem Test in der letzten Ausgabe zu erfahren. In Sachen Entertainment war die Messe also ausgesprochen enttäuschend, aber das soll sich mit der neuen CeBIT Home ja grundlegend ändern: Wir werden das selbstverständlich persönlich für Sie überprüfen! (C. Borgmeier)



Sega und Maxell

Die Londoner ECTS oder die E3 in Los Angeles kennt jedes Computerkid, dagegen kämpft diese bereits seit 1994 in Cannes veranstaltete Multimediaemesse noch immer um internationale Anerkennung – aber das mit Stil!



Cannes kann fast wie Miami sein

KLEIN, ABER FEIN

Wer kann, der kann in Cannes: Gerade mal 10.000 Besucher kamen zwischen dem 9. und 11. Februar auf das Ausstellungsgelände an der Côte d'Azur – kein Wunder bei einem schier unglaublichen Eintrittspreis von 1.200,- DM für alle drei Tage. Wer zudem die nervtötenden Sicherheits-Checks über sich ergehen ließ, bekam dann aber auch einiges zu sehen, was man nicht auf jeder Messe findet. Etwa den **Club des jeunes créateurs**, eine Art „Jugendforscht“-Wettbewerb, in dem vorwiegend aus dem heimischen Frankreich stammende Nachwuchstalente ihre Entwicklungen präsentierte. Hier konnten die angereisten Firmenchefs ihren persönlichen Favoriten gleich vom Fleck weg engagieren!



Lady in black: CyberXperience

FRISCHES SILBER

Aber auch die etablierten Programmierer hatten Interessantes mitgebracht. So sorgte unter den Trekkies VIACOM NEW MEDIA mit der abenteuerlichen TV-Versorgung **Star Trek: Klingon** für Aufsehen, während die TV-Serie **Emergency Room** unter der Aufsicht des nun auch ins Softwaregeschäft drängenden Computerriesen IBM den Weg auf die Silberscheibe fand. AZ MULTIMEDIA stellte **CyberXperience** vor und bewarb dieses „interaktive Abenteuer für Erwachsene“ auf der Messe mit einer schwerbewaffneten Latex-Amazone. Fantasy-voller waren die EM ENTERTAINMENT-Titel **Die unendliche Geschichte** bzw. Peter Maffays **Tabaluga** – aus demselben Stall kam aber auch das **Münchner Oktoberfest**. Infotainment wurde hingegen von den BURDA MULTIMEDIA STUDIOS groß geschrieben: **Die Geschichte der neuen Bundesländer** soll multimedial dazu beitragen, die Mauer in den Köpfen niederzureißen. Darin wird nicht nur die Situation in der dahingegangenen DDR geschildert, sondern auch Wissenswertes über die aktuelle Lage in den neuen Bundesländern vermittelt.



Leibhaftige Klingonen!

NETZWERKER

Wolffstein zeigt man sich bei ULLSTEIN SOFT MEDIA: Alle neu erscheinenden CD-ROMs sind mit einem Web-Browser ausgestattet, der den Benutzer per Mausclick kostenlos in das dazugehörige Internet-Forum bzw. auf die passende Ullstein-Site transportiert. Ausprobieren



Das Mysterium

konnte man das auf der Messe z.B. bei **Mysterium**, einem Psi-Kompendium, dem wir in dieser Ausgabe ein ausführliches Preview gewidmet haben. Ansonsten hatten die Ullsteiner u.a. noch die **Guinness CD-ROM der Rekorde** und die preisgekrönte CD-ROM zur Kulstraße **Route 66** im Gepäck. Last not least soll europaweit demnächst **Infonie** ans Netz gehen, ein Online-Dienst von INFOGRAMMES, der seiner US-Konkurrenz in Frankreich schon länger die Schau stiehlt – eine entsprechende Tochtergesellschaft in Köln wurde bereits gegründet... (C. Borgmeier)



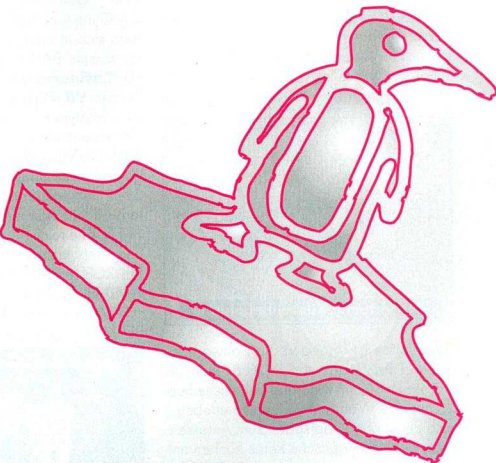
Infonie für Europa

Bestelltelefon: 0771 64440



PC3,5 ROM			PC3,5 ROM		
3D Ultra Pinball	DV	59.37	Inferno - Epic 2 (B)	DV	32.97
A4 Networks	DV	85.77	Kingdoms of Germany	DV	65.97
Abaron	DV	59.37	Klick'n Play	DV	85.77
Action Soccer	DV	72.57	Klick'n Play Game Pack	EV	65.77
AD&D Collection 2 Master	EV	72.57	Kong der Löwen	DA	59.37
Advanced Civilization	DV	85.77	Kyandia 3 - Malcom's Re	DV	92.37
Air Hawk Controller	DV	79.17	Lands of Lore (B)	DV	36.27
Al-Qadim	EV	65.97	Lands of Lore 2	DV	85.77
Aladdin	DA	65.97	Last Dynasty	DV	85.77
Albion	DV	85.77	Leisure Suit Larry Coll. 1-6	DA	85.77
Alien Legacy	DA	79.17	Little Big Adventure	DV	85.77
Aliens	DA	72.57	Lord Runner online	DV	79.17
Alone in the Dark 3	DV	92.37	Lost Eden	DV	79.17
Amerika 1861 - 1865	DV	92.37	Lucas Arts Classic Advent	DV	85.77
Apache Longbow	DV	72.57	Lucas Arts Top Adventures	DV	92.37
Archibald Applebrook	DV	79.17	Maabus	DA	85.77
Around Hollywood	DV	46.17	Made in Germany	DV	65.97
Ascendancy	DV	85.77	Mechwarrior 2 (w95)	EV	85.77
Asterix	DV	65.97	Monkey Island 2	DV	46.17
Atari 2600 Action Pack	DV	65.97	Monopoly (w)	DV	65.97
Atlas	DV	52.77	Myst	DV	65.97
Aufschwung Ost Deluxe	DV	79.17	Nascar Racing	DA	85.77
Battle Cruiser 3000 AD	DV	85.77	Nascar Racing Track Pac	DA	32.97
Battle Isle 3	DV	85.77	Nascar T.E. Ltd. Edition	DA	85.77
Beneath a steel Sky	DA	26.37	NBA Live 96	DV	85.77
Bermuda Syndrom	DA	85.77	Need for Speed	DV	79.17
Bestseller Games4: Indy 4	DV	9.99	NHL Hockey 96	DV	79.17
Bing	DV	85.77	Oldtimer	DV	65.97
Bleifuss (Screamer)	DV	59.37	Panzer General 2	DV	72.57
BMH Supporter	DV	32.34	Perfect General 2 Szenario	EV	39.37
Bundesligamanager 3 0 Ha	DV	85.77	PGA Tour Golf 96	DA	85.77
Burning Steel + Data 1-3	DV	72.57	PGA Tour Golf 96 Data CD	DV	39.57
Buzz Aldrin's Race	DA	19.77	Phantasmagoria	DV	92.37
C64-Actionpack	EV	46.17	Pinball Illusions	DA	59.37
Cázar 2	DV	79.17	Pinball Wizard 2000	DV	72.57
Capitalism	DV	79.17	Pirates Gold (B)	DV	32.97
Carrier Strike Force	DV	79.17	Pitfall: The Mayan Adv.	EV	79.17
Chewy-Esc von F5	DV	72.57	Pole Position Formel 1	DV	85.77
Comanche vs Wierewolf	DV	79.17	Police Quest SWAT	DV	79.17
Command + Conquer Mis	DV	52.97	Prince of Persia Collection	DA	59.37
Command: Aces of the Deep	DV	85.77	Prisoner of Ice	DV	85.77
Conqueror AD 1086	DV	85.77	Privateer	DA	26.37
Crusader: No Remorse	DV	79.17	Pro Pinball - The Web	DA	59.37
Daedalus Encounter	DV	92.37	Raven Project	DV	85.77
Dark Universe - Hüter des	DV	85.77	Rebel Assault 2	DV	85.77
Das Amt	DV	98.97	Ring der Nibelungen	DV	72.57
Delta V	DV	79.17	Rise 2 Resurrection	DV	85.77
Der Druidenzirkel	DV	72.57	Shannara	DV	79.17
Der Seelenkrieger	DV	79.17	Simon the Sorcerer 2	DV	79.17
Descent 2	DA	65.77	Skat-As	DV	52.77
Desert - Jungle Strike	DA	46.17	Space Marines	DV	79.17
Destruction Derby	DA	92.37	Space Quest 6 (WIN)	DV	85.77
Die Box	DV	46.17	Star Crusader	DV	79.17
Die Fugger 2	DV	79.17	Star Trek: TNG - Final Unit	DV	98.97
Die Siedler 2	DV	79.17	Steel Panthers	DA	72.57
Die Siedler	DV	32.97	Strike Commander	DA	39.57
Die total verrückte Rallye	DV	32.97	System Shock enhanced	DV	26.37
Dime City	DV	79.17	T.F.X EF 2000	DV	85.77
Discworld	DV	79.17	Talisman	DV	85.77
Dragonsphere	DA	32.97	Teamchief	DV	85.77
DS&2 - Sternenschweif	DV	79.17	Terminator	DA	79.17
Earth Worm Jim	DA	65.97	The 11th Hour	DV	92.37
Evasive Action	DV	85.77	The Dig	DV	79.17
Fade to Black	DV	39.37	Thunderhawk 2	DV	79.17
Fields of Glory	DV	79.17	Thunderscape	DA	72.77
Fifa Soccer 96	DV	79.17	Time Gate - Knight's Chase	DV	92.37
Flight of the Amazon Queen	DV	72.57	Top Gun - Fire at will	DV	85.77
Frankenstein	DV	92.37	Touche - 5th Musketeer	DV	72.57
Fußball Total	DV	65.97	Turkian 2	DV	59.37
Grand Prix 2	DV	92.37	Ufo: Enemy unknown	DA	39.57
Grand Prix Manager	DV	85.77	Virtual Pool	DA	92.37
Hand of Fate	DV	36.27	Warcraft	DV	79.17
Hanse - Die Expedition	EV	39.57	Warhammer	DV	65.97
Hardball 5	EV	85.77	Willi Lemkes Fußballman	DV	72.57
Heimdal 2	DA	79.17	William Shatner's Tek War	EV	72.57
Ht Octane	DA	92.37	Wing Commander 4	DV	98.97
History Line 1914-18 Clis	DV	29.95	X-Wing enhanced	DV	72.57
Hugo 3	DV	79.17	Zorro	DV	65.97
Indy Car 2	DA	79.17			

Zieht Euch warm an !
**COOLE
PREISE**



Lieferung per Postnachname: zzgl. 12 DM. Vorrusskasse (Scheck): 9 DM. Versandkostenfrei ab 250 DM.
5 DM Mindermengenzuschlag bei bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.



Bestellannahme:

Mo-Fr
10-18h

**Fon: 0771 64440
Fax: 0771 64449**



**Quicksoft GmbH
Am Rappenschneller 16
78183 Hüfingen**

VIRTUAL REALITY WORLD '96

Mit 57 Vertretern aus Industrie, Handel und Forschung waren diesmal mehr als doppelt so viele Aussteller auf die „etwas andere Messe“ gekommen als noch im letzten Jahr. Der gemeinsam vom FRAUNHOFER-INSTITUT, MECKLERMEDIA und IDG veranstaltete Event wurde von zahlreichen Kongressen begleitet, bei denen sich VR-Prominenz aus aller Welt gegenseitig die Klinke in die Hand gab. Der Messebetrieb selbst war wie im Vorjahr in zwei getrennte Bereiche unterteilt:

BUSINESS PARK

Hier konnte man jene virtuellen Techniken bestaunen, die teilweise schon in absehbarer Zeit Wissenschaft und Industrie erobern sollen. Das Spektrum reichte dabei von futuristischer Hardware bis hin zu brandaktueller 3D-Software. So präsentierte SILICON GRAPHICS mit der **Indigo Maximum Impact** die gegenwärtig schnellste Desktop-Grafikworkstation der Welt. Nicht weniger eindrucksvoll war die **CAM 3000** von VREX, eine 3D-Videokamera. Dazu gab es zahllose Datenhandschuhe und 3D-Brillen zu sehen, ein Beispiel von vielen ist der **VFX1** von REALITY 2.

VARTEC/SENSE 8 hatte mit dem **World Tool Kit** die momentan wohl leistungsfähigste Entwicklungsplattform für die Erschaffung virtueller Welten im Gepäck; eher auf klassische 3D-Simulationen zu-



Die virtuelle Küchenbegehung

geschnitten ist dagegen die Softwareumgebung **Envision** von DENEb. Erstmals waren auf einer Messe auch künstliche haptisch-taktile Wahrnehmungen zu erleben – also quasi der Cyberspace zum Anfassen. Aber auch rein optische Reize können entzücken: Den Beweis lieferte z.B. ENEL mit einer virtuellen Besichtigungstour durch die Basilika von Assisi, während SYSTECs die Besucher in eine mit **Visplan** erstellte Cyber-Küche einlud.

Zwischen dem 13. und dem 15. Februar durften 5.000 Messebesucher in Stuttgart schon mal einen Blick darauf werfen, wie die Computerwelt von übermorgen aussieht: Faszinierend, würde Mr. Spock sagen!



Dieter Spöri hatte den Durchblick

EXPERIENCE PARK

Wer lieber auf spielerische Weise Erfahrungen sammeln wollte, war hier richtig. So führte **SOFTIMAGE** computeranimierte Trickfilme vor, und bei **VIRTUALITY** konnte man sich in einer Art Rhönrad festschnallen lassen. **BALLY WULFF** hatte eine virtuelle **Casinomaschine** und einen hochmodernen **VR-Flipper** mitgebracht. Mehrere Prototypen eines noch namenlosen Arcadeautomaten standen bei **R & GAMES/VIRTUALISTIX**; werden sie untereinander verbunden, können sich zwei mit 3D-Brillen ausgerüstete Spieler in der Datenwelt miteinander duellieren. **REALITY 2** zeigte eine reiche Auswahl an VR-Stationen und den gemeinsam mit **VIRTUAL RESEARCH** entwickelten, recht handlichen **HMD-Helm F55**. Die angeschlossene Plastik-Winchester bei **Total Recoil** von CYBERMIND zog die Tontaubenschützen

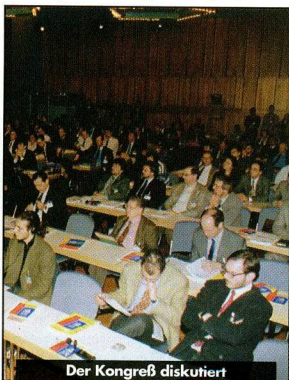


Promi-Talk am Rand der Messe



Der Formel-1-Simulator im Einsatz

magisch an, aber auch der Formel-1-Simulator von **VIRTUAL REALITY TECHNOLOGIES** erfreute sich reger Nachfrage. Klares Messefazit: In Stuttgart hat die virtuelle Zukunft bereits begonnen! (md)



Der Kongress diskutiert

PEGASUS[®] up to day

**Die PEGASUS ist ab sofort
fast überall dort erhältlich,
wo es CD-ROMS gibt.**

PEGASUS Vol. 3

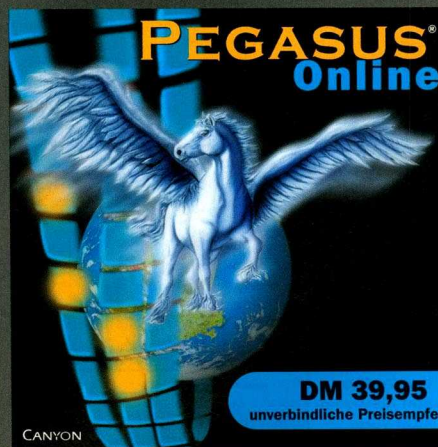
- ▲ über 1.700 ausgesuchte und aktuelle Sharewareprogramme (650 MByte)
- ▲ deutsche und internationale Programme für Windows 3.1, Windows 95 und DOS
- ▲ deutsche Programmbeschreibungen
- ▲ mit intuitiv bedienbaren, deutschsprachigen Benutzeroberflächen (Windows & DOS)
- ▲ mit PEGASUS-Info-Pool, dem universellen Sharewarekatalog für Sammler
- ▲ Deutsche Ausgabe inklusive Vollversion „Law&Order“; über 80 deutsche Gesetzestexte, Verordnungen und Richtlinien

PEGASUS ONLINE

- ▲ mit Internet/WWW-Browsern und -Tools, CompuServe-Utilities, ISDN-Software, Terminalprogrammen, Mailboxsoftware...
- ▲ deutsche und internationale Shareware-Programme für Windows 3.1, Windows 95 und DOS
- ▲ deutsche Programmbeschreibungen
- ▲ mit „Schnupper-Accounts“ für verschiedene Online-Dienste
- ▲ mit PEGASUS-Info-Pool
- ▲ mit intuitiv bedienbaren, deutschsprachigen Benutzeroberflächen (Windows & DOS)



2 CDs für DM 39,95
unverbindliche Preisempfehlung



DM 39,95
unverbindliche Preisempfehlung

S.A.D. Deutschland
Schulze-Delitzsch-Weg 12
D - 89079 Ulm
Tel.: (0731) 946 66-31
Fax: (0731) 946 66-33

S.A.D. Österreich
Bahnhofstraße 180
A - 8783 Gaißhorn am See
Tel.: 0043 (0) 36 17-25 66
Fax: 0043 (0) 36 17-256 64

SUNFLOWERS

In Sachen Preispolitik und Produktqualität stehen Softwarehersteller im Kreuzfeuer der öffentlichen Kritik, doch kaum jemand hat eine konkrete Vorstellung von den tatsächlichen Arbeitsabläufen. Am Beispiel des Sonnenblumen-Labels will dieser Hintergrundbericht hier Aufklärungsarbeit leisten.

DIE SONNENBLUMEN

Unter den wachen Augen der Firmemutter Bomico sprießen in dem nahe Frankfurt gelegenen Obertshausen seit 1993 die Digi-Sonnenblumen. Das junge Unternehmen ist im Edutainment-Bereich mit „Tuneland“ und der „Adi“-Reihe in Deutschland bereits Marktführer, aber auch auf dem Spielesektor kann man mit Titeln wie „Aufschwung Ost“, „Magic of Endoria“ oder „Die Fugger II“ schon beachtliche Erfolge vorweisen. Dahinter stehen derzeit 28 fest angestellte und 50 freie Mitarbeiter sowie...

DAS VIER-PHASEN-SCHEMA

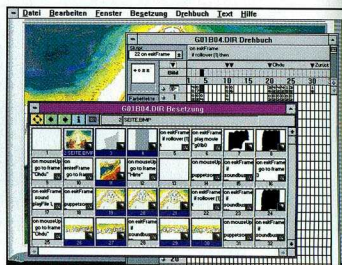
Der erste Schritt zur Entwicklung eines neuen Spiels besteht einfach aus der nackten Idee – bei der es sich natürlich auch um den Vorschlag eines externen

Teams handeln kann. Daran schließt sich die Konzeptionsphase an, in der drei bis vier Mitarbeiter im Brainstorming Grundsätzliches in einem vorläufigen Entwurf skizzieren; für ein Adventure wäre das z.B. die ungefähre Anzahl der Screens, die Art der Rätsel etc. An dieser Stelle zieht man meist auch die Spieltester hinzu, um grobe Fehlentwicklungen bereits im Vorfeld zu vermeiden. Das fertige Konzept wird nun der Geschäftsleitung vorgelegt, die sich gemeinsam mit der hauseigenen Marktforschungsabteilung überlegt, ob die Investition von anderthalb Millionen Mark und eine Entwicklungszeit von ein bis zwei Jahren (so die Durchschnittswerte für ein neues Spiel) in diesem Fall gerechtfertigt sind.

Ist auch diese Hürde genommen, beginnt die eigentliche Entwicklung: In der Regel besteht ein komplettes Arbeitsteam bei Sunflowers aus einem Projektleiter sowie je zwei Programmierern und Grafikern.

Diese arbeiten nun auf ganz normalen PCs vorwiegend mit „C++“, „DPoint“ und „3D-Studio“; für spezielle Fälle ist auch eine SGI-Workstation vorhanden. Der Sound kommt vom eigenen Hofkomponisten,

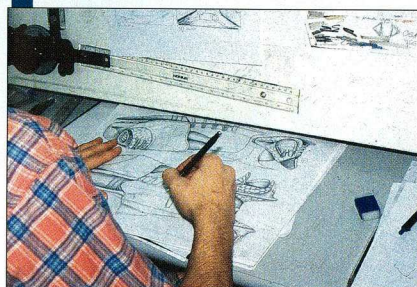
dem man demnächst sogar ein Tonstudio einrichten will, mit dem sich auch professionelle Synchronisationsarbeiten erledigen lassen. Den Abschluß bildet schließlich eine ausführliche Testphase auf allen möglichen Rechnern, während Vertrieb und Marketing dann der Konzernmutter Bomico obliegen.



Das digitale Drehbuch



Die grafische Ausarbeitung am Computer



Der Grafiker macht die ersten Entwürfe



Das nackte Programm-Skelett

DREI KONKRETE BEISPIELE

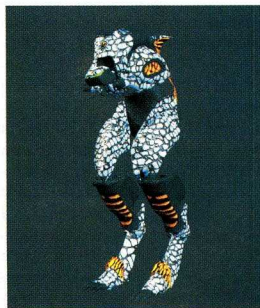
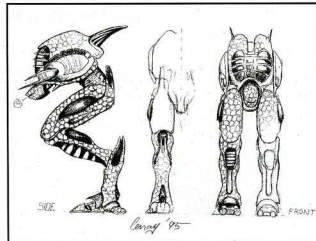
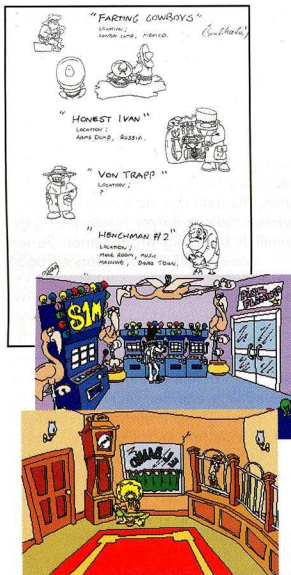
Zur Veranschaulichung hier nun ausschnittsweise der Produktionsprozeß eines noch namenlosen Cartoon-Adventures, das im Spätsommer erscheinen wird: Zur Bekämpfung des obligaten Bösewichts soll der Spieler abwechselnd vier Charaktere steuern können, die sich in ihrer Ausdrucksweise und ihrem Verhalten grundlegend voneinander unterscheiden. Die daraus resultierenden Handlungsabläufe wurden zunächst in einem Drehbuch erfaßt, aus dem man dann die möglichen Fragen, Antworten und Aktionen herausdestilliert und in den Spiel-Parser (= das Benutzerinterface) einbaut. Anschließend skizzieren die Zeichner alle Figuren und

Hintergründe auf Papier; diese werden eingescannt und vom Computergrafiker mit „DPaint“ koloriert. Später folgt der Feinschliff (Farbübergänge, Schattierungen usw.) einschließlich der Charakter-Animationen, für die man hier erheblichen Aufwand getrieben hat: Mit der Videokamera wurden z.B. Bewegungsstudien von schlurfenden oder flott marschierenden Menschen aufgenommen, die per Einzelbildrecorder genau untersucht und schließlich in einzelne Animationsphasen zerlegt wurden.

Ganz anders sieht die Arbeit an einem Jump & Run aus, wie es Sunflowers im Moment für die bekannte Urmel-Figur entwickelt. Weil hier jeder Abschnitt aus mehreren scrollenden Screens besteht, bastelt sich der Grafiker erst mal eine Art Con-

struction Set mit den häufigsten Bildelementen (Gerüste, Bäume, Lianen, Leitern...). Parallel dazu überlegt sich der Leveldesigner, welche Feinde an einem bestimmten Punkt auftauchen sollen, ob es Geheimwege gibt und wo man Bonuspunkte sammeln kann.

Last not least sei noch kurz auf ein Endziel: Strategical eingegangen, das Anfang 97 exklusiv für „Win 95“ erscheinen wird. Dafür werden sämtliche Roboter, Walker, Fahrzeuge etc. erst auf dem Reißbrett entworfen, bevor man sie auf der SGI-Workstation mit dem „Alias Power Animator“ zu Drahtgittermodellen umsetzt, die anschließend mit Texturen überzogen werden. Für den eigentlichen Strategieteil hingegen sind ein Level-Editor, „DPaint“ und „C++“ zuständig. (Manuel Semino)



DER ENTWICKLUNGS-LEITER IM GESPRÄCH: MICHAEL HENGST



Michael Hengst

?: Herr Hengst, Sie waren Chefredakteur der Zeitschrift „Power Play“, jetzt sind Sie bei Sunflowers für die interne Entwicklung und die Budgetverteilung an externe Teams zuständig, kennen also beide Seiten derselben Medaille. Wie war denn die Umstellung vom Spieltester zum Spielmacher?

MH: Nachdem ich inzwischen weiß, wieviel Arbeit dahintersteckt, könnte ich heute eigentlich nicht mehr mit gutem Gewissen Spiele bewerten. Das Idealspiel gibt es in der Praxis einfach nicht, man muß immer Kompromisse eingehen – sonst wird es nicht mehr realisierbar bzw. finanzierbar.

?: Was sind die typischen Probleme bei der Spieleentwicklung?

MH: Terminschwierigkeiten, die Gefahr, sich in Kleinigkeiten zu verzetteln, und nicht zuletzt die Frage der Rentabilität.

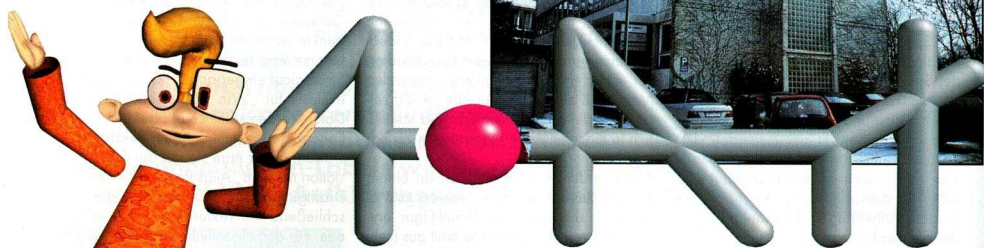
?: Macht die Arbeit Spaß?

MH: Na klar, es ist das kontrollierte Chaos! Wir suchen übrigens immer nach qualifizierten Programmierern, Grafikern, Animatoren und Designern, die fest oder frei für uns arbeiten. Die Kontaktadresse lautet:

Sunflowers
z.H. Michael Hengst
Birkenwaldstr. 38
63179 Obertshausen

REPORTAGE

COMPUTER-TV MADE IN GERMANY:



Nicht nur in den Trickstudios von Hollywood wird fleißig an der Vermählung von Grafikcomputern mit Kino und Fernsehen gearbeitet: Die Wiege der ersten virtuellen TV-Modérateuren der Welt steht in München!

Die Entertainer von übermorgen erblicken das Licht der Welt auch keineswegs im Hochsicherheitstrakt irgendeines

Großkonzerns, statt dessen residieren ihre Schöpfer in einem eher beschaulichen Bürokomplex inmitten einer gutbürgerlichen Eigenheimsiedlung Münchens. Das im wesentlichen aus drei Zimmern und einer (mit anderen Unternehmen geteilten) Gemeinschaftsküche bestehende Büro belegt gerade mal 100 Quadratmeter wertvollen städtischen Bodens, doch von dem bescheidenen Ambiente sollte man sich nicht täuschen lassen: Die siebenköpfige und aus Vertretern unterschiedlichster Fachrichtungen zusammengewürfelte Truppe rund um Geschäftsführer Olaf Schirm arbeitet hier an der Zukunft der TV-Unterhaltung.

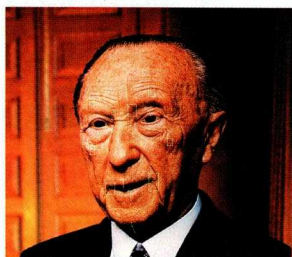
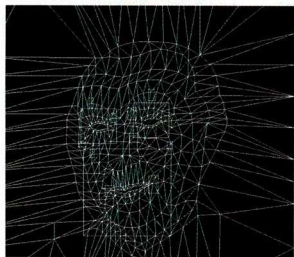
IM ECHTZEIT

Es besteht ein entscheidender Unterschied zwischen der Produktion digitaler Trickeffekte für die Kinoleinwand und solcher für das Pantoffelkino. Soll der Computer nämlich einen Zelluloidstreifen optisch aufwerten, bleibt dem Studio dafür im Prinzip alle Zeit der Welt – es kann so lange an der Grafik gefeilt bzw. gerechnet werden, bis der Produzent, das Budget oder der Starttermin ein Machtwort sprechen. Ganz anders bei Liveaufnahmen in virtuellen TV-Studios à la „Hugo“ oder „Focus TV“. Hier hat man praktisch überhaupt keine Zeit, da die komplette Hintergrundkulisse während der Sendung fortlaufend neu berechnet, grafisch umgesetzt und mit dem (vor einer Bluescreen agierenden) Moderator abgestimmt werden muß. In Zahlen ausgedrückt heißt das: Bei der PAL-Technik mit ihren 25 Bildern pro Sekunde bleiben

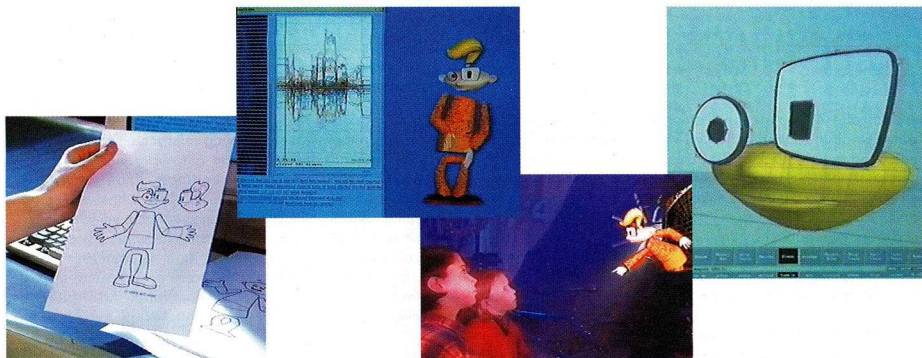
dem Computer für all die gerade genannten Aufgaben gerade mal 40 Millisekunden pro Einzelbild! Braucht er zu lange, kommt es sofort zu ruckenden Bildern, die natürlich nicht mehr realistisch wirken. Solche Patzer lassen sich gelegentlich bei billig produzierten Serien wie „Sequester DSV“ oder „Space 2063“ beobachten.

TEMPO, TEMPO!

Das Zeitproblem verliert viel von seiner Dramatik, wenn der Rechner nur (auch bewegte) 3D-Kulissen im Hintergrund herumschieben muß. Doch die digitale Nachahmung von Tieren oder Menschen ist wesentlich kritischer, weil der Zuschauer hier den Vergleich zwischen realem Vorbild und virtuellem Kunstprodukt ziehen kann. Auf diesem Gebiet hat daher das Kino bislang noch die Nase vorn, wo z.B. Digi-Echsen



Mimik-Tracking macht Tote wieder lebendig – zum Beispiel den ersten deutschen Bundeskanzler



Die Karriere des Brainy: vom Bleistift-Entwurf über das digitale Drahtgitter-Modell bis hin zum TV-Star

ERFASST

den „Jurassic Park“ zu Kleinholz verarbeiten oder Nashörner aus „Jumanji“ ganze Straßenzüge verwüsten. Bei Livesendungen gelingen dagegen bis jetzt nur optisch bedeutend weniger aufwendige Cartoons, und selbst dafür wird hochwertige Hardware benötigt: Rund eine halbe Million Marker kostet eine mit vier Highend-Prozessoren bestückte 3D-Workstation vom Schlage Onyx. Solches Equipment benutzt beispielsweise Kabel 1, um demnächst den von Olaf Schirm und seinem Team entwickelten Digi-Charakter „Brainy“ auf Sendung zu schicken. Brainy ist der Moderator einer interaktiven TV-Wunschsendung für Musikclips, die vorwiegend jüngere Semester ansprechen soll. Für seine Echtzeit-Animation findet ein von Vierte Art entwickeltes Komplettsystem aus Soft- und Hardware namens „X-IST“ Verwendung. Dieses nimmt die Mimik und Gestik eines Schauspielers in Echtzeit auf, filtert die wesentlichen Bewegungsbestandteile heraus, setzt sie auf den digitalen TV-Charakter um und versetzt ihn so in (dieselbe) Bewegung.

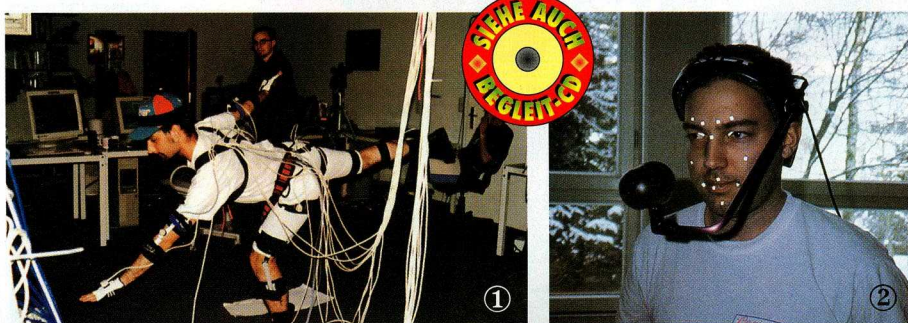
Das gerade erwähnte System zur Erfassung der Gesichtszüge kam bereits bei „Eddie the Horse“ zum Einsatz, einer Figur aus der inzwischen abgesetzten Computershow „X-Base“. Dabei werden einem Schauspieler an markanten Punkten des Gesichts (Wangen, Kinn, Lippen und Augenlider) reflektierende Marker aufgeklebt; die mit einem Bügel vor seinem Gesicht angebrachte Kamera registriert dann ständig deren veränderte Positionen und leitet diese Bewegungsinformationen zum Rechner weiter. Dort werden sie auf die entsprechenden Stellen eines digitalen 3D-Schädels umgemünzt, der sich dadurch synchron mit dem Schauspielerkopf bewegt.

Genau dasselbe kann man natürlich auch mit einem ganzen Körper machen, und Acclams Advanced Technologies Group benutzt denn auch ein ganz ähnliches System für die Umsetzung von Körperbewegungen. Der Nachteil daran: Die flexiblen menschlichen Anatomie ist ein geradlinig rechnender Computer kaum

gewachsen; speziell die Überschneidungen von Fingern, Armen und Beinen bringen das Silizium zum Kochen. Daher setzt man bei Vierte Art lieber auf ein magnetisches System, das diese Schwierigkeiten nicht kennt – dafür läßt sich damit bis jetzt nur ein Mensch pro Raum sicher orten, das Auftreten mehrerer Kunstpersonen zugleich ist auf diese Weise also noch nicht realisierbar. Das Funktionsprinzip sieht folgendermaßen aus: Neben dem Akteur befindet sich eine elektrische Spule im Studioboden, die den ganzen Raum mit einem Magnetfeld erfüllt. An bestimmten Körperstellen (Gelenke, Beine, Arme, Kopf und Brust) werden Magnetsensoren befestigt, die alle Lageveränderungen pflichtschuldigst über die serielle Schnittstelle an die Onyx-Hardware weitermelden. Und dort werden sie dann eben wieder nach dem altbekannten „Gesichtsschema“ verarbeitet und umgesetzt.

AUFPOLIERT

Ungefähr ein Drittel der insgesamt verfügbaren Rechenzeit benötigt der Rech-



① Schwer verdrahtet: Darsteller, deren Bewegungen auf einen Digi-Charakter übertragen werden

② Checkt die Gesichtszüge: der Mimik-Tracker

ner, um alle empfangenen Daten von Kopf, Rumpf und Gliedmaßen zu verarbeiten und auf ein nacktes 3D-Skelett zu übertragen. Nach dessen Animation bleiben ihm noch rund 25 Millisekunden zur Verschönerung des Ganzen, damit die Zuschauer kein häßliches Vektorgerippe auf dem Bildschirm erdulden müssen. Dazu verwendet er die unterschiedlichsten Texturen, baut künstliche Lichtquellen ein und schattiert noch schnell einzelne Hautpartien ab, bevor das jeweilige Einzelbild über den Äther geht. Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei dem Mundwinkel und den übrigen Gesichtspartien, weil der Betrachter gerade hier bereits kleinste Ungereimtheiten als störend empfindet. Aber vollkommene Lebensnähe ist mit den aktuell vorhandenen Elektronenhirnen

schlichtweg noch nicht machbar. Vor dem komplexen Faltenwurf eines Stoffes oder den zahllosen Lichtreflexen vieler tausend Einzelhäarchen muß derzeit noch die teuerste Hardware kapitulieren. Daher hat Brainy auch eine stark vereinfachte Bekleidung, nur stilisierte Augen und überhaupt keinen Haarwuchs. Es dürfte somit noch geraume Zeit dauern, bis wir am Fernsehschirm einem synthetischen Humphrey Bogart in die Augen blicken können.

ring. Zur Vertonung kommen bis dato ja fast durchweg einfache Samples zum Einsatz, was gut, aber nicht hundertprozentig lebensnah klingt. Daher will man nun versuchen, die Luftbewegungen, die beim Zusammentreffen verschiedener Materialien entstehen, zu berechnen. Das angestrebte Endziel ist der täuschend echte Sound – also gewissermaßen ein Klangerlebnis der fünften Art... (rl)

IN ZUKUNFT

Neben all diesen Herausforderungen im optischen Bereich wollen sich die Puppenspieler der Vierten Art demnächst verstärkt einer gänzlich anderen Aufgabe zuwenden, nämlich dem Sound-Rende-

AUF DER BEGLEIT-CD

...können Sie Brainy bereits vorab in Bewegung erleben – bei einem Video-Blick der Vierten Art hinter die Produktionskulissen.

KURZBIOGRAPHIE DER VIERTEN ART

1987 Gründung in München

1993 Entwicklung von Eddie Hiscore

1994 140 Spezialeffekte für die ZDF-Serie Stella Stellaris

1995 Gründung der ersten Agentur für synthetische Schauspieler: Vuppet Agency

1996 Entwicklung des Kabel 1-Charakters Brainy

Ein großer Erfolg für Vierte Art: die Spezialeffekte...



Der Geschäftsführer von Vierte Art: Olaf Schirmer



Ein virtueller Pionier unter den TV-Moderatoren: Eddie Hiscore



...für die ZDF-Weihnachtsserie „Stella Stellaris“



Bald Musikmoderator beim TV-Kanal Kabel 1: Brainy

BLUEN AWAY

KOMPLETT IN DEUTSCH!

**BEST ADVENTURE-
AND ROLEPLAYING TITLE 1995**

COMPUTER LIFE

INNOVATION AWARD GOLD

CONSUMER ELECTRONICS SHOW

MURPHY 1995

OSKAR FÜR INTERAKTIVE MEDIEN

BESTER SCHAUSPIELER:

JIMMIE F. SKAGGS "JUSTUS"

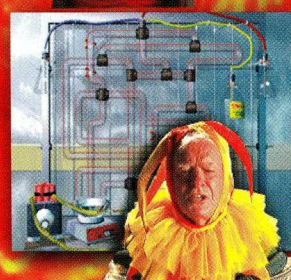


(BESTMÖGLICHES ERGEBNIS)

ELECTRONIC ENTERTAINMENT

GOLD AWARD 1995

MEDIA INVISION AWARD



**FON: 614 50 614
FAX: 614 50 610
HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT**

**IMAGINATION
PILOTS**



SIGHTSEEING

DER MULTIMEDIA-STADTFÜHRER TEIL IV: BERLIN

Berlin ist immer eine Reise wert, selbst wenn man in der Hauptstadt keinen Koffer mehr stehen hat. Um so mehr, als das multimediale Freizeitangebot der ehemals geteilten Metropole ungeteilten Unterhaltungswert verspricht – zumindest teilweise...



CYBERGAMES

Die Alternative zu häuslichen Vergnügungen mit Spielkonsolen und PCs ist in Berlin niemals weit. Denn in sehr zentraler Lage und unmittelbarer Nähe des inzwischen leider verwaisten „Cyberspace-Cafe“ am Bahnhof Zoo hat mit dem **Virtuality-Cafe** ein hypermoderner Spiel- und Spaß-Tempel die Tore geöffnet. Betrieben wird das Lokal vom deutschen Importeur der Virtual Reality-Systeme höchst selbst, was den Vorteil hat, daß es zugleich als Showroom für aktuelle High-Tech dient – und daher ständig mit den allerneuesten Geräten und Programmen ausgestattet wird.

Auf 200 Quadratmetern stehen hier derzeit acht Maschinen der jüngsten VR-Generation, welche den Spieler via Datenbrille und Sensoren in bunte Digi-Welten katapultieren. Und daß Interaktion mittlerweile auch auf diesem Gebiet kein

Fremdwort mehr ist, wird bei manchen Games buchstäblich spürbar. Bestes Beispiel wäre der brandneue Sportschützen-Simulator **Total Recoil**: Wer sich hier mit einer Winchester durch die wirklich sehenswerte Grafik ballert, dessen Schulter wird sich wegen des Rückstoßes noch tagelang an dieses realitätsnahe Erlebnis erinnern...

Freilich muß das nicht sein, denn man kann das Treiben anderer Spieler auch aus sicherer Entfernung und bei einer gepflegten Tasse Kaffee an einem der Deckenmonitore verfolgen. Oder man setzt sich vor eines der beiden verfügbaren Terminals, um in der Internet-Ecke gemütlich durch das WWW zu surfen. Möglich ist all das jeden Tag ab 14 Uhr in der Lewishamstr. 1 (U-Bahnstation Adenauerplatz), 10629 Berlin, Tel.: 030/327 51 43. Und zwar zu folgenden Preisen: Die

Solokarte für eine der rund vier Minuten langen VR-Partien kostet 7,- DM, wobei Gruppen mit einem 20er-Ticket für 80,- DM natürlich preiswerter fahren. Inter-nett machen kann man es sich in diesem Virtualnauten-Mekka für 5,- DM pro halber Stunde.

Ballern mit Rückstoß: Total Recoil



Das Virtuality-Cafe

INTERNET-CAFES

Abgestürzt: das Clubnetz



Bezüglich klassischer Internet-Cafes ist das Angebot in Berlin derzeit allerdings eher dünn. Zwar findet man gelegentlich in der Eckkneipe einen PC, der am Netz hängt, doch hat sich momentan kein Gastronom zur Gänze der globalen Kommunikation verschrieben. Das war schon mal anders, doch hat das „X-ess“ im Haus der Kulturen der Welt inzwischen leider wie-

der geschlossen, und auch das „Clubnetz“, das zwischen diversen angesagten Adressen der Berliner Nachtszene einen IRC-Kanal aufgezogen hatte, ist mittlerweile stillgelegt. Diese beiden vielversprechenden Modelle konnten mangels finanzieller Masse nicht überleben, weshalb das Feld nun künstlerischen Initiativen wie dem **Medien salon** (Schlesische Str. 32) und dem Ausstellungsereignis **Chromapark** (s.u.) oder eben Kommerz-Profis wie dem erwähnten **Virtuality-Cafe** überlassen bleibt. Denn auch für das kommunale **Internet-Cafe im Ribbeck-Haus** hatte die Berliner Stadtverwaltung bei Redaktionsschluß noch keinen geeigneten Betreiber gefunden. Na, wird schon werden.

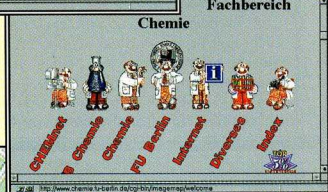
NETPROVIDER

Unabhängige Internet-Provider sprießen in Berlin hingegen hinter jeder zweiten Ecke. Deren Einstiegspreis liegt im Schnitt zwischen 25 und 35 Mark, was zwar die Grundgebühr der großen kommerziellen Anbieter übersteigt, jedoch in aller Regel auch mehr Surf-Zeit, weniger Zensur und im Idealfall auch ein höheres Tempo beinhaltet. Wer seinen Studentenausweis in Reichweite hat, der kann das Vergnügen sogar umsonst haben und muß nur noch die dabei anfallenden Telekomgebühren berappen: Die **FU-Berlin** (<http://www.fu-berlin.de/ZEDAT/>)

bietet Studenten einen kostenlosen und zeitlich unbeschränkten Zugang zum Internet. Sechzig Leitungen für Highspeed-Modems bzw. ISDN-Einwahl stehen hier zur Verfügung, 180 weitere Lines sind beantragt. Und für 10,- DM bekommt man bei der Uni zudem ein extra konfiguriertes Programmpaket. Um sich anzumelden, muß man freilich persönlich in der **FU Berlin/Benutzer-service der ZEDAT** (Fabekstr. 32, 14195 Berlin) erscheinen.

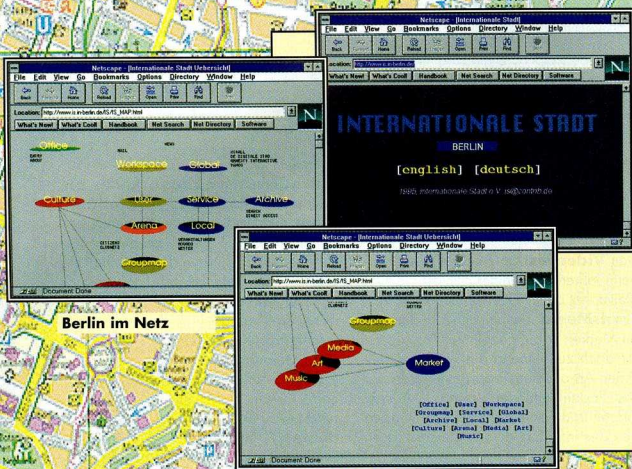


Die Internet-Seiten von FU und ZEDAT



DAS PROJEKT INTERNATIONALE STADT

Neben Amsterdam, Budapest oder Bremen hat sich auch Berlin als Metropole im virtuellen Raum etabliert: **Internationale Stadt** (<http://www.is.in-berlin.de>) heißt ein Projekt, an dem im Prinzip jeder mitwirken kann. Man bekommt dazu per E-Mail Username und Paßwort – sowie eine Kontonummer, auf die freiwillige Spenden überwiesen werden dürfen. Die Bewohner der jeweiligen Stadt können dann eigene Web-Seiten gestalten, sich in diversen öffentlichen und privaten User-Bereichen treffen (Kunst, Musik, Media, Service), E-Mails verschicken oder am Aufbau einer idealen City mitarbeiten.



Berlin im Netz

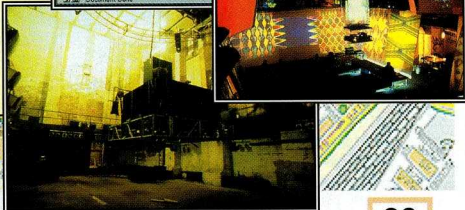
DER TECHNO-EVENT: CHROMAPARK

Mittlerweile zum dritten Mal zeigte das Party- und Ausstellungsereignis **Chromapark** (dieses Jahr vom 4. bis 13. April), wohin die Techno-Kultur ihre Jünger trägt. Zu finden war die Exhibition rund um die neue Kunst- und Medienkultur im E-Werk in Berlin Mitte, wobei sich ein Schwerpunkt mit der Bild- und Zeichensprache der Bewegung befaßte. Fast 100 Stunden Ausstellung, 48 Stunden Party mit

der buntesten Chill Out-Area der Welt, Events in der ganzen Stadt und der große Abschluß-Rave im E-Werk machten das Happening zur Pflichtveranstaltung der Szene. Erste Infos zu **Chromapark 97** und letzte Erinnerungen an das diesjährige Fest finden sich unter <http://www.techno.de/silverpage/previews> oder <http://www.techno.net> im Internet.



WWW-Infos zur Chroma

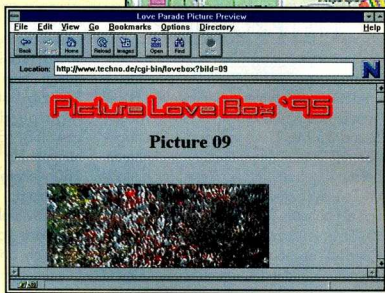


Das virtuelle E-Werk

DER RAVE-EVENT: LOVEPARADE

Trotz der Gerüchte, denen zufolge Frankfurt als Gastgeber geplant sei, wird auch 1996 wieder in Berlin paradiert, und zwar am 13. Juli. Allerdings nicht mehr am Kurfürstendamm, denn die **Loveparade** zieht es von West nach Ost: Auf dem Pracht- und Protzboulevard Unter den Linden wird der Rave-Event in diesem Jahr ausgetragen. Immer vorausgesetzt natürlich, eine Initiative, welche die Giga-Demo vom Alexanderplatz auf die SED-Paradestraße Karl-Marx-Al-

lee lenken will, setzt sich nicht doch noch durch. Nach den kleinlichen Vorjahrestreitereien um Zulassung und Müllproblem scheint es übrigens, daß die Stadtväter dazugelernt haben, denn aus dieser Richtung droht anscheinend kein Ärger mehr. Informationen zu Geschichte und Zukunft der Loveparades findet man am besten und schnellsten unter der Zentraladresse <http://www.techno.de>; dort wartet auch ein Bild- und Soundarchiv.



So schön war's
letztes Jahr...



DER MEDIEN- EVENT: TRANSMEDIA

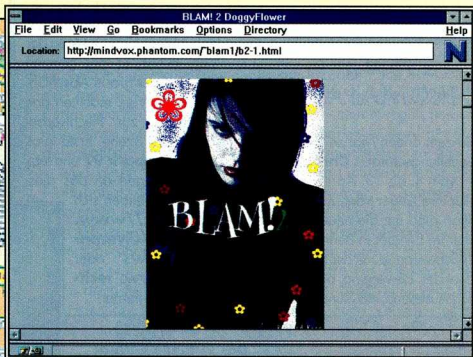
Das **VideoFest** im **Podewil**, das seit neun Jahren die Berliner Filmfestspiele begleitet, hat ab 1997 einen neuen Namen: **TransMedia**. Damit soll wohl den neuen Medien Tribut gezollt werden, haben sie doch zunehmend die konventionelle Video-Art aus dem Programm verdrängt. Die Spannweite der Vorträge, Ausstellungen und Foren reichte heuer von Fragen des Internet-Designs bis zur Präsentation neuer CD-ROMs; sogar ein aufpoliertes CD-i wurde gesichtet. Zu den

virtuellen Gästen gehörten die Performance-Chansonette **Laurie Anderson**, die bizarren **Residents** und **Black Militant Game** (kurz **BLAM!**), deren CD-ROM „**BLAM! 2**“ wohl zu den provokantesten Höhepunkten der Veranstaltung zählte – und hierzulande daher auch nicht jugendfrei ist. Absseitiger Humor, böse Ernsthaftigkeit und New Yorker Avantgardismus treffen hier in einer kantigen Melange aufeinander. Eine digitale Festival-Nachlese gib't natürlich auch, und zwar unter der Adresse: <http://www.mediopolis.de/videofest/>. Im richtigen Leben fand der Event im Podewil in der Klosterstr. 68-70, 10179 Berlin, Tel.: 030/262 87 14, statt.

ANDERE STÄDTE

...andere Sitten: Sofern diese multimedialer Natur sind und Sie sich mit ihnen auskennen, sind Sie hiermit herzlich zur Mitgestaltung der Stadtführer eingeladen. Informanten, freie Autoren und solche, die es werden wollen, melden sich diesbezüglich bitte bei nachfolgender Adresse. (Robert Fliege/jn)

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



Auch das Netz macht sich ein Bild von BLAM

300 Cartoon Clips

Höchste Qualität in WMF- oder EPS-Format. Bringen Sie Spaß und Pep in all Ihre Dokumente. Copyrightfrei in der Anwendung.

empf. VK DM 49,80



10.000 Color Clips

Wählen Sie aus 56 verschiedenen Bereichen das passende Bild für Ihre Korrespondenz, Notizen, Visitenkarten oder Briefköpfe.

empf. VK DM 49,80



202 Fax Cartoons

Geben Sie Ihren Faxen den letzten Schliff. Für Geschäft, Privat und fast jeden Anlaß. In Corel Draw voll editierbar

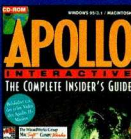
empf. VK DM 49,80



Apollo Interactive

Das komplette Insider-Know how von allen Apollo-Missionen, einschließlich der gescheiterten Apollo 13-Mission. 40 Min. Video.

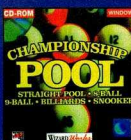
empf. VK DM 49,80



Championship Pool

5 verschiedene Billard-Varianten, mit Musik und Sound hinterlegt und nach den gültigen internationalen Spielregeln konzipiert

empf. VK DM 39,80



SiZone for SimCity 2000

800 neue Städte für das beliebte Spiel SimCity 2000 und 250 neue Städte für SimCity Classic. Lassen Sie Ihren Ideen freien Lauf

empf. VK DM 49,80



Deutsche Gesetzestexte

für MS-Windows, im ANSI- und ASCII-Format, mit allen gültigen deutschen Gesetzen im direkten Daten-Zugriff

empf. VK DM 49,80



Hugo auf Diskette

Der kleine Kobold hat so seine Probleme mit der Hexe Hexana

empf. VK DM 69,95



Hugo auf CD-Rom

Neue Abenteuer mit Hugo, seiner Familie und Hexana

empf. VK DM 89,95



URLAUB
MACHEN
KÖNNEN SIE
SPÄTER!



NBG Handels- und Verlags GmbH

Brunnfeld 2 - 4

93133 Burglengenfeld

Telefon 0 94 71/70 17-0

Telefax 0 94 71/70 17-99



REDE & ANTWORT



STIMMEN ZUR REFORM

Seit der letzten Nummer bin ich Abonnent Ihres Magazins, lese den MULTIMEDIA JOKER aber bereits seit einem halben Jahr und bin sehr zufrieden mit Ihrer systemübergreifenden Darstellungsweise. Herzlichen Glückwunsch auch zu dem allseits gelungenen neuen Konzept – sowohl Layout als auch die innere Struktur und der Informationsgehalt sprechen an.

Vielleicht könnte das Heft im Laufe der Zeit noch etwas umfangreicher werden; dafür und für eine teilweise konsolentaugliche CD würde ich auch einen höheren Preis bezahlen. Ich denke, zumindest für das CD-i müßte so was doch möglich sein, denn Hybrid-CD-ROMs für PC, Mac und CD-i sind ja bereits im Handel.

Apropos CD-i: Ich finde, dieses Gerät ist sowohl von der Konzeption her als auch in Bezug auf die Verarbeitungsqualität ausgezeichnet; es findet zu Unrecht immer weniger Beachtung. Hieran ist wohl auch überwiegend Philips selbst schuld, da durch die schleppende Auslieferung neuer Titel die Geduld des Käufers arg strapaziert wird. Zumal sich die Möglichkeiten der Maschine nur über Video-CD (was zweifellos ein zukunftssträchtiges Medium ist) gar nicht wirklich ausnützen lassen – schon deshalb nicht, weil „reine“ Video-CD-Player günstiger zu haben sind. Ich würde mich also freuen, wenn das CD-i durch den MULTIMEDIA JOKER wenigstens eine Pressestimme behielte.

Und noch eine Bemerkung zu den Konsolen, die ja das Kinderzimmer mittlerweile durchaus verlassen haben. Ich selber bin z.B. 39 Jahre alt, besitze



aber dennoch auch eine Playstation. An diesem Gerät gefällt mir, daß man nach einem anstrengenden Arbeitstag nicht noch ewig herumkonfigurieren muß, sondern sofort loslegen kann. Noch erfreulicher fände ich es, wenn es in absehbarer Zeit auch Umsetzungen hochkarätiger PC-Abenteuer wie etwa „The Dig“ oder „Stonekeep“ gäbe. Wenngleich ich über die technische Machbarkeit nichts sagen kann...

Thomas Wachter, Bad Homburg

Zunächst einmal besten Dank für die Blumen, wir hoffen, Sie auch mit vorliegender Ausgabe wieder begeistern zu können. Diese Hoffnung erstreckt sich auch und gerade auf die nunmehr ebenfalls überarbeitete Begleit-CD, wengleich wir da Ihren Wünschen leider nicht voll gerecht werden können: Bei den von Ihnen erwähnten Hybriden handelt es sich ja in aller Regel um reine MPEG-Movies, die natürlich von allen entsprechend ausgerüsteten Systemen akzeptiert werden. Weil sich dieser MPEG-Standard aber noch nicht auf breiter Basis durchsetzen konnte, muß das CD-i hinsichtlich unserer Beilagscheibe vorläufig zugunsten des verbreiteten AVI- bzw. Quicktime-Formats weiterhin zurückstecken – zumal hier für den Betrieb von interaktiver Software erforderliche Aufwand (zusätzliche Partitionen etc.) in keinem

Verhältnis zum Nutzen stünde. Aber für Konsolen-Adventures und das CD-i besteht ja zumindest noch Hoffnung, auch wenn diese Plattformen traditionell bevorzugt mit Spielen aus dem Action-Genre bzw. den besagten Video-CDs bedient werden.

Sagt mal, das mit dem letzten MULTIMEDIA JOKER war ja wohl ein verfrühter Aprilscherz, oder? Erstens sind wir von Anfang an per Du, und auf einmal redet Ihr uns mit Sie an? Zweitens gefällt mir das neue Konzept überhaupt nicht: Die ersten zwei Drittel finde ich in jeder anderen Computerzeitschrift auch, und das kann die Konkurrenz ohnehin besser. Kehrt also zurück zu den Spielen, wo Ihr unschlagbar seid. Zwanzig Spieleseiten für fünf Systeme sind einfach zuwenig!

Michael Feil, AOL

Wie bereits gesagt, wer mit uns per Du sein möchte, mit dem bleiben wir es auch mit Vergnügen. Zum alten Konzept führt indessen kein Weg zurück, schon weil wir Deine Ansicht nicht teilen können: Aktuelle und teils exklusive Reportagen wie die unseren kennen wir in dieser Form aus Konkurrenzmagazinen nicht, und falls Dir die Marktübersichten der letzten Ausgabe nicht gefallen haben, dann treffen die vielen Einzeltests multimedialer Software in diesem Heft vielleicht eher Deinen Geschmack. Und bei den Spielen

bleiben wir unschlagbar, versprochen!

Herzlichen Glückwunsch zum neuen Konzept! Das Heft ist jetzt noch übersichtlicher geworden, und es sieht noch mehr wie ein Multiformat-Magazin aus. Beim Vergleich der Steuerprogramme ist Ihnen aber eines durch die Lappen gegangen, nämlich der „Steuerprofi 95“ für Amiga-CD zum Preis von 69,- DM. Thorsten Klingler, Mannheim

Danke für das Lob und den Hinweis. Schon im Namen aller besteuerten Amigos, die also nicht allein auf das etwas unbefriedigende „Einkommensteuer 1995“ angewiesen sind.

DIE CEBIT: EIN TEURER SPASS

Zugegeben, die CeBIT war eine gewaltige Mammutveranstaltung, die man an einem Tag gar nicht erforschen kann, lohnend war mein Besuch dort also schon. Aber mal ganz ehrlich: Als die Burschen von mir 50,- DM Eintritt haben wollten, sind mir fast die Socken weggefallen! Muß das denn wirklich so teuer sein? Mammutveranstaltung hin oder her, ich werde mir sehr genau überlegen, ob ich noch einmal nach Hannover fahre!

Michael Dorn, CompuServe

Als mittlerweile weltgrößte (Computer-) Messe kann sich die CeBIT natürlich auch bei der Preisgestaltung einiges erlauben, zumal der teure Eintritt ja gerade Otto Normal-Konsument abschrecken soll – zugunsten von mehr Ruhe für das Fachpublikum. Die Endverbraucher will man dann lieber auf der eigens für sie eingerichteten CeBIT Home im Herbst sehen...

NACHSCHLAGEN AM CD-I

Im Februar erstand ich den MULTIMEDIA JOKER zum ersten Mal und war erfreut, wenigstens ein Magazin zu finden, das etwas zum CD-i schreibt – wenn auch viel zu wenig. Nun wurde dort für die nächste Nummer ein Lexikon-Special angekündigt, wobei ein Foto das „Bertelsmann Universal-Lexikon“ für das CD-i zeigte. Nach Erscheinen der März/April-Nummer bin ich nun sehr enttäuscht, denn das fragliche Programm wurde im Special nicht berücksichtigt. Ich würde mich freuen, wenn Sie das in der nächsten Ausgabe nachholen könnten, auch wären größere Berichte über CD-i-Spiele schön. Gibt es „D-Info 2.0“ übrigens auch für die Philips-Konsole?
Martin Schlegel, Dortmund

Das fragliche Foto landete seinerzeit aufgrund eines Mißverständnisses in der Vor-schau. Tatsächlich handelt es sich bei dem Bertelsmann-Lexikon nämlich um ein mittlerweile bereits zwei Jahre altes Produkt, was uns letzten Endes selbst für eine Marktübersicht (die ja naturgemäß weniger auf Aktualität setzt) nicht mehr frisch genug erschien. Das soll nun aber übrigens nicht heißen, daß dieses Nachschlagewerk schlecht wäre, ganz im Gegenteil – nur ist es im Gegensatz zu den uns vom Hersteller gegebenen Informationen eben alles andere als neu, was einen eigenen Test natürlich erst recht ausschließt. Schlechte Nachrichten auch bezüglich TopWares Bestseller, denn die digitale Adressen- und Ruf-nummerndatenbank „D-Info“ erteilt auch in der aktuellen Version 2.0 nur dem PC Aus-kunft.

DIE SHELL-FALLE

Schande über mich, Asche über mein Haupt, und möge der Erdboden mich verschlin-

gen! Und wenn ich noch je-mals an den Heroen des Joker-Verlags zweifle, so soll mich der Blitz beim Sch...lafen tref-fen...

Worum es überhaupt geht? Nun, ich will mich entschuldi-gen, denn jüngst schrieb ich einen Brief, in dem ich mich bitter darüber beklagte, daß auf der Begleit-CD für Januar/Februar das Amiga-Demo von „Breathless“ nicht zu finden sei. Dafür wurde Richy nun womöglich ganz unschuldig zur Sau gemacht, denn natür-lich ist das Teil doch drauf – ich bin nur in die älteste Falle der Shell-Geschichte getappt! Wenn man das Fenster näm-lich nach dem Öffnen nicht vergrößert, verkrümelt sich BREATH.EXE elegant und unauffällig über den Rand. Tja, jetzt stehe ich wohl da wie das letzte Rindvieh; hoffentlich könnt Ihr mir noch mal ver-zeihen. Zur Sühne werde ich auch künftig jede Ausgabe des MULTIMEDIA JOKER kau-fen!

Aber freut Euch nicht zu früh, denn nachdem nun erwiesen ist, daß Ihr tatsächlich auf Le-serbriefe antwortet (da könnte ich Euch von anderen Zeit-schriften ein paar Geschichten erzählen...), werdet Ihr auch in Zukunft mit Post von mir rechen-müssen.

Olaf Schlingensief, Ludwigs-burg

Das hohe Joker-Gericht zeigt sich von der reuigen Gestän-digkeit des Angeklagten beein-druckt und akzeptiert daher das von der Verteidigung vorge-schlagene Strafmaß: Kauf der Magazine auf Lebenszeit, bei Zuwiderhandlung droht Infor-mationsentzug! Und damit kann wohl auch der Fall von Erhard Schmidtke (kam hier in der letz-ten Ausgabe zur Verhandlung) ad acta gelegt werden.

WER HAT DAS KOMMANDO?

Da Ihr Euch ja so viel Mühe gebt, uns stets neu- und wiß-

Das ORIGINAL

JEDEN MONAT NEU AM KIOSK



begierigen Usern eine superstarke, immer prall gefüllte CD zu brennen und ein ebensolches Heft zu drucken, habt Ihr Euch wirklich mal ein Lob verdient. Davon abgesehen hätte ich hier mal die Frage überhaupt: Wann kommt „Wing Commander V“, wer sind die Darsteller, worum geht es diesmal, und reicht ein Pentium noch aus?

Olaf Schotte, Rheda-Wiedenbrück

Hey, das waren ja gleich vier Fragen! Als Dank für das nette Lob kann es aber trotzdem nur eine Antwort geben: Film und Spiel zum nächsten Origin-Überflieger sollen parallel produziert werden – mehr weiß derzeit vermutlich selbst Chris Roberts noch nicht.

DIE MOGELPACKUNGEN

Es gibt eine Sache, die mich beim Softwarekauf immer wieder ärgert: Da greift man sich eine Riesenschachtel, und zu Hause beim Auspacken liegt gerade mal eine CD-Hülle und vielleicht noch ein Faltblättchen drin – und natürlich ein Schaumstoffblock, damit man's nicht vorher merkt. Bei den (amerikanischen) Importversionen wird in dieser Hinsicht übrigens häufig noch viel mehr gestündigt, aber egal: Muß das denn eigentlich sein? Kann man die Verpackungen nicht etwas einschrumpfen, wenn man ohnehin fast nix hat, was zu verpacken wäre?

Hella Borck, CompuServe

Eine gerade hinsichtlich ökologischer Gesichtspunkte sehr berechnete Kritik, die jedoch aus zwei Gründen bei den Herstellern und auch im Handel auf taube Ohren stoßen dürfte. Zum einen genießen größere Verpackungen beim Käufer nun mal einen höheren Aufmerksamkeitswert, zum anderen sind kleinere Schachteln schlicht einfacher zu klauen. Bleibt also nur die Hoffnung

auf ein Umdenken der Konsumenten, wie es z.B. bei Lebensmitteln bereits im Gange ist. Und solange es Leute wie Sie gibt, ist ja auch Hopfen und Malz noch nicht verloren.

DAS GE-DICHT

Seit geraumer Zeit ist ja eine neue, superdicht beschreibbare CD im Gespräch, und sicherlich kann man davon ausgehen, daß sie über kurz oder lang auch die Computer erreichen wird. Ist eventuell bereits absehbar, ob und wann sie sich dort durchsetzen wird?

Werner Lohra, Internet

Die Markteinführung ist offiziell für den Herbst dieses Jahres angekündigt, doch würden wir sicherheitshalber nicht vor Weihnachten mit der großen Dichte rechnen. Dann allerdings wird mit diesem Medium wohl zu rechnen sein, da es nicht nur zum allgemeinen Standard erhoben, sondern auch zu den CD-ROMs der aktuellen Generation kompatibel werden soll. Einziges Manko: Um die Wiederbeschreibbarkeit ist es auch hier schlecht bestellt.

VER-NETZT

Im letzten MULTIMEDIA JOCKER las ich Euer Special über Online-Dienste und bin sozusagen auf den Geschmack gekommen. Allerdings wären da noch ein paar Fragen zu klären:

- 1) Wenn ich nur bei T-Online Mitglied werden, kann ich Euch dann trotzdem E-Mails schicken? Denn Ihr gebt immer nur Adressen für Internet, CompuServe und AOL an...

- 2) Kann ich an einen Kumpel E-Mails verschicken, wenn wir beide in keinem Online-Service registriert sind?

- 3) Wie lange dauert die Übertragung von E-Mail, und was würde so was an Telefongebühren kosten?

- 4) Wenn ich angerufen werde, während mein Modem angeschmissen ist, bekommt der

Anrufer dann das Besetztzeichen zu hören?

- 5) Wenn ich bei T-Online Mitglied werde, kann ich dann in die Mailboxen aller Hersteller, die im Internet sind?

- 6) Wenn ich einen Patch downloade, der zwei Megabyte groß ist – wie lange würde diese Aktion bei einem V.34-Modem etwa dauern?

- 7) Wie werden die Telefongebühren berechnet: Für die komplette Zeit, die ich im Netz verbringe, oder nur für die Zeit, in der ich ein File absauge?

- 8) Stimmt es, daß man bei T-Online bundesweit nur Ortsgebühren zahlt?

Joschi Heimbürger, Bayreuth

- 1) Inzwischen haben wir auch eine T-Online-Adresse, die da lautet: 089463700

- 2) Man kann zwar über die Chat-Option des Terminalprogramms direkt live am Computer miteinander „reden“ oder auch in einer gemeinsam benutzten Mailbox Nachrichten hinterlassen, aber E-Mails im eigentlichen Sinne sind ohne Account nicht möglich.

- 3) Selbst ausgesprochen lange E-Mails bestehen nur aus vergleichsweise wenigen Bytes – die Übertragung geht also ruckzuck und verursacht keine nennenswerten Telefonkosten. Zudem will T-Online diesen Service zukünftig gratis offerieren.

- 4) Natürlich. Oder dachtest Du, die Telekom würde in solchen Fällen eine Oper zur Auf-führung bringen?

- 5) Über den Zugang von T-Online steht Dir selbstverständlich das gesamte Internet offen. Wenngleich es hier keine „Mailboxen“, sondern sogenannte „WebSites“ gibt.

- 6) Die Übertragungsgeschwindigkeit hängt auch von der Unterstützung des Absenders ab. In jedem Fall geht's nicht ganz blitzartig, da man für ein File der genannten Größenordnung über den Daumen gepeilt schon ein Viertelstündchen

oder mehr einkalkulieren muß.

- 7) *Gebührentechnisch schlägt leider die gesamte Zeit im Netz zu Buche.*

- 8) *Ja, stimmt.*

Ich habe kürzlich gelesen, eine der künftigen Entwicklungsrichtungen ginge dahin, daß man zu Hause gar keinen vollwertigen Rechner mehr hat, sondern eigentlich nur noch eine Tastatur mit Prozessor, Modem und etwas Arbeitsspeicher. Wer die Kiste dann einschaltet, geht automatisch online und holt sich die Programme, die er gerade zum Arbeiten oder Spielen benötigt, direkt aus dem Netz. Klingt ja irgendwie cool, aber was ist da wirklich dran?

B. Schmidtke, Köln

Tja, so ähnlich sieht wohl die digitale Zukunft aus. Und tatsächlich gibt es schon heute recht weit gediehene Bestrebungen, sie mit einer Programmiersprache namens JAVA (sie ist bereits im Internet zugänglich und arbeitet übrigens auch mit ganz normalen PCs) zur Gegenwart zu machen. Doch natürlich hat das Rumpfrechner-Konzept aus seine Nachteile. Die Telefongebühren etwa, die Tempofrage und vor allem das Sicherheitsproblem – abgespeichert würde dann nämlich ebenfalls im Netz, wenn auch in geschützten Bereichen. Ob sich die Sache also just in der von Ihnen beschriebenen Form durchsetzt, darf bezweifelt werden; eine Art „Programmverleih“ im Netz scheint uns da wahrscheinlicher zu sein.

DIE RETOURKUTSCHE

Vor ein paar Wochen habe ich Euch 'ne Mail bezüglich der Multimedia-CD von Januar/Februar geschickt, weil ich Schwierigkeiten mit der Scheibe hatte. Mittlerweile weiß ich, warum: Ich habe sie nämlich

LESERBRIEFE

auf mehreren Rechnern getestet, und sie lief nirgendwo – bei genauerem Hinsehen zeigte sich eine kleine Abschrägung auf dem Teil, und ich schätze mal, daß da der Hund begraben liegt. Bestimmt werdet Ihr's umtauschen, oder? An welche Adresse soll ich denn die CD schicken?
Sven Puklowski, Internet

Physikalische Defekte dürfen bei unseren direkt ab Duplizierwerk verpackten Beilagscheiben eigentlich kein Thema sein. Falls aber doch einmal passiert, was nicht passieren darf, so ist das kein Beinbruch: Natürlich sorgen wir über nachstehende Adresse gerne für den Umtausch.

ALLE FÜR EINEN, EINER FÜR ALLE?

Wie bringt man eigentlich in einer thematisch so weitgespannten Redaktion alles unter einen Hut? Ich meine, es kennt sich doch z.B. sicherlich nicht jeder von Euch mit einem Mac aus, oder? Mich würde also mal interessieren, wer für was verantwortlich ist. Und ob die Bereiche nach den jeweiligen Neigungen vergeben werden oder ob man in die Themen hineingepreßt wird.
BigMan, Hannover

Natürlich haben unsere Redakteure thematische Schwerpunkte: Manfred Duy z.B. ist hauptsächlich für den Mac verantwortlich, Richard Löwenstein und Michael Schnelle sind unsere ersten Adressen für Konsolen und Amigas, während etwa Martin Schnelle den besten Überblick bezüglich Nichtspiele-Software hat. Verantwortlichkeiten dieser Art richten sich, soweit das im Einzelfall möglich ist, auch in der Tat nach den persönlichen Neigungen bzw. Kenntnissen. Was dem professionellen Fachjournalisten freilich nicht die Einarbeitung in ständig neue Themengebiete erspart...

FEDER & SCHWERT

Schwerter zu Pflugscharen, denn die Feder ist ohnehin mächtiger: Nur Ihre Zuschriften machen stetige Verbesserungen am Magazin möglich, nur sie garantieren darüber hinaus auch zur nächsten Ausgabe wieder eine interessante Leserbriefseite. Sofern Ihre Anregungen und Fragen zu Hard- und Software oder artverwandten Themen also von allgemeinem Interesse sind, werden wir sie an dieser Stelle veröffentlichen. Andernfalls antworten wir auch gerne persönlich, wozu Ihrem Schreiben allerdings RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beilegen und der Absender zu entziffern sein muß. Daher mag die Tastatur gegenüber der Feder vielleicht doch die bessere Wahl sein, insbesondere, falls die Post über den Datenhighway kommt. Unsere Adressen für E-Mail lauten: **100332.322@compuserve.com** oder **joker_mags@aol.com** im INTERNET, **joker_mags** über AOL, **100332.322** über COMPUSERVE und **089463700** über T-ONLINE. Auf diesem Weg sind jedoch keine Abo- und Shop-Bestellungen oder Teilnahmen an Preisausschreiben möglich, das alles geht den guten alten Postweg an den:

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

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !

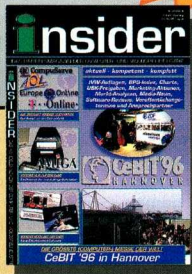
insider

Das Handelsmagazin der COMPUTER- und VIDEOSPIELINDUSTRIE

HALBJAHRESABO

für nur
30,- DM

Gegen
Gewerbenachweis
gratis!



Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insider für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das

Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch. Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Internia zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen. Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

**Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

insider ABO-COUPON

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

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

Kontoinhaber:

Name / Vorname

Konto-Nr.:

Straße / Hausnummer

Geldinstitut:

PLZ / Wohnort

Bankleitzahl:

Datum / 1. Unterschrift

per Vorauskasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

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

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

Datum / 2. Unterschrift

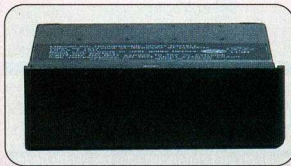
MULTIMEDIA-NOTEBOOKS



Die mobile Spielhölle ist immer ein Kompromiß zwischen Ausstattung, Gewicht und erschreckend viel Geld – welche Fehler man beim Kauf unbedingt vermeiden sollte und was es für reisende Multimedialisten sonst zu beachten gibt, erfahren Sie hier!

Mit den schweren Laptops und ihren meist einfarbigen „Anzeigetafeln“ haben die heutigen Reise-rechner nur noch wenig gemeinsam. Trotzdem erkaufte man sich auch bei ihnen das Mehr an Beweglichkeit durch einen etwas geringeren Komfort gegenüber den reinen Tischmodellen. Speziell für den Einsatz außerhalb der Büro-stunden kommt dabei einigen Punkten gesteigerte Bedeutung zu:

AKKUS



Eine aufwendige Präsentation, wie sie gerade bei Entertainment-Software allgemein üblich ist, zieht naturgemäß mehr Energie aus dem Akku als eine schlichte Textverarbeitung. Falls der Hersteller des angepeilten Wunschmodells alternativ auch leistungsfähigere Stromspeicher anbietet, wäre es also falsch, ausgerechnet an dieser Stelle zu sparen. Denn hier nützen auch die diversen Stromspar-Modi wenig, weil beim Betrieb in aller Regel ständig von CD oder Harddisk nachgeladen wird. Und da die Akkus nur bei ausgeschaltetem Notebook gewechselt werden dürfen, ist für Spiele wohl der Betrieb am Netzteil erste Wahl – oder man darf das Abspeichern keinesfalls vergessen...

GRAFIK

Wer auf eine vergleichbare optische Qualität besteht, wie sie ein „richtiger“ Monitor bietet, kommt um die Anschaffung eines Active-Matrix-Displays nicht herum. Denn die auch unter „TFT“ firmierenden Schirme erlauben einen Betrachtungswinkel von ca. 110 Grad, während dieser bei einer passiven Matrix lediglich 30 Grad beträgt; zudem verwischt die Grafik hier bei schnellen Bewegungen recht ungeschön. Einen annehmbaren Kompromiß zwischen der grafischen Leistung und dem Loch im Geldbeutel bilden die sogenannten Dual-scan-Bildschirme. Sehr wichtig ist auch die maximale Auflösung: 800 x 600 Pixel sind im mobilen Bereich üblich, es gibt aber große Unterschiede bei der Zahl der dargestellten Farben – 65.000 oder gar 16 Millionen findet man nicht an jeder Ecke. Und natürlich spielt auch die schiere Größe eine gewisse Rolle. Stand der Technik ist momentan eine Bildschirm-diagonale von 10,4 Zoll, neuere Modelle haben schon 11,3 Zoll, und auf der letzten CeBIT waren bereits die 12,1-Zöller auf dem Vormarsch.



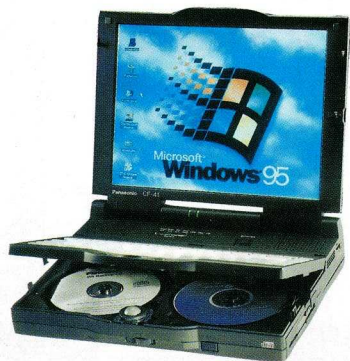
Der kleine Unterschied: links ein 10,4"- , rechts ein 11,3"-Bildschirm

PERIPHERIE

Idealerweise sind neben der (16-Bit-) Soundkarte auch die Boxen und das Mikrofon schon eingebaut. Wer den Sound lieber über anständige Lautsprecher hört oder ein besseres Mikro (gerade für Aufnahmen im Freien wichtig) anschließen will, muß darauf achten, daß die entsprechenden Anschlußbuchsen vorhanden sind. Interne Floppy- und CD-ROM-Laufwerke sollten modular aufgebaut, das heißt jederzeit auswechselbar sein – gegen einen zusätzlichen Akku oder ein neueres Modell. Von externer Hardware, die man über die PCMCIA-Schnittstelle anschließt, ist dagegen eher abzuraten: Erstens sind diese Außendienstmitarbeiter we-



Alles modular: CD-RÖMer, Floppylaufwerk und Akkus



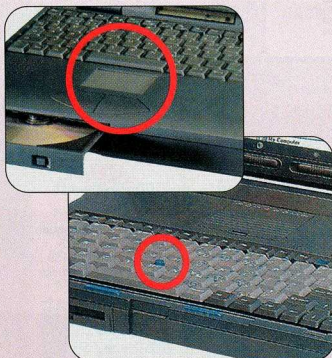
Im Panasonic-Notebook haben zwei CDs Platz

sentlich teurer als ihre eingebauten Kollegen, außerdem muß man dann schon wieder zwei Kästchen durch die Gegend schleppen.

STEUERGERÄTE

Ein normales Keyboard ist zwar praktisch immer anschließbar, aber trotzdem schade es ja nicht, wenn sich auch mit der integrierten Tastatur vernünftig arbeiten läßt – hier hilft bloß Ausprobieren, auch was die spezielleren „Win 95“-Funktionen betrifft. Als Mauseinsatz ist oft ein Trackball oder neuerdings auch ein Touchpad vorgesehen; letzteres funktioniert zwar ganz gut, aber in einigen Fällen (z.B. bei Actionspielen) ist man doch mit einem herkömmlichen Nagetier besser bedient, das nötigenfalls eben zusätzlich auf die Einkaufsliste kommt.

Ein Touchpad



Gut versteckt: der Pointingstick

Ausgesprochen gewöhnungsbedürftig ist die Handhabung der Mini-Joysticks (diese „Ersatz-Mäuse“ werden auch Pointing-Stick genannt), die man auf manchen Tastaturen findet. Früher war das ein ernstes Problem, aber heute gehören Joystickports auch bei Notebooks zum guten Ton. Ansonsten wird eine via PCMCIA-Schnittstelle anzuschließende Gamecard fällig, wie sie z.B. JC Designs für rund 169,- DM feilbietet.



Die Game Card II von JC Designs

Das ist zwar nicht ganz billig, aber dafür kann man dann eben alles anflanschen, was einen 15-Pin-Stecker besitzt, z.B. auch den gewohnten Flightstick.

VERNETZUNG



Der Vernetzer: ein PCMCIA-ISDN-Adapter

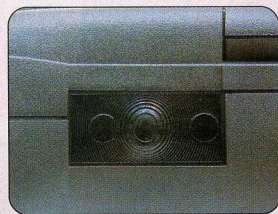
Der letzte Schrei ist hier die Infrarotverbindung von (meist nur) zwei Notebooks, die die alte Kabel-Methode zunehmend ablöst. Über größere Distanzen funktioniert das natürlich nicht, dann braucht man schon ein Mobiltelefon plus PCMCIA-Modem – und gute Nerven bei der nächsten Gebührenrechnung.

DER SONDERFALL: APPLE



Immer etwas Besonderes: ein mobiler Mac

Die reisefreudigen Mac-User müssen mit einem großen Pferdefuß leben: Für das Powerbook gibt es bis dato leider kein internes CD-ROM-Laufwerk, sondern nur extrem unhandliche Kästen, bei denen noch dazu das viel zu kurze Anschlußkabel stört. Das ist um so bedauerlicher, weil mobile Apfellebhaber im übrigen richtiggehend verwöhnt werden und sich über manch schönes Feature mit Seltenheitswert freuen dürfen. So umfaßt das Apple-Angebot die unterschiedlichsten Konfigurationen bis hin zum PowerPC mit 100 MHz, 32 MB Arbeitsspeicher und Aktivdisplay. Der Akku ist ein echter Langläufer, die Infrarot-Schnittstelle er-



Ein Infrarot-Auge

laubt die Vernetzung von bis zu 32 Powerbooks, und der PCMCIA-Kartenwechsel ist sogar bei eingeschaltetem Gerät möglich. Aber komplett wird das Glück eben erst mit einem eingebauten Silbertriebwerk, und darauf müssen die Mac-Freunde voraussichtlich noch bis zum Ende dieses Jahres warten. (mm)

PC-Spiele

CD	Disk
Abuse (dt.)	69.99
Adams Family Pinball	69.99
AH-4D Longbow (dt.)	69.99
Albion (dt.)	89.99
Alien Trilogy	89.99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	89.99
Ancient Empires (dt.)	79.99
Archie Archer (dt.)	79.99
Ascendancy (dt.)	69.99
Assault Riffs	69.99
ATF US F-X Fighters (dt.)	69.99
Bad Mojo	79.99
Baldies (dt.)	69.99
Batman Forever	79.99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69.99
Battle Isle 3 (dt.)	79.95
Battle Race	79.99
Bazooka Joe	89.99
Bermuda Syndrome (dt.)	79.99
Big Red Racing (dt.)	69.99
Bling! (dt.)	69.99
Bleatuu - Screamer	59.99
Caesar 2 (dt.)	79.99
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79.99
Chewy - Eine F5 von dt.	69.99
Chronicles of the Sword	79.99
Chromomaster (dt.)	79.99
Civilization 2 (dt.)	99.99
Cluck! (dt.)	99.99
Colony Wars 2492 (dt.)	89.99
Command: Aces of the Deep (dt.)	79.99
Command & Conquer	99.95
Command & Conquer Data CD	29.99
Command & Conquer Level Editor	29.99
Congo	79.99
Conqueror a.d. 1088 (dt.)	79.99
Conquest of the New World (dt.)	89.99
Cop Killer	79.99
Crusader - No Remorse (dt.)	89.95
Cyberia 2 (dt.)	89.99
Cyber Judas	79.99
Cybermage - Darklight Aw. (dt.)	89.99
D	89.99
Dapperdell (dt.)	99.99
Death Gate	79.99
Deathpeak AD&D	79.99
Defcon 5	79.99
Der Druidentrikel (dt.)	69.99
Der Planer 2 (dt.)	79.99
Descent 2	79.99
Destruction Derby	99.95
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69.99
Die Fugger 2 (dt.)	69.99
Die Siechter 2 (dt.)	69.99
Disworld (dt.)	69.99
Disworld (Windows, dt.)	39.00
Dungeon Keeper (dt.)	89.99
Earthrise 2: Skyforce (dt.)	79.99
Earthworm Jim incl. 1. incl. 1.	69.99
Ein Spiel der Dolphin	59.99
Elisabeth 1. (dt.)	99.99
ESPM Extreme Games	59.99
ESPM Extreme Games 2	59.99
Extreme Pinball	59.99
Fire Manager '96 (dt.)	79.99
Fantasy General	69.99
Fist Attack (dt.)	89.99
FIFA Soccer '96 (dt.)	89.95

PC-Spiele

CD	Disk
Flaphantissimo 5.1 (dt.)	119.95
Flaphantissimo Grand Prix 2 (dt.)	99.99
Fritz 4 (Schweiz)	139.99
Front Page Sports: Football '96	69.99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89.99
Gender Wars (dt.)	99.99
Gene Wars (dt.)	89.99
Grand Prix Manager (dt.)	69.99
Hatfield (Bundesliga Manager 3.0)	69.99
Heart of Darkness	99.99
Hercules of Might & Magic (dt.)	79.95
Magi (dt.)	79.99
IndyCar Racing 2	79.99
Kaiser Deluxe	79.95
Kingdom of Magic (dt.)	79.99
Landes of Love (dt.)	99.99
Legend Online (dt.)	79.99
Lost Eden (dt.)	79.95
Madden Football '96	89.99
Mad Max (dt.)	79.99
Magi the Gathering (dt.)	99.99
Manic Tanks	39.99
Master of Orion 2 (dt.)	69.99
Maximum Speed	79.99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79.99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39.99
Micro Machines 2 Limited Edition	49.99
Monopoly	69.99
Monopoly 2	69.99
NBA Live '96	89.99
Need for Speed (dt.)	89.95
Pinball 95 (Maxis)	69.99
Pinball Wizard 2000	69.99
Pitfall (Win 95)	79.95
Pole Position (dt.)	89.99
Project Paradise	89.99
Pro Pinball - The Web	49.99
Pro Trainer 2 (dt.)	79.99
Rayman (dt.)	79.99
Rebel Assault 2 (dt.)	89.99
Riddle of Master Lu (dt.)	89.99
Ridge Racer	59.99
Ripper (dt.)	79.99
Rise 2: The Resurrection	89.99
Schatten über Fria (DSA 3, dt.)	89.99
Schieschafahrt (dt.)	89.99
Sensible World of Soccer	79.99
Shannara (dt.)	79.99
Shut Skunk	79.99
Sid Meier Cool: Civilization, Colonial	89.99
Pirates Gold: Rail Tycoon Deluxe	79.99
Silent Hunter	79.99
Silent Thunder (Win 95)	89.99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99.95
Sim City 2000 Deluxe 2 (dt.)	79.95
Space Academy	79.99
Space Bucks (dt.)	69.99
Space Invaders - The Blood Angels	79.99
Star Trek: Deep Space Nine	79.99
Star Trek: TNG: Final Unity (dt.)	99.95
Steel Panthers (dt.)	79.95
Stefan Effenbergs: Der Coach	79.99
Stonewall (dt.)	85.00
S.T.O.R.M.	89.99
Syndicate Wars (dt.)	89.99
Teamshock (dt.)	89.99
Tiny Troops	79.99
Terminator: Future Shock	79.99
Terra Nova	79.99
TFX EP 2000 (dt.)	85.00
The Dig (dt.)	79.99
This Means War! (dt.)	89.99
Thunderhawk 2	79.99
Tie Fighter	69.99
Tilt	59.99
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	89.99
Tiny Troops	79.99
Top Gun - Fire At Will (dt.)	79.99
Torin's Passage (dt.)	89.99
Touché - Sn. Kuckstetter (dt.)	89.99
Twisted Metal	69.99
Unnecessary Roughness '96	89.99
Wipe Out (dt.)	89.99
Virtual Snooker	79.99

PC-Spiele

CD	Disk
Vollgas - 1/4 Throttle (dt.)	89.95
War College (UMS 3, dt.)	79.99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79.99
Warhammer (dt.)	79.99
Warplanes 2	109.99
Werewolf & Co. Comanche (dt.)	79.95
Westwood Command: Lands of Lore	89.99
Legend of Kyranida 1-3, Done 2	79.95
Vermin (dt.)	59.99
Win Commander (dt.)	99.99
Worms	69.99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79.95
Zack Nemesis	69.99
Zack Nemesis	79.99
PC-Prelights (einschl. Vorrat)	CD
1941 - Pacific Air War Gold	39.95
1944 - Across the Rhine (dt.)	59.99
7th Guest	19.95
Aces Collection: Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron	49.95
Aces over Europe	19.99
Alena	29.99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29.99
Aufschweifung Ost (dt.)	29.99
Battle Bugs	19.99
Beneath A Steel Sky	19.99
Betrayer at Kronrod	19.99
Summit 95	29.99
Cesar 1	19.99
Civilization	39.95
Crestline Shock (dt.)	19.99
Crit Path (dt.)	29.99
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39.95
Dawn Patrol (dt.)	29.95
Der Clou incl. Profistik (dt.)	29.95
Desert & Jungle Strike	39.99
Die Sims	29.99
Die total verurteilte Rallye (dt.)	19.99
Dune 2 (CD-2) / Disk-/engl.	39.95
Ecclesiastes	29.99
Even More Incredible Machine (dt.)	19.99
Fade to Black (dt.)	29.99
Fields of Glory (dt.)	39.95
FIFA Soccer (dt.)	29.99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39.99
Formula 1 Grand Prix	39.95
Gabriel Knight 1 (dt.)	39.99
Goblins 3	29.99
Heaven	49.99
History Line 1914-1918 (dt.)	19.99
Hollywood Pictures	29.99
Indiana Jones 4 (dt.)	29.99
IndyCar Racing	19.99
Inferno (dt.)	29.99
Invaded Alliance (dt.)	29.99
Kings Quest 6	19.99
Kings Quest 7 (dt.)	39.99
Lands of Lore (dt.)	39.99
Larry 1-6 Collection	39.99
Legend of Kyranida 1 (dt.)	29.95
Legend of Kyranida 3 (dt.)	19.99
Lemmings 3 (All New World)	39.99
Little Big Adventure (dt.)	29.99
Lode Runner (dt.)	19.99
Lolypop (dt.)	19.99
Lost in Germany: Antisot, Battle Isle 2, Sternenschweif	39.99
Magi Carpet Plus (dt.)	49.99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29.95
Master of Magic (dt.)	39.95
Mega-Tri-Pak: USS Ticonderoga, Cyclone, Thunderescape	29.99
Nascar Racing (engl.)	39.99
NHL Hockey 95 (dt.)	29.99
North & South	9.95
Novostorm	19.99
Ottidier (dt.)	19.99
Parlet Sports: Jack Nicklaus Golf, Antisot, Antisot World Cup	39.95
Pirates Gold (dt.)	29.95
Police Quest 4 (dt.)	19.99
Populous 2 & Powermanger	29.99
Proprietary Ice (dt.)	39.99
Rabbi Assauli (engl., dt., UL)	29.99
Russelshelm (dt.)	19.99
Sam & Max (dt.)	29.99
Sim City Enhanced (dt.)	19.95

PC-Spiele

CD	Disk
Sim Box: Der Planer	29.99
Star Trek: Voyager	29.99
Simon the Sorcerer (dt.)	39.95
Space Quest 4	19.99
Space Quest 5	19.99
Star Trek: First Unity Limited Ed.	59.99
Star Trek: Judgement Rites	29.99
Strike Commander	29.95
Star Trek: Street Fighter 2 Turbo	29.99
Super VGA Hammer & Mig 29	9.95
Synthetic Plus (dt.)	29.99
System Shock	49.95
T.F.X.	29.99
Thema Park (dt.)	29.99
TV-Show: Bingo	9.95
TV-Show: Punk, Punk, Punk	9.95
TV-Show: Punk, Punk, Punk	9.95
U.F.O. - Enemy Unknown (dt.)	39.95
Ultima 7 Classic Compilation	29.99
Ultima Underworld 1+2	39.95
Virtual City	9.99
Warcraft Orcs & Humans (dt.)	39.99
Wing Commander 2	29.95
X-CDM Terror from the Deep (dt.)	29.99
Software der anderen Art	CD
Alfred Block - Meine Rezepte	59.99
Bertelsmann Universal Lexikon	89.95
Die Info 2 (elektron. Teil)	49.99
Eine Kurze Geschichte der Zeit	89.95
Formel 1-Lexikon	39.95
MTV Jugend	49.99
PC-Fachschule	39.99
Pegasus 3.0 (Doppel-CD)	29.99
Planet für Planet	49.99
RTL Samstag Nacht	49.99
Video CD's für MPEG-PC's & CDI	29.99
James Bond Collection (6 Titel-Buch)	219.99
Sex, Lügen & Video	39.99
Star Trek: Die ersten der Generationen	39.99
CDI-Grundreife	ab 69.95
Zubehör	CD
CD-ROM 3-Head, IDE	239.99
Soundblaster 16 Value Edition	179.99
Soundblaster 32 PNP	299.99
Star Trek-Maus pads, diverse Motive	16.95
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59.95
Wahne DB 60 XG Waveable Aufsatz	219.99
3.5" MF 2HD	5.99
Joysticks	CD
CH F16 Combat Stick	169.99
CH Flightstick Pro	129.95
Competition Pro 3DEE Joystick	169.99
Gravis GamePad	39.95
Gravis Joystick Analog	SONDERAKTION 150.00
Gravis Joystick "Firebird"	129.95
Gravis Joystick "Phoenix"	199.95
Gravis Joystick "Thunder"	199.95
Gravis Mouseport 2.1 Slip Pad 4	NHL 96 169.99
Logi Thunderpad	39.95
Logi Wingman incl. 2 Grip Pads	50.00
Logi Wingman Extreme	99.99
MS SideWinder Joystick	109.99
Thrustmaster Formula 12 (Lehrkart)	109.99
Thrustmaster Wizard Pinball Controller	79.99
Gamecard PC (2 Ports)	39.99
Sony Playstation	CD
Grundreife incl. Control Pad	499.99
Ballistik	89.99
Gex	89.99
Mickey's Wild Adventure	89.99
Need for Speed	89.99
Road Rash	89.99
Total NBA '96	99.99
Wahne Gameport 3.1 (dt.)	99.99
Trading Cards: Magic the Gathering	CD
Starline Pack 4. Edition	60 Karten
Booster Pack 4. Edition	15 Karten
Starline Pack Einzel	60 Karten
Booster Pack Einzel	15 Karten
Chronicles	12 Karten
Reinhardt	8 Karten
Heimelander	8 Karten
Homelands	8 Karten

Wo Sie uns finden:

Media Point

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



Media Point

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



Media Point

Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 73 71
U-Bahn 5 Rittichstr.
Tram 20 1. Bersarplatz



Media Point

Berlin - Spandau
Brunnowstraße 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin - Tegel
Brunnowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg - Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 339
U-Bahn 3 Hohenhofstraße
Bus 35, 102



FRÜHLINGSERWACHEN!

Fast geschenkt!

Flight Unlimited
Terminal Velocity
FX Fighter
Pinball Fantasies
Jagged Alliance
Primal Rage
Pool Champion
Warlords 2 Deluxe
Entomorph
Great Naval Battles 4
CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis!
komplett **79,99**

Nach der Missions-CD
nun der zweite Streich:
**Command & Conquer
Level Editor**
incl. 200 fertige Levels!
CD-ROM

29,99
Fade to Black
kompl. dt., CD-ROM
29,99

Unser Tip des Monats:

Die Siedler 2 Veni, vidi, vici

Der lang ersehnte Nachfolger zu
Blue Byte's genialer Wirtschaftssimulation
– voraussichtlich ab 19.4.96 –

CD-ROM *
69,99

Die neuen EA Classics!

Fifa Soccer
CD-ROM *
Little Big Adventure
CD-ROM *
NHL Hockey 95
CD-ROM *
Theme Park
CD-ROM *
je **29,99**

* voraussichtlicher Liefertermin: 19.4.96

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Descent 2 Earthsieg 2

Tauchen Sie ein in eine
fantastische 3D-Action-
Höhlenwelt, in der nicht
nur ein schneller Finger
am Abzug, sondern auch
Köpfchen gefragt ist.

CD-ROM
79,99

Dynamik setzt mit
Earthsieg 2: Skyforce
endlich die Metattech-
reihe fort! Ein Muß für
Fans von aufwendigen
Roboter-Schlachten!

CD-ROM *
79,99

Kaum zu glauben!

Drei Top-Spiele im Komplettpaket
zum leuchtig guten Knüllerpreis!

Anstoss
Anstoss World Cup
Jack Nicklaus Golf
CD-ROM
komplett **29,99**

Die Fugger 2

Lassen Sie in der mittelalterlichen Welt des
Handels, der Intrigen und der Politik das
Imperium der Fugger wieder auferstehen!

CD-ROM **79,99**

Civilization 2

kompl. dt., CD-ROM *

99,99

Ab
03.05.96
endlich
auch in
Koblenz

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

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

?

Media Point

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

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

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

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme 9,99 DM + 3,- Post-NV-Gebühr – Kreditkarte 9,99 DM
Vorkasse 6,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg
für Ihre Versandbestellung!

Ausdrucken, Kartennummer und Gültigkeits-
datum durchgeben und Ihre Bestellung
geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

VISA

MasterCard

Amex

Diebstahlversicherung

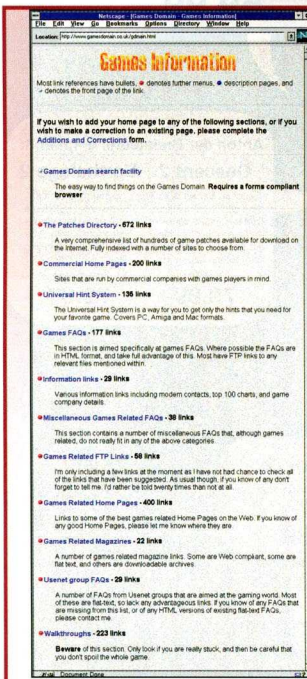
Diebstahlversicherung

Diebstahlversicherung

Diebstahlversicherung

DER GROSSE INTERNET-GUIDE TEIL I: ENTERTAINMENT

Konsoleros verraten sich schon durch ihre Hardware, aber auch die PC- und Mac-Besitzer wagen zwischendurch ja ganz gerne mal ein Spielchen. Was das große Datennetz in diesem Zusammenhang so alles zu bieten hat, haben wir hier übersichtlich zusammengefaßt.



SITES FÜR ALLE LEBENSLAGEN

Für Spieler sind im World Wide Web zum einen die offiziellen Sites der Herstellerfirmen interessant, bei denen sie Infos aus erster Hand erhalten – Kritik am eigenen Produkt wird verständlicherweise eher kleingeschrieben. Eine ausführliche Liste von einschlägigen Adressen haben wir in tabellarischer Form am Ende des Artikels abgedruckt. Daneben gibt es die von privaten Spielefans eingerichteten „inoffiziellen“ Sites, die nicht unbedingt schlechter sind, nur anders: Im Mittelpunkt stehen vor allem brandaktu-

elle Tips und Cheats zu bestimmten Games. Beides zusammen und noch viel mehr (u.a. Hinweise zu „Multi User Dungeons“ und Nicht-Computerspielen) findet man in geballter Form unter <http://www.gamesdomain.co.uk>. Diese Adresse ist gewissermaßen das Zocker-Mekka im Internet, wo man Neuigkeiten, Patentes, Site- und E-Mail-Adressen, Lösungen, die besten inoffiziellen Homepages zu allen möglichen Spielen etc. geboten bekommt. Und das mit jedem erdenklichen Komfort, so wird etwa bei angekündigten Neuerungen auch vermerkt, was sich genau verbessert hat, damit man nicht umsonst zu der angegebenen Location surft.



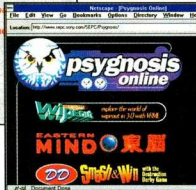
SUCHEN & FINDEN

Wer im WWW ein Label oder ein Spiel sucht, das weder in unseren Tabellen noch in der **GAMES DOMAIN** aufzutreiben ist, muß eben gezielt danach fahnden. Unter den einschlägigen Helferlein ist das Tool **YAHOO!** (Fundstelle: <http://www.yahoo.com>) wegen seiner eingängigen Baumstruktur die erste Wahl. Ebenfalls recht beliebt ist der Suchservice **INFOSEEK**

(<http://www2.infoseek.com>), über den Netscape-Benutzer automatisch verfügen. Sollte man so nicht fündig geworden sein, kann man es auch mit den Digi-Spürhunden unter <http://www.lycos.com> oder <http://www.mckinley.com> versuchen.



DIVERSE SYSTEME

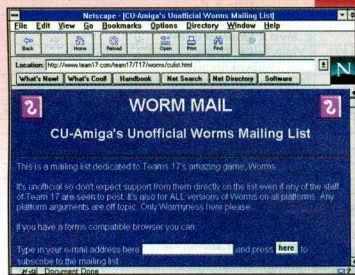


DIE KOSTEN

So schön es ist, daß viele Web-Sites auch allerlei Demos, Patches, Updates etc. zum Downloaden bereithalten, so dramatisch fällt ein paar Wochen später oft die Telefonrechnung aus. Man sollte sich dabei nicht von der regelmäßig viel zu optimistischen Angabe der voraussichtlichen Übertragungsdauer täuschen lassen – wenn der Browser zehn Minuten sagt, können daraus

im Extremfall durchaus zehn Stunden werden! Unser Geld-Tip des Monats lautet daher: Im Zweifelsfall lieber den nächsten MULTIMEDIA JOKER abwarten, denn auch wir grasen das Internet regelmäßig nach einschlägigen Neuigkeiten ab und packen sie dann auf unsere Beilag-Scheibe. So manche Mark läßt sich aber auch durch den richtigen Umgang mit den E-Mail-Adressen sparen, die die meisten Firmen für Fragen, Anregungen, Kritik etc. angeben. Es klingt

zwar banal, aber das geht schon damit los, daß man wirklich den Spielehersteller anschreibt – und nicht etwa die Servicefirma, die lediglich die Webpage für ihn betreut. Außerdem empfiehlt es sich dringend, immer englisch zu korrespondieren, dabei aber deutlich auf den deutschen Wohnsitz hinzuweisen. Ansonsten kann es zu zeit- und geldverschlingenden Mißverständnissen kommen, weil manche (Update) Angebote nur innerhalb Englands oder Amerikas kostenlos sind.



MAILING-LISTS

Immer mehr Firmen bieten den Eintrag in ihren digitalen Briefverteiler an, damit man zukünftig automatisch alle aktuellen Infos via E-Mail erhält. Wie das dann im konkreten Einzelfall aussieht, variiert sehr stark: Von manchen hört man überhaupt nichts mehr, andere schicken aufwendig gestaltete Newsletters, und gelegentlich kommt man aus dem Staunen gar nicht mehr heraus. So hat sich etwa die Mailinglist zu „Worms“

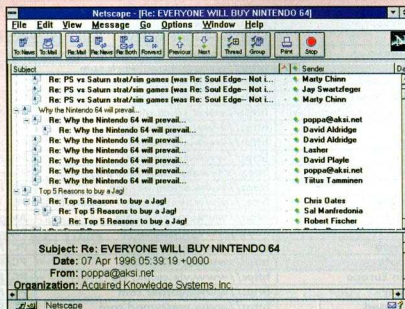
mittlerweile zu einer Art Diskussionszirkel weiterentwickelt, in dem die Fans dieses Kultspiels unter der Leitung von Team 17-Mitarbeitern die wirklich wichtigen Themen im Leben besprechen – welche Bugs stecken in „Worms“, wo kriegt man die neue Version usw. Trotzdem sollte man sich schon bei der Anmeldung für eine Mailing-List die genauen Modalitäten der Abbestellung notieren; wer weiß schon vorab, wie lange das Interesse vorhält? Meist genügt dazu eine formlose E-Mail, hin und wieder muß man aber auch einen komplizierten „Unsubscription-Code“ auf den Weg bringen.

NEWSGROUPS

Die in der Usenet-Abteilung des Internets angesiedelten Newsgroups halten zumeist, was ihr Name verspricht: Fein säuberlich nach Interessengruppen sortiert, werden die neuesten Neuigkeiten zu einem bestimmten Thema besprochen. Derzeit existieren rund 15.000 Newsgroups, darunter natürlich auch etliche, die sich mit Computern und Spielen beschäftigen. Im Anschluß haben wir eine repräsentative Auswahl solcher Gesprächsrunden abgedruckt, zuvor aber noch ein paar allgemeine Bemerkungen. So bietet nicht jeder Internet-Provider den Zugang zu allen Newsgroups an, recht gut schneiden hier die Online-Dienste AOL und COMPU-SERVE ab. Wer sich selbst an den Dis-

kussionen beteiligen will, sollte das immer englisch tun, dabei alle Umlaute oder Sonderzeichen vermeiden und unnötig vor den Kopf stoßen. Wo sich ausschließlich die Fans von Sonys Playstation austauschen, macht sich ein Loblied auf den PC nun mal nicht besonders gut... Last but not least zwei Hinweise in eigener Sache: Manche Surf-Soft kann mit den angegebenen Newsgroup-Adressen in dieser Form nichts anfangen – ein davorgestelltes **news:** löst das Problem augenblicklich. Und in der kommenden Ausgabe löst unser Internet-

Guide die Probleme all jener, die auf der Suche nach den multimedialsten Maschen im Datennetz sind. (mm)



INTERNET-ADRESSEN: NEWSGROUPS FÜR SPIELER

ADRESSE	THEMA
alt.games	Die Mutter aller Spiele-Diskussionen
comp.sys.amiga.games	Alles über die „Freundin“
comp.sys.ibm.pc.games.action	Für Ballerfinger
comp.sys.ibm.pc.games.adventure	Abenteuer unter sich
comp.sys.ibm.pc.games.announce	Ankündigungen
comp.sys.ibm.pc.games.marketplace	Kaufen, tauschen und verkaufen
comp.sys.ibm.pc.games.flight-sim	Fliegerlein
comp.sys.ibm.pc.games.rpg	Computer-Rollis
comp.sys.ibm.pc.games.sports	Sport & Spiel
comp.sys.ibm.pc.games.strategic	Strategie in allen Varianten
comp.sys.ibm.pc.games.misc	Diverses
comp.sys.ibm.pc.soundcard.games	Klangvolle Diskussionen
comp.sys.mac.games.action	Apple-Action
comp.sys.mac.games.adventure	Apple-Abenteuer
comp.sys.mac.games.flight-sim	Apple-Flugsim
comp.sys.mac.games.misc	Vermischte Apple-Kost
comp.sys.mac.games.strategic	Apple-Strategie
rec.games.video.3do	Neues zur Panasonic-Konsole
rec.games.video.advocacy	Meiner ist schneller als deiner: der Systemstreit
rec.games.video.cd32	Die Amiga-Konsole
rec.games.video.cd-i	Die Philips-Konsole
rec.games.video.sega	Saturn und der Weg dorthin
rec.games.video.sony	Die Playstation
alt.games.video.sony-playstation	Nochmal Playstation

INTERNET-ADRESSEN: NEWSGROUPS ZU BESTIMMTEN SPIELEN

ADRESSE	BESONDERES
alt.games.burnycycle	Für CD-i-Cyberpunks
alt.games.civnet	„Civilization“ im Netz
alt.games.command-n-conq	C&C, die erste
alt.games.command.and.conquer	C&C, die zweite
alt.games.descant	Alles zum Dungeonflieger von Interplay
alt.games.dune-ii.virgin-games	Die Wüste informiert
alt.games.dust	Alles zum Multimedia-Adventure
alt.games.mechwarrior2	Battlemechs unter sich
alt.games.sf2	Straßenkämpfer, zweites Gefecht
alt.games.warcraft	Die Echtzeit-Strategicals von Blizzard
alt.games.wc3	Wing Commander, dritter Teil
alt.games.wing-commander	Alle übrigen Flügelkommandeure
alt.games.worms	Ein Netz voller Würmer
alt.games.x-wing	Möge das Netz um Euch sein!

INTERNET-ADRESSEN: SPIELFIRMEN

FIRMA	ADRESSE	SYSTEM	BESONDERES
3DO	http://www.3do.com	3DO	Viele News zum Nachfolger
7th Level	http://www.7thlevel.com	PC, Mac	Ace Ventura wird interaktiv!
Acclaim	http://www.acclaimnation.com	PC, Playstation, Saturn	Mit „D“-Webgame
Activision	http://www.activision.com	PC, Mac	Großer „Spycraft“-Teil
Argonaut	http://www.argonaut.com	???	Erst im Baul
Bethesda Software	http://www.bethsoft.com	PC	Im Rolli-Look
Bitmap Brothers	http://www.bitmap-brothers.co.uk	PC, Amiga	Viel Material zu „Z“
Blizzard	http://www.blizzard.com	PC, Mac	„Warcraft 2“ & Co.
Bluebyte	http://www.bluebyte.de	PC, Mac	Deutsch und sehr reichhaltig
Broderbund	http://www.broderbund.com	PC, Mac	„Myst 2“ kommt doch!
Bullfrog	http://www.bullfrog.co.uk	PC, Playstation, Saturn	Viele Tips & Tricks
Capcom	http://www.capcoment.com	PC, Playstation, Saturn	Die Straßenkämpfer
Did	http://www.did.com	PC	Für Eurofighter
Domark	http://www.domark.com	PC, Mac	Online-Spiele sind geplant
Electronic Arts	http://www.ea.com	PC, Mac, Playstation, Saturn, 3DO	Auch Origin, Bullfrog, Delphine und viele andere sind vertreten
Empire	http://www.empire.co.uk	PC	Mit FAQs
Epix Mega Games	http://www.epixgames.com	PC	Shareware zum Runterladen
Fox Interactive	http://www.fox.com/foxia.htm	PC, Playstation, Saturn	Der Filmgigant wird interaktiv
Gametek	http://www.gametek.com	PC, Playstation, Saturn	Mit FAQs und Tips
GT Interactive	http://www.gtinteractive.com	PC, Playstation	Neues vom Index...
ID Software	http://www.idsoftware.com	PC	Für böse Buben...
Ikarion	http://www.ikarion.com	PC	Erst im Aufbau
Interactive Magic	http://www.imagicgames.com	PC	Neu im Netz
Interplay	http://www.interplay.com	PC	Apple-Zocker siehe „Macplay“!
Lucas Arts	http://www.lucasarts.com	PC, Mac	Mit Online-Zeitschrift
Konami	http://www.konami.com	Playstation, Saturn	Gute Tips und Links
Looking Glass Software	http://www.lglass.com	PC	Witziger Guide für „Terra Nova“
Macplay	http://www.macplay.com	Mac	Die Interplay-Seite für Apple-Fans
Maxis	http://www.maxis.com	PC, Mac	„Sim“-Website
MicroProse	http://www.microprose.com	PC, Mac, Playstation	Auch für Spectrum Holobyte
Mindscape	http://www.mindscape.com	PC, Mac, Playstation	Für den Saturn kommt nun leider doch nichts
Namco	http://www.namco.com	Playstation	Etwas trüdelig
Neo	http://www.info.co.at/neo/	PC, Amiga	Neues aus Österreich
Nintendo	http://www.nintendo.com	Ultra 64	Recht aktuelle News
Novalogic	http://www.novalogic.com	PC, Mac	Momentan wenig Neues
Ocean	http://www.ocean.com/ocean/	PC, Mac, Playstation, Saturn	News zur Filmverfassung „Mission Impossible“
Papyrus	http://www.papy.com	PC	Link zum Sierra-Netz
Probe	http://www.probe.co.uk	PC, Playstation, Saturn	Neu im Netz
Pygnosis	http://www.sepc.com/SEPC/Pygnosis/	PC, Playstation, Mac	„Wipeout“ als VRML-Adaption
Pulse	http://www.pulsenetwork.com	PC, Mac	Die „Bad Mojo“-Macher
Ravensoft	http://www.ravensoft.com	PC	„Black Crypt“ rollt auch auf den PC zu
Reality Bytes	http://www.realitybytes.com	PC, Mac	Kleine Firma, kleiner Server
Sales Curve Interactive	http://www.sci.co.uk	PC, Mac, Playstation, Saturn	Geschlechterabstimmung zu „Gender Wars“
Sega	http://www.sega.com	Saturn	Hier wird der neue 3D-Hammer „Nights“ vorgestellt
Shiny	http://www.shiny.com	PC, Playstation, Saturn	„Earthworm Jims“ Eltern
Sierra	http://www.sierra.com	PC, MAC	Mit Papyrus „Indycar“
Sony	http://www.sepc.sony.com/playstation	Playstation	Die Heimat der Playstation
SSI	http://www.ssionline.com	PC, Playstation	Neu im Netz
Take Two	http://www.westof.com/~taketwo	PC	Die WWW-„Ripper“
Team 17	http://www.team17.com	Amiga, PC, Mac, Playstation, Saturn	Aktuell und vielseitig, Online-Games sind geplant
THQ	http://www.thq.com	Playstation, Saturn	Die Konsoleros sind neu im Netz
Trilobyte	http://www.trilobyte.com	PC, Mac	Tips zu „11th Hour“
Ubi Soft	http://www.ubisoft.com	PC, Playstation, Saturn	Kleine Firma, vielsprachiger Server
Virgin Europe	http://www.vie.co.uk/vie	PC, Mac, Playstation	Mit allen Partnerfirmen
Warner	http://www.warner.com	PC, Mac	Mit Link zu Inscape
Westwood	http://www.westwood.com	PC, Playstation, Saturn	Neues zur „Command & Conquer“-Serie

NOTIZEN AUS DEM NETZ

NEUER NAVIGATOR

Unter der Adresse <http://home.net.scape.com> ist kostenlos eine Schnupversion des neuen **NETSCAPE NAVIGATOR 3.0** (Arbeitstitel: „Atlas“) zu erhalten. Zu den besonderen Leistungsmerkmalen der Version 3.0 gehören die erweiterten „Java“- und Multimedia-Funktionen, außerdem ist es damit endlich möglich, individuelle Buttons und Menüs zu erstellen.



Der Navigator 3.0

BETRIEBS- ERWEITERUNG

Das COMPUERVE-Betriebssystem heißt in der neuesten Fassung **WINCIM 2.0.1D** und wurde noch besser an deutsche Verhältnisse angepasst. Darüber hinaus darf man sich auf einen integrierten Internet-Browser, eine Dateiablage mit Suchfunktion und einen Viewer freuen.

EUROPE ONLINE BILLIGER

Als Reaktion auf die nicht verstummende Kritik hat EUROPE ONLINE Ende März die Preise gesenkt: Neben der monatlichen Grundgebühr von 7,- DM zahlt man jetzt pro Stunde 4,20 DM. Dafür müssen die Kunden aber auch auf etliche der bisherigen Online-Magazine verzichten, lediglich die dadurch entstandene News-Lücke wird derzeit von der FOCUS-Redaktion gefüllt. Mit weiteren „Schlankheitskuren“ ist zu rechnen, denn dem Vernehmen nach will sich EUROPE ONLINE in Zukunft stärker auf die Funktion als Service-Provider beschränken – das

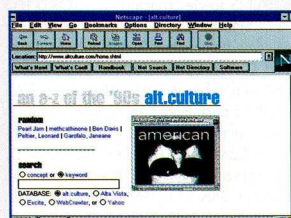
längst angekündigte Homebanking soll aber trotzdem noch eingeführt werden.



Das neue Gesicht von Europe Online

EINSTEIGER- ANGEBOT

Praktisch alles, was Surf-Novizen brauchen, finden sie auf der 40,- DM billigen **INTERNET CLICK & SURF-CD** von KOCH MEDIA: eine umfangreiche Einführung in die Materie (mit teilweise englischen Texten), den Netzzugang über den Internet-Provider NETSURF sowie alle erdenklichen „Windows“- und DOS-Tools, die außer den obligatorischen Browsern und Newsreadern auch solche Leckerbissen wie FTP, IRC, Archie und Telnet umfassen.

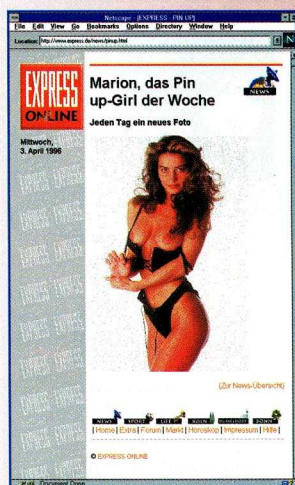


Der Komplett Einstieg ins Internet

NEUE ADRESSEN

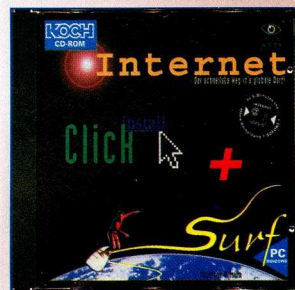
Am 1. Juni eröffnet das DEUTSCHE HYGIENE MUSEUM unter http://www.maz.net/dhmd/die_pille die erste vollelektronische Ausstellung Deutschlands: **DIE PILLE. VON DER LUST UND VON DER LIEBE**. Hinter wiederum <http://www.altculture.com> verbirgt sich nicht etwa ein altes Kulturvolk, sondern

ein multimedialer Querschnitt durch die kulturellen Moden der 90er Jahre – Musik, Comics, Lifestyle etc.



Das ist Kultur – und gar nicht mal so alt!

Als erste Kölner Tageszeitung ist nunmehr der **EXPRESS** ins Netz gegangen. Auf den mehrmals täglich upgedateten Seiten (<http://www.express.de>) findet man neben dem üblichen Nachrichtenstoff auch Veranstaltungstips für den Raum Köln-Bonn sowie einen Internet-Reiseführer. Die schon länger im Netz vertretene **TAZ** residiert dort nun übrigens unter <http://www.taz.de>. (mm/mz)



Wir sind umgezogen: die Netz-Taz

DAS NEUE MULTIMEDIA-FORMAT:

CD EXTRA

Die Kombination von Audiotracks und Video-, Grafik- und Computerdaten auf einer Schillerscheibe warf bisher mit unschöner Regelmäßigkeit Probleme auf: Ein neuer CD-Standard versöhnt nun die Systemwelten.

steckt, werden die darauf befindlichen Multimediadaten gelesen. Dazu muß der CD-RÖmer lediglich die sogenannte Bluebook-Norm erfüllen, was aber normalerweise der Fall ist, ansonsten hilft eine von COREL entwickelte Treiber-CD weiter.

DER NACHSCHUB ROLLT

SONY lackiert die neuen Scheiben zur leichteren Unterscheidbarkeit auf der Unterseite grün und hat davon hierzulande schon drei veröffentlicht: Die Doppel-CD „Bob Dylan's Greatest Hits Volume 3“, das Mini-Album „Jar of Flies“ von ALICE IN CHAINS sowie „Dulcina“ von TOAD THE WET SPROCKET. Auf allen findet man die Multimedia-üblichen Bilder, Videos, Texte und Diskographien für PC oder Mac – natürlich in beschränkter Menge, weil die Musik ja auch Platz beansprucht. Als nächstes kommt MICHAEL JACKSONS „They Don't Care About Us“ als Extra Maxi-CD, gefolgt von multimedial überarbeiteten Alben der SPIN DOCTORS, MICHAEL BOLTON und JAMES TAYLOR.

Auch bei EDEL ist man ganz begeistert von der neuen Technik und hat bereits das SCOOTER-Album „Our Happy Hardcore“ mit einem Making-of-Video für „Windows“ und kleinen Spielen („Manic Karts“) verziert. Sowohl für PC als auch für Mac geeignet ist dagegen

die Indie-Compilation „Volume 15“ des gleichnamigen englischen Plattenlabels mit schräger Multimediakost à la Monty Python und einem 200seitigen Begleitmagazin. Ausschließlich im Import erhältlich sind zwei Titel von POLYGRAM/A&M für Mac und PC, die beide haufenweise Spielereien mit ein bißchen Musik kombinieren: „Talk to Planets“ mit zwei Audiotracks von MONSTER MAGNET sowie „Alive in the Superunknown“ mit vier Stücken von SOUNDGARDEN.

EXTRA-INFO

Wer mehr Infos, Demos, Samples und Links zu diesem Thema haben möchte, kann dazu im Internet entweder <http://www.sony-music.de/CDEXTRA> oder die von MICROSOFT eingerichtete Webpage <http://www.ms4music.com> ansurfen. (mm)

DER STANDARD

Die Rede ist hier nicht von den voraussichtlich im Herbst auf den Markt kommenden und vornehmlich für den Videobereich gedachten DVD-Scheiben (Digital Video Disk), sondern vom einst „CD Plus“ genannten CD-Extra-Format. Lange Zeit geisterte der von PHILIPS, SONY und MICROSOFT gemeinsam ins Leben gerufene Standard nur durch Messen und einige Importgeschäfte, doch jetzt kommt plötzlich Bewegung in die Sache: SONY und EDEL haben die ersten Schillerscheiben im neuen Format (zu Preisen zwischen 30,- und 40,- DM) in die Läden gestellt; die Konkurrenz wird sicher bald folgen. Der dabei erzielte Fortschritt mag gegenüber den gängigen Datenträgern zunächst eher gering erscheinen, doch in der Praxis lernt man ihn schnell zu schätzen. Verfürt man die neuen Extra-CDs nämlich an einen gewöhnlichen Audio-player, so ertönt einfache Musik – aber garantiert kein Störgeräusch, das im Extremfall die Lautsprecher kilt. Erst wenn man die Scheibe in ein CD-ROM-Laufwerk

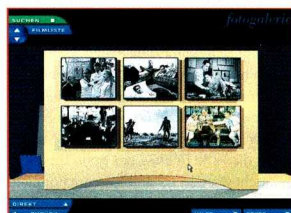


Lexikon des Films internationalen

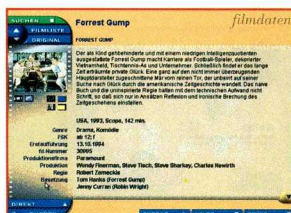
Cineasten waren bislang auf gute Englischkenntnisse und Microsofts „Cinemanía“ angewiesen, wenn sie ein umfassendes Filmlexikon auf CD-ROM suchten. Doch bei Systema erscheint bald die deutsche Alternative!



Das Hauptmenü



Die Fotogalerie



Die Filmbeschreibung

Das neue Standardwerk basiert auf der gleichnamigen Vorlage aus dem Rowohlt Verlag und soll sämtliche 42.000 Filmtitel des gedruckten Originals berücksichtigen. Quantitativ dürfte damit ein neuer Rekord anstehen, qualitativ dagegen Bewährtes: Zur Illustration der Informationen verspricht der Hersteller insgesamt 30 Videominuten sowie rund 1.700 Standbilder. Und wie man es von einem gediegenen Nachschlagewerk der multimedialen Art erwarten darf, wird die Recherche von Hypertext-Links erleichtert. Wer also etwa ganz gezielt nach Infos über einen speziellen Schauspieler sucht, braucht nur dessen Namen im Text anzuklicken, um sich auf einem entsprechenden Sonderbildschirm wiederzufinden. Darüber hinaus will man die verschiedensten Abfragefilter integrieren, z.B. bezüglich Filmgenres, Regisseuren, Kameramännern etc.

Nach diesen und weiteren Kriterien (wie beispielsweise: Bei welchen Filmen führte Ridley Scott Regie?) wird der User Listen erstellen können, die er dann natürlich ausdrucken oder zwecks Weiterverwendung in eine Textverarbeitung übernehmen darf. Ja, selbst die programminternen Einträge können um eigene Kommentare bereichert werden. Um das Angebot zu komplettieren, gesellen sich dazu 300 zu-

sätzliche Artikel mit eher allgemein gehaltenem Hintergrundwissen über „herausragende Persönlichkeiten des Filmschaffens“. Also ein überzeugendes Konzept, das sich auch überzeugend am Bildschirm präsentiert: Die geschmackvoll in SVGA gestaltete Screenmaske des Hauptmenüs läßt hinsichtlich der Übersichtlichkeit keine Wünsche offen, die gängige Maus/Icon-Steuerung sollte keinerlei Probleme bereiten. Und auch die Qualität der Videos und Bilder hinterließ bereits vorab einen sehr ordentlichen Eindruck, genau wie die entsprechende Soundbegleitung – wobei hier natürlich sehr viel von der jeweiligen Vorlage abhängt, was aber in der Natur der Sache liegt.

Die vom Katholischen Institut für Medieninformation (KIM) in Kooperation mit der Katholischen Filmkommission für Deutschland herausgegebene CD-ROM wird sowohl für PCs als auch für Macs erscheinen und auf ersteren ausschließlich unter „Windows“ bzw. „Win 95“ laufen. So weit, so gut, doch rechnet der Hersteller zur Zeit mit einem Endverkaufspreis von knapp 150,- DM – womit dieses Systema-Produkt nicht nur das umfangreichste, sondern leider auch das teuerste Filmlexikon am Markt wäre. Doch bis zum endgültigen Test in der kommenden Ausgabe läuft ja noch altherland Zelluloid durch den Projektor... (in)



Suchet, so werdet ihr finden



Das Lebenswerk von Hanks

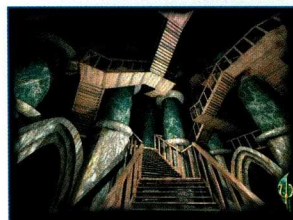
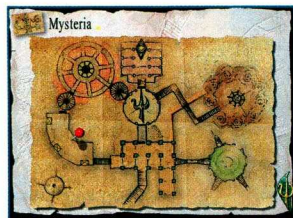


Die Optionsauswahl

Mysterium

Eine Reise an die Grenzen des Bewußtseins

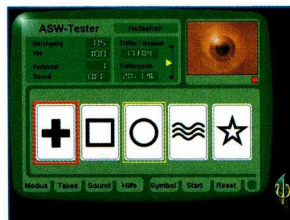
Trotz des marktschreierischen Titels will Ullstein hier demnächst ein ganz seriöses Multimedia-Kompodium vorlegen, mit dem sich jeder einen Überblick über den aktuellen Stand der Psi-Forschung verschaffen kann.



Die oft belächelte Parapsychologie beschäftigt sich hauptsächlich mit zwei Arten von Phänomenen: der außersinnlichen Wahrnehmung (z.B. Telepathie, Hellseherei und Präkognition), und der Psychokinese, bei der es um die Beeinflussung von Materie durch die Kraft des Geistes geht. Lebendig gemacht werden sollen diese Sachgebiete unter „Windows“ anhand von rund 30 Videofilmen, über 600 Bildern und Unmengen von geschriebenen oder gesprochenen Hintergrundinformationen. Die Auswahl traf der freie Autor und Parapsychologe Dr. Elmar R. Gruber, der dem einen oder anderen vielleicht durch seine TV-Beiträge („Unglaubliche Geschichten“, „Phantastische Phänomene“) bekannt ist – für sein CD-Debüt arbeitete der gebürtige Wiener eng mit den Multimediasspezialisten von MEX zusammen. Im Prinzip wird sich der Benutzer dem Übersinnlichen zwar auch über ein komfortables Menü nähern können, aber stilvoller ist es allemal, seinen Wissensdurst bei einem Rundgang durch „Mysteria“ zu stillen. Dabei handelt es sich um ein gerendertes Gemäuer, das stellenweise stark an die Bilder von M.C. Escher erinnert. Je nach Standort entdeckt man in den düsteren Hallen dann versteckte Digi-Filmchen, hört sich kluge Betrachtungen zu Reinkarnation (Wiedergeburt) und Telekinese an oder schmökert staunend in erst kürzlich veröffentlichten Ak-

ten von CIA und KGB. Bei genauerem Hinsehen findet man in der hochauflösenden Grafik immer mehr verborgene Details, z.B. „geheime“ Schautafeln oder eine Liste wichtiger Institute, die sich mit übersinnlichen Phänomenen befassen. Als zusätzlicher Bonus wird sogar ein Internetbrowser mitgeliefert, der via Germany.net den kostenlosen Zugang zu jenen speziellen Maschen bzw. Links des Datennetzes gewährt, wo man noch tiefer in die Materie eintauchen kann.

Neben dem Informationsbedürfnis soll auch der Spieltrieb nicht zu kurz kommen: Wer wissen will, wie es um seine Fähigkeiten im Grenzbereich des Bewußtseins bestellt ist, kann sich im „Psi-Labor“ selbst mehreren klassischen Experimenten unterziehen. Dabei muß man z.B. erraten, welche von fünf Symbolkarten der Computer als nächste auswählen wird, oder mit reiner Geisteskraft die auf dem Screen erscheinenden Zufallsreihen manipulieren. Die Schamanen in der Redaktion haben das alles mit der Vorabversion schon mal ein bißchen geübt und stellen daher nun folgende parapsychologisch abgesicherte Zukunftsprognose auf: Am letzten Freitag im Juni wird ein Zeitgeistmagazin namens Multimedia Joker, in dem sich ein ausführlicher Test dieses wahrhaft mysteriösen Nachschlagewerks befindet, die Kioske des Landes überrollen! (mz)



Das entmystifizierte Mysterium



Die Thematik der kommenden Scheibe für angehende Parapsychologen wirft mehr Fragen auf, als das FBI X-Akten im Keller hat – wir berichten live aus dem Nirwana über die Hintergründe des digitalen Mysteriums.

Im Juni des vergangenen Jahres beauftragte Ullstein Soft Media (wo man neuerdings unter „United Soft Media“ firmiert) die Münchner Multimedia Experts GmbH mit der Realisierung von Dr. Grubers Vorhaben, nach Büchern und Fernsehsendungen auch eine CD-ROM über sein Spezialgebiet zu veröffentlichen. In den folgenden Monaten überhäufte der (in Freiburg) studierte Parapsychologe die rund 20 Mitarbeiter des Projekts mit Bergen von Rohmaterial, das neben den verwendeten 650 Fällen zum Thema Parapsychologie etwa 1.200 Bilder sowie ganze fünf Stunden Filmdokumente umfaßte.

Aufgrund dieser Materialfülle (letztlich werden die Fallstudien und Nachschlagewerke über 2.500 Bildschirmseiten in Beschlag nehmen) bestand die erste Zielsetzung in einer optisch ansprechenden Benutzeroberfläche als Gegengewicht zum textlastigen Inhalt. Die aus dieser Vorgabe resultierende Welt „Mysteria“ entstand in monatelanger Kleinarbeit mit Hilfe von „Real 3D“ und besteht aus über 100 gerenderten Einzelbildern, welche die stets per Übersichtskarte zugänglichen Räume wie Eingangshalle, Studierzimmer, Kathedrale oder Geheimarchiv jeweils aus verschiedenen Blickwinkeln zeigen. Zudem wird es immer wieder kleine Animationen und versteckte Galerien mit Filmen und Bildern zu entdecken geben, die im reizvollen Kontrast zu den wissenschaftlichen Textfluten stehen. Diese wurden zunächst vom Autor als Word-Dokumente geliefert, danach in Datenbankform überführt und schließlich mittels eines eigens entwickelten Layout-Tools in ihre finale Form gebracht. Da dabei jeder Fall im Schnitt fünf bis 20 Hyperlinks zu Lexikonbegriffen, Medienmaterial und anderen Fällen aufweist, wurde spezielles Augenmerk auf die History-Funktion gelegt, die

studierfreudige Leser auch aus dem tiefsten Datengewirr wieder sicher an den Ausgangspunkt zurückbringen soll.

Aus dem eingangs erwähnten Videomaterial wurden in einem externen Studio letzten Endes rund 35 Minuten Laufzeit destilliert; die Aufnahmen Dr. Grubers im Rahmen der Psi-Spiele erstellte überhaupt ein externes Kamerteam. Die Digitalisierung und Kompilierung der Filme mit „Intel Indeo 3.2“ erfolgte dagegen wieder im Haus, während man die gesprochenen Texte im Münchener Studio der BMG Ariola eingespielt hat. All dieses Material wurde und wird noch in das Programmkonzept eingefügt, wobei ständig Verbesserungsvorschläge wie z.B. der integrierte Webbrowser zu berücksichtigen waren bzw. sind – kein Wunder, daß sich der ursprünglich geplante Produktionszeitraum von drei bis vier Monaten bereits mehr als verdoppelt hat: Nach rund 100 Gold-Discs und über 50 Cyber-Pizzen (Fladen, die per Internet bestellt wurden) nähert sich das Werk nun langsam der Vollendung. Was wieder einmal beweist, daß auch außersinnliche Wahrnehmungen erst dann Sinn machen, wenn man zuvor eine ganze Menge Arbeit wahrgenommen hat... (mz)



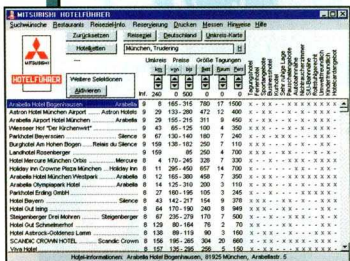
Vol. 7

Da hätten wir zunächst die DOS-Version des **Gothek-Weltatlas** von der Edition Hölzel, die ihrem Benutzer leider nicht allzu viele Zugriffsmöglichkeiten bietet. Immerhin erleichtert neben dem Register auch eine Zoomfunktion die Su-

Der Rest vom Fest richtet sich vorwiegend an Schreibfächler. Der Star ist dabei eindeutig die Vollversion der „Lotus“-Textverarbeitung **Ami Pro 3.1**, der man zusätzlich ein „Word Pro“-Demo mitgeben hat. Bei kritischen Textstellen hilft

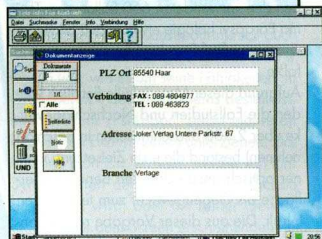
Das große Wörterbuch der deutschen Rechtschreibung von medialer Globe mit rund 130.000 Einträgen weiter. In Frage käme aber auch das Fremdwörterlexikon **Eurotrans für Windows**, das in beliebiger Richtung in die Sprachen Deutsch, Englisch, Fran-

zösisch, Spanisch und Italienisch übersetzt – alles in allem kommen so 120.000 Ausdrücke zusammen. Für noch speziellere Fälle gedacht ist die Paragraphe nsammlung **Gesetze und Leitsatzkartei auf CD-ROM**, die außer den wichtigsten Normen (Grundgesetz, Strafgesetzbuch, BGB etc.) auch einen Katalog mit 10.000 Leitsätzen (= Urteile in Kurzform) deutscher Gerichte enthält. Viel weiter gespannt ist der Wissensbogen, den das **Bertelsmann Universal-Lexikon** umfaßt; allerdings können die 24 AVI-Filme kaum darüber hinwegtrösten, daß zu den (nur) 70.000 Stichwörtern jeweils recht wenig Text und lediglich die einfachsten Suchfunktionen, aber z.B. kein Hypertext vorhanden sind. Trotzdem ist man mit seinem Schrieb irrendwahn fertig und will



che nach bestimmten Orten. Innerhalb der Bundesrepublik informiert der Streckenplaner **Georoute** von G-Data

über die schnellste oder kürzeste Fahrverbindung von A nach B – wobei wahlweise Autobahnen, Bundes- oder Landstraßen benutzt werden; eine Druckoption ist selbstverständlich auch an Bord. Vor Ort machen sich dann die recht detaillierten **60 Stadtpläne** von City Maps mit ihren 14 Zoomstufen nützlich; hier läßt sich sogar nach bestimmten



ihn vielleicht an den Joker Verlag faxen. Dabei hilft die **Tele-Info Fax-Auskunft Deutschland** mit rund einer Million Fax-Nummern weiter, doch Vorsicht ist geboten: Obwohl sich die Informationen angeblich auf dem Stand vom August 1995 befinden, steht z.B. bei unserer Verlagsanschrift immer noch die alte Adresse von 1993.

Dies wird ein wundervoller Test-Test

Dieser Text-Test wurde von Mash für den Multimedia Joker erstellt und zeigt, wie das Arbeiten mit Ami-Pro 3.1 für Windows funktioniert.

Er demonstriert weiterhin, daß unterschiedlichste Schriftarten und Schriftsätze möglich

Dies ist z.B. der *Courier*-Schriftsatz, weitere sind bei dieser Vollversion enthalten.

87%

PC

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 99,- DM

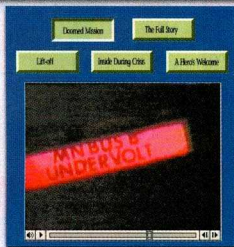
APOLLO INTERACTIVE: THE COMPLETE INSIDER'S GUIDE NBG VERLAG

The Apollo 13 Crisis

On April 13, 1970, two days after the launch of Apollo 13, a thermostatically-controlled switch failed, causing an oxygen tank to explode in the service module. The explosion crippled Apollo 13's life-support systems.

NASA engineers are not known to be superstitious. Apollo 13 was scheduled to lift off at 13:13 (military time) and would enter the gravitational pull of the moon on April 13. Instead, the mission was aborted after 36 hours.

The astronauts ended up using Apollo 13's Lunar Module (called "Aguirre") as a lifeline and returned to earth safely on April 17.



Wie die Apollo-13-Mission abließ, wissen Kinobesucher spätestens seit dem Film mit Tom Hanks, eine andere Version der Wahrheit brachte kürzlich das Joker-TV aus Licht. Und der NBG Verlag hat nun u.a. das Original-Video der Unglückscrew anzubieten! Das Material zum fehlgeschlagenen Mondflug von 1970 ist besonders umfangreich ausgefallen; darüber hinaus

gibt es aber auch Filmausschnitte und begleitende (englische) Texte zu allen anderen Apollo-Missionen – einschließlich des historischen Andockmanövers an eine russische Sojuskapsel. Außerdem erfährt man etliches über die historischen Hintergründe (hier kommt etwa John F. Kennedy zu Wort) und die technischen Daten der damals benutzten Saturn-Trägerraketen. Dabei werden z.B. die Vorgänge beim Start und der weitere Ablauf mit kleinen Animationen simuliert.

Sehen lassen können sich sowohl die ansprechend gestalteten Menüs als auch die rund 40minütigen Quicktime-Videos. Natürlich merkt man den durchgehend vertonten Filmchen an, daß sie auf zum Teil fast 30 Jahre alten Vorlagen beruhen, aber die „dokumentarische“ Präsentationsqualität macht die an sich schon spannenden Fakten fast noch interessanter. Die Bedienung funktioniert einwandfrei, und der Preis ist ebenfalls

nicht übermäßig hoch: Keine Probleme, Houston!

Inside the Rockets



71%

PC, MAC

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 39,- DM

NEW YORK – DER MULTIMEDIA-REISEFÜHRER TEWI/SOFTKEY

Die Mutter aller Metropolen zieht Menschen aus aller Welt magisch an – damit sie dabei nicht gleich nach der Ankunft auf die Nase fallen, sollten sie sich vorher schlaumachen; z.B. mit diesem preisgünstigen Stadtführer.

In acht Unterpunkten wird so ziemlich alles behandelt, was man als Tourist in New York unternehmen kann: Von kulturellen Sehenswürdigkeiten, Restaurants, Geschäften etc. erfährt man die Adres-

sen, Öffnungszeiten und oft auch die ungefähren Preise; sechs längere Videoclips stellen interessante Punkte der Stadt (World Trade Center, die Skyline von Manhattan usw.) vor. Und damit man abends nicht im Hotelzimmer herumsitzen muß, sind auch Kneipen für jeden Geschmack aufgeführt – nebst den wichtigsten Verhaltensregeln für Besucher des „Big Apple“.

Über Optik, Sound und Steuerung gibt's wenig zu meckern, solange man die Scheibe im vorgesehenen 64K-Modus rotieren läßt, ansonsten kommt es zu Beeinträchtigungen bei der Grafik. Die Auswahl der Örtlichkeiten geht ebenfalls in Ordnung, auch und gerade weil sich dieser Reiseführer an das breite Publikum und nicht an ein bestimmtes Szenepublikum richtet. Last not least muß dank des beigefügten gedruckten Pocket-Guides niemand seinen Laptop mit nach New York



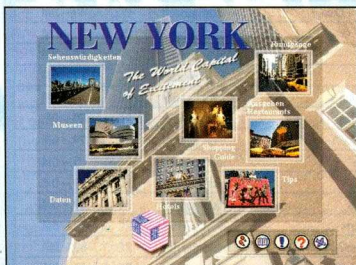
schleppen. Fazit: ein ordentlicher Genrevertreter mit gutem Preis/Leistungs-Verhältnis.

74%

PC

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 39,- DM



WELLEN, WRACKS UND WASSERMÄNNER

TIVOLA/PIXELPARK

Ein Titel, der wie geschaffen scheint, um unter den „Bits für Kids“ vorgestellt zu werden: Bei näherem Hinsehen wäre er dort aber wohl doch fehl am Platze... Zusammen mit den Kindern Nick und Charly kann der wißbegierige Nachwuchs das Meer, Schiffe und Häfen erforschen. So steht u.a. eine Hafenrund-

fahrt auf dem Programm, bei der man viel über Trockendocks, Schleppkähne etc. erfährt. Außerdem gibt es Geschicklichkeitsspiele (z.B. eine Segelregatta) und Bastelanleitungen; dazu spinnst ein alter Matrose lustiges Seemannsgarn aus seinem Leben. Auch die Steuerung und die Wasserfarben-Optik sind durchaus kindgerecht, anders sieht es schon bei dem verhältnismäßig gesalzenen Preis aus.

Erst recht wird man von der auf der Packung schamhaft verschwiegenen und zudem nicht besonders glücklich gemachten Sexualaufklärung überrascht, die ebenfalls zu den „Sach-Spielgeschichten für alle Leichtmatrosen von 8 bis 102 Jahren“ gehört. Eine davon wird z.B. von einer Prostituierten in einer Hafenkneipe erzählt, die schwärmt, daß junge Kadetten aus der Offiziersschule „noch so schön unerfahren“ seien: Hät-



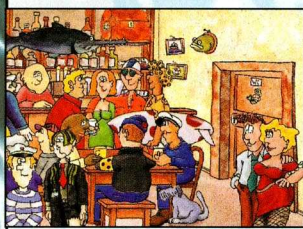
ten sie vor dem Besuch bei ihr also erst dieses nicht eben praxisgerechte Edutainmentprogramm laden sollen?

44%

PC, MAC

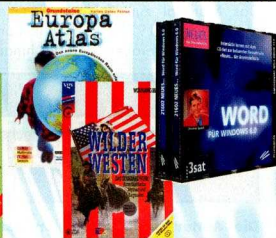
USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 99,- DM



AKTUELLE MULTIMEDIA-SOFT IM ÜBERBLICK

Auch diesmal präsentieren wir Ihnen Multimedia-Soft, die sich aus dem einen oder anderen Grund nicht für eine ausführliche Besprechung anbot, wieder in alphabetisch sortierter Tabellenform: Auf unsere Benotung müssen Sie trotzdem nicht verzichten!



10.000 COLOR CLIPS

Titel	Wertung	Genre	Hersteller	USK-Freigabe	System	Preis
202 Fax Cartoons	59%	Fax-Vorlagen	NBG Verlag	nicht geprüft	PC	29,- DM
3D Graphics Power Machine	34%	3D-Bildumwandler	Starcom	nicht geprüft	PC	29,- DM
3D Wohn Designer	74%	Raumplaner	Data Becker	nicht geprüft	PC	99,- DM
10.000 Color Clips	62%	Clipart-Sammlung	NBG Verlag	nicht geprüft	PC	49,- DM
Ambiente 1.1	66%	Raumplaner	tewi/Softkey	nicht geprüft	PC	49,- DM
Cartoon Clips	68%	Clipart-Sammlung	NBG-Verlag	nicht geprüft	PC, Mac	49,- DM
Designer 4.0	63%	Zeichenprogramm	TopWare	nicht geprüft	PC	39,- DM
D-Mark	66%	Kostenaufstellung	TopWare	nicht geprüft	PC	29,- DM
E-Planer 96/97	41%	Reiseführer	DVP & Modern Games	nicht geprüft	PC	49,- DM
Europa-Atlas	70%	Atlas	Infogrames	ohne Altersb.	PC, Mac	99,- DM
Gaggomobil & Co.	73%	Infotainment	S.A.D.	nicht geprüft	PC	49,- DM
Graf X à la Carte	65%	Clipart-Sammlung	S.A.D.	nicht geprüft.	PC	19,- DM
Neues... Telekommunikation	60%	Lernsoftware	systema Verlag	nicht geprüft	PC	59,- DM
Neues... Word für Windows 6.0	58%	Lernsoftware	systema Verlag	nicht geprüft	PC	59,- DM
One Style ClipArts	65%	Clipart-Sammlung	TopWare	nicht geprüft	PC	29,- DM
Quelle CD-ROM 1/96	44%	Multimedia-Katalog	Feldmann Film	nicht geprüft	PC	5,- DM
Space Odyssey	57%	Infotainment	SoftKey	nicht geprüft	PC, Mac	29,- DM
Studio 1.5	68%	Zeichenprogramm	tewi/SoftKey	nicht geprüft	PC	49,- DM
Wilder Westen	71%	Infotainment	micro media arts	nicht geprüft	PC	99,- DM
WLW Light	73%	Branchenverzeichnis	Wer liefert was?	nicht geprüft	PC	89,- DM
XXL	62%	Branchenverzeichnis	UB Media Verlag	nicht geprüft	PC	49,- DM



NOTARZT

Der Mai ist gekommen und mit ihm hoffentlich auch die „richtige“ Sommerzeit. An trotzdem verregneten Tagen macht man es sich halt vor dem Computer bequem – was dank unserer Tips, Cheats und Lösungen zu aktuellen Spielen sowie natürlich den Hilfen für den Ernst des Lebens bestimmt ebenfalls Laune macht!

**5/6
96**

Natürlich sind wir hierbei wie immer auf Ihre Einsendungen angewiesen, denn nur so können wir den Notarzt auch weiterhin fortführen. Schicken Sie uns also bitte auch in Zukunft Tips, Cheats und Komplettlösungen, wobei vor allem letztere aufgrund ihrer Länge am besten auf der Diskette (als ASCII-Files) aufgehoben sind. Tips zu „seriösen“ Anwendungen sind selbstverständlich auch sehr gerne gesehen. Überdies soll Ihre Arbeit nicht unbelohnt bleiben, denn für jeden abgedruckten Beitrag spendieren wir bis zu 300 Mark, je nach Umfang und Aktualität. Einen kleinen finanziellen Extra-Bonus gibt's für diejenigen, die uns zusätzlich zum Text noch Savestände auf die Disk packen, bei denen schwierige Spielstellen schon geschafft sind. Karten und ähnliches können wir nur nutzen, wenn sie schwarz auf weiß, also auf weißem, unliniertem Papier eingandert 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.

Sollten Sie aber selbst einmal einen Rat brauchen, so steht Ihnen jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unsere telefonische Hotline zur Verfügung, wo Sie Tips zu Soft- und Hardwarefragen erhalten können. All das unter den Telefonnummern **089/46 38 23 und 089/460 58 22**

Anwendertips
Verzeichnisse
auf dem
„Windows 95“-
Desktop

Daten schnell
betrachten

Gelöst
Albion

Touché – Die
Abenteuer des

fünften Musketiers

Cheats zu
Seek & Destroy
Ridge Racer
Revolution

Tips und Codes
zu
Toshinden 2
Adidas Power
Soccer
Alien Trilogy

Erste Hilfe für Anwender

**Verzeichnisse
auf dem
„Windows 95“-
Desktop**

.....

Bekannterweise lassen sich Verzeichnisse nicht so einfach auf dem Desktop von „Windows 95“ installieren, doch es gibt einen kleinen Trick: Man wählt einfach unter „NEU“/„Verknüpfung“ den Explorer aus und gibt als Zusatzparameter das gewünschte Verzeichnis an (z.B. C:\SPIELE) – schon sind die wichtigsten Verzeichnisse direkt auf dem Desktop abrufbar.

Daten schnell betrachten

.....

„Windows 95“ bietet ja standardmäßig das schnelle „Senden An“ für die Diskettenlaufwerke (Textdatei). Es lassen sich jedoch auch andere Verzeichnisse einbauen. Dazu muß einfach eine entsprechende Verknüpfung in das „SendTo“-Verzeichnis kopiert werden. Überdies lassen sich auch Textdateien, die ja alle möglichen Endungen haben können, mit einem Trick leicht anzeigen: Man kopiert einfach eine Verknüpfung des Notepads in das Verzeichnis, und schon kann per rechtem Mausklick und „Senden An/Notepad“ jede beliebige Textdatei geöffnet werden. Das gleiche läßt sich natürlich auch mit jedem anderen „Windows“-Programm wie etwa einem HEX-Editor machen.

HEFTPFLASTER FÜR SPIELER

Playstation

RIDGE RACER REVOLUTION

Dieses Spiel hat zwei wirklich nette Sondermodi, die sich folgendermaßen aktivieren lassen:

Toy-Modus:

Zunächst wird das Spiel normal geladen, anschließend werden im „Galaga“-Ladespiel die Tasten Select, unten, Dreieck, L1 und R1 gleichzeitig gedrückt. Dadurch verpaßt man den Aliens via „Homing Laser“ eine saftige Ladung und kann problemlos alle abschießen. Und lohnen tut es sich auch sonst noch, denn jetzt befinden sich die Boliden im Toy-Modus, wo sich alle in kleine Spielzeugwagen mit überdimensionierten Reifen verwandeln – und eine tolle „Mickey Maus“-Sprachausgabe ertönt überdies.

Spin-Modus:

Zunächst beginnt man ein ganz normales Rennen. Dann werden sofort Gas und Bremse gleichzeitig gedrückt und so lange gehalten, bis die Raserei startet. Hierdurch gibt es die neue Schlitterwertung in einigen Kurven, und je schöner man schlittert, desto

mehr Punkte erhält man am Ende. Dieser neue Score wird auch mit abgespeichert.

TOSHINDEN 2

Man braucht „nur“ das ganze Spiel auf Level 8 komplett durchzuspielen, aber da dies ja nicht allzu einfach ist, kann man es notfalls auch zweimal auf Level 4 vollkommen schaffen. Auf jeden Fall darf man so auf dem Zufallsbutton im Charaktermenü eines der beiden (netten?) Endgegner-Mädels auswählen. Wenn man Select gedrückt hält, wechseln die Bilder langsamer und mit dem richtigen Timing kann man nun auch mit „Uranus“ und „Master“ das Abenteuer weiter bestreiten. Prima ist das vor allem für den Zweispielermodus!

ADIDAS POWER SOCCER

Auch für die gesponserte Kickererei gibt es ein paar wirklich nette Cheats:

Hausfrauenmodus:

Während des Spiels wechselt man einfach ins Audio-Menü und geht auf die Kommentaroption. Dann drückt man Viereck und Kreis gleichzeitig, und schon sind kei-

ne eifrigen Reporter, sondern Hausfrauen für die Kommentierung des Spektakels zuständig.

Dream Team:

Um das absolute Traumteam zusammenzustellen, wechselt man zunächst ins Controllermenü und drückt dann die Tasten L2, R2, Viereck und X gleichzeitig. Hierdurch erhält man eine superbe Mannschaft mit folgenden Spielern:

Hauptspieler:

Ed de Goey

Fernando Hierro
Marcel Desailly
Thomas Hessler
Fernando Redondo
Matthias Sammer
Paul Ince
Paul Gascoigne
Jari Litmanen
Alessandro Del Piero
Marco Overmars
Reservebank:
Fernando Couto

Finidi Couto
Stefan Schwartz
Krassimir Balakov
Christian Ziege
Gilbert Bodart

ALIEN TRILOGY

Wer hier einzelne Levels direkt anwählen möchte, muß als Paßwort nur „GOLVLxx“ angeben und dann das Spiel normal starten. „xx“ steht hierbei für den gewünschten Level.

Albion

Komplettlösung

Janos Joo hat sich durch Raumschiff und Dungeons gekämpft und auch gleich die komplette Lösung mitgebracht:

An Bord der Toronto

Nach dem seltsamen Traum wieder erwacht, sollte man sich zuerst daranmachen, Toms Schrank zu plündern. Wurde man von seiner Freundin über die neuesten Geschehnisse unterrichtet, ist es an der Zeit, die Toronto zu durchwandern, mit allen Leuten zu sprechen und alle zugänglichen Räume zu durchsuchen. Man findet unter anderem Stimdrinks, Dietriche und Patronen. Wenn man Toms Freund besucht, nachdem man vorher mit den Wachen vor dem Corraum gesprochen hat, erhält man von ihm einen Hinweis, wie man den Corraum illegal betreten kann. Die Wartungsebene ist recht kurz und enthält keine Feinde. Sämtliche Rätsel beschränken sich darauf, alle im Raum verteilten Schalter und Druckplatten zu betätigen. Trifft man auf den Wartungsroboter, sollte man ihm hinterherlaufen und beachten, daß im dritten Raum ein Schalter gedrückt werden muß, der die Tür im vierten öffnet. Die folgenden Türen lassen sich per Knopfdruck öffnen, und man stößt auf einen leeren Wandschrank an der rechten Wand. Nach erneuter Eingabe des Codes (1042) an der Schleusentür gelangt man in den Corraum. Unter dem zerstörten Bedienpult findet Tom eine Pistole. Da die Wachen sie ihm wegnehmen würden, begibt er sich zurück auf die Wartungsebene und verstaut die Knarre im Wandschrank. Nun kann er seelenruhig an den Wachmännern vorbeimarschieren und sich die Waffe wiederbeschaffen, indem er nochmals die Wartungsebene von der anderen Seite betritt und sie aus dem Schrank holt. Einer kleinen Shuttle-Tour steht nun nichts mehr im Wege (auf die Durchsage warten).

Landung auf dem „Wüstenplaneten“

Hat man sich von der kleinen Shuttle-Panne erholt, sind wieder alle Personen im Haus

des Gastgebers zu befragen und alle Räume nach Waffen, Tränken und Ausrüstung abzusuchen. Eine Durchforstung des Vorratskellers fördert neben einer Menge Ausrüstung auch die ersten Monster zutage, allerdings haben die armen Tierchen Pistolenschüsseln nichts entgegenzusetzen. Die eingestürzte Wand läßt sich übrigens mit der Spitzhacke wieder freibuddeln. Verläßt man den Keller, sollte man nicht den Helden spielen und die Frage des Clanchefs nach Verletzungen bejahen – man erhält drei Heiltränke. Nun ist es an der Zeit, alle Gebäude der Stadt zu besuchen, am besten vor dem Besuch der Ratsvorsitzenden. Formergilde und Magiergilde erweisen sich als besonders ertragreich. Gefundene überflüssige Ausrüstung sollte man bei den Händlern verkaufen, aber darauf achten, die besten Iskai-Waffen und Rüstungen zu behalten, da bald eines dieser Wesen zu der Party stoßt. Jetzt empfiehlt es sich, im Gebäude des Rates vorbeizuschauen. Auch dort findet man beim Herumstöbern etwas Gold. Die zwei Tage bis zum Beginn des Festes kann man damit verbringen, weiter die Stadt zu erforschen.

Der Anschlag

Nach dem Mord an Akiri bekommt die Gruppe den Auftrag, den Mörder zu finden. Ein Iskai namens Drirr soll dabei helfen. Ist das neue Partymitglied ausgerüstet und trainiert, geht es auf in die Wildnis. Jiris, der Viehzüchter westlich der Stadt, erklärt den Weg zur Ruine. Dort angekommen, sollte man das Gebäude bis in den letzten Winkel absuchen, da viel Ausrüstung zu finden ist. Der weiße Ring und das Flammenschwert sind übrigens verflucht. Es gibt zwei verschiedene Fallentypen, die sich aber problemlos entschärfen lassen: Die leuchtenden Tentakel deaktivieren sich, sobald Eure Fackel erlischt oder weggeworfen wird, und die Bodenmäuler lassen sich mit erbeuteten Kronridr-Fleischbrocken schließen. Steht man schließlich dem Bewußtsein Argims gegenüber, öffnet er den Weg zu den Resten des Attentäters und vielen guten Waffen. Argim bittet außerdem um einen Musikkristall, der im Gemischtwarenhandel zu erwerben ist. Seine Aufforderung, zwei Quellen der Farbe mit einem der Wege des Lichts zu verbinden, bezieht sich darauf, im Raum mit

den leuchtenden Bodenpilzen von einem Regenbogenbusch zum anderen zu laufen. Es öffnet sich ein Durchgang zu zwei Ausdauer und Schnelligkeit erhöhenden „Lichtern der Göttin“.

Ein drittes Licht befindet sich hinter einer mit der Hacke einzuschlagenden Wand links neben der neu entstandenen Öffnung. Die Aufgabe in der alten Dji-Fahd Gilde ist nun beendet, und man kann in die Stadt zurückkehren, um im Ratsgebäude mit Frill, dem Gesichtsgelahrten, zu sprechen. Er erwähnt einen gewissen Bradil, den man in der Formergilde aufsuchen sollte. Es kommt zum Kampf und zur überraschenden Aufklärung des Attentats. Sowohl Bradil als auch Fasiir, anzutreffen in der Dji-Kas Gilde, zeigen sich erkenntlich, spricht man sie anschließend noch einmal an. Man sollte die nun wieder gewachsene Party in der Stadt ausrüsten und trainieren, wobei Sira bei Fasiir neue Sprüche lernen kann. Erfahrung und Zaubersamen lassen sich finden, unternimmt man eine Safari auf den Rest der Insel. Ist man zur Weiterreise bereit, begibt man sich zur Ratsvorsitzenden.

Bei den Kelten

Angelommen im Keltenhöfchen, erhält man vom Stammeskönig einen ziemlich delikaten Auftrag, der zu den Druiden von Arjano führt. Folgt man wie beschrieben dem Flußlauf, gelangt man in ein zweites Dörfchen, wo es um enter anderem auch einen Waffenladen gibt. Nördlich davon liegt die unterirdische Anlage der Druiden. Dummerweise ist genau der Druid, dessen Hilfe man benötigt, im Labyrinth der alten Anlage verschollen. Hat sich Melthas uns angeschlossen, sollte man erst kurz die Räumlichkeiten absuchen und die umherliegenden Heiltränke einstecken. Sprecht man den Druiden an, führt er die Gruppe zum Eingang des Gewölbes. Es sei aber angeraten, erst die Insel abzulaufen und bei den umherstreifenden Monstern Erfahrung zu sammeln. Unterhalb des Dorfes befindet sich ein Durchgang im Gebirge, der nach dem Dörfchen Aballon führt. Auf dem Weg durch die Schlucht wird man zwar mitunter mehrmals überfallen, aber die reichliche Beute, die man den Räubern abnimmt, ist den Spaß wert. In Aballon ist Essen zu Billigpreisen erhältlich, und auch der örtliche

Wieder in Beloveno, schlug dank der Warnung das Attentat fehl, und man wird von Herras reichlich belohnt. Inzwischen sind die Einwohner Kounos zum Iskai-Heiligtum gezogen, wodurch sich ein Krieg mit den Iskai anbahnt. Man geht ebenfalls dorthin und spricht mit den Streihähnen. Für die Furchtdämonen, die sich ebenfalls hier herumtreiben, sollte ein Kampf mit der Party

Nach der Entführung wartet man geduldig in der Zelle, bis Joe zu Hilfe eilt. Man sucht die Kabinen nach einem kleinen Zettel mit der Codezahl für die Service-Ebene ab, auf

Es folgen noch einige Kämpfe mit Kenget-Magiern, Kriegern und Dämonen, danach hat man die Wahl zwischen zwei Treppenhoch unten. Die linke führt in einen kurzen Komplex, in dem es zwei schwere Kämpfe zu bestreiten gilt, um danach die hinteren Flaggenmasten versteckten Knöpfe betätigen zu können. Zwei Truhen sind die Belohnung. Nun die rechte Treppe hinab, hier finden sich gleich östlich zwei Kisten, die zwar nur Fackeln und Proviant enthalten, jedoch bestens dazu geeignet sind, erbeutete Gegenstände zwischenzulagern. Im großen Saal mit den drei Gittern und den eingesperrten Flammen sind zuerst die Gi-

Parasiten



ALIENTM TRILLOGY



MULTIMEDIA
Magazin

Acclaim
acclaim distribution, inc.



1996

MAI

1 ... Mittwoch (Malleierlag)	17 ... Freitag
2 ... Donnerstag	18 ... Samstag
3 ... Freitag	19 ... Sonntag
4 ... Samstag	20 ... Montag
5 ... Sonntag	21 ... Dienstag
6 ... Montag	22 ... Mittwoch
7 ... Dienstag	23 ... Donnerstag
8 ... Mittwoch	24 ... Freitag
9 ... Donnerstag	25 ... Samstag
10 ... Freitag	26 ... Sonntag
11 ... Samstag	27 ... Montag
12 ... Sonntag	28 ... Dienstag
13 ... Montag	29 ... Mittwoch
14 ... Dienstag	30 ... Donnerstag
15 ... Mittwoch	31 ... Freitag
16 ... Donnerstag (Christi Himmelfahrt)	

Im MAI sollen u.a. erscheinen:

- Mysterium für PC
- FIA Formel 1 für Playstation
- Urban Runner für PC
- Time Commando für PC, Playstation
- Chaos Overlords für PC

JUNI

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

MESSEN und EVENTS

- Internet 96
- Kongreßzentrum, Karlsruhe
- BuCom 96
- Rhein-Main-Hallen, Wiesbaden
- 5. - 7. Mai
- 26. - 29. Juni

MAI

17 ... Freitag	Im JUNI sollen u.a. erscheinen:
18 ... Samstag	Lexikon des int. Films
19 ... Sonntag	Star Control 3
20 ... Montag	Megarace II
21 ... Dienstag	Z
22 ... Mittwoch	DSA III: Schatten über Riva
23 ... Donnerstag	
24 ... Freitag	
25 ... Samstag	
26 ... Sonntag	
27 ... Montag	
28 ... Dienstag	
29 ... Mittwoch	
30 ... Donnerstag	
31 ... Freitag	

Im MAI sollen u.a. erscheinen:

- Mysterium für PC
- FIA Formel 1 für Playstation
- Urban Runner für PC
- Time Commando für PC, Playstation
- Chaos Overlords für PC



ter mit Hilfe der entlang der Wände ver-
steckten Schalter zu heben. Achtung, nicht
versehentlich auf die Druckplatten treten!
Das sollte man erst tun, nachdem die Gitter
oben sind und die jeweils drei farbigen
Flammen über die gleichfarbige Bodenplatte
gelockt werden können. Droht durch die
Flammen keine Gefahr mehr, müssen alle
neun Schallhebel im Saal gedrückt werden,
um östlich den Durchgang zu öffnen. Im Saal
mit den durch Vorhänge verschlossenen Räu-
men befinden sich eine Menge Dämonen,
aber im nördlichsten Raum auch eine Kiste.
Die bei Berührung läutende Druckplatte im
Osten ist eine Art Zeitschalter. Man muß
etwa fünf Spielminuten auf ihr stehenbleiben,
um den Durchgang zu öffnen. Nach zwei
relativ schweren Kämpfen finden sich der
Helm „Lughs Hand“ und die Axt „Frost-
bringer“. Eine Etage tiefer hat man wieder
auf einer Bodenplatte zu warten, bis sich die
Säulen entzündet haben. Den hier warten-
den monsterreichen Complex gilt es nach
dem Tiermeister abzusuchen, der den Schlüssel
für den Durchgang besitzt.

In der nun folgenden Etage sollte man sich
äußerst vorsichtig bewegen, da man Feuer-
bälle ausweichen muß und ein Saal voller
Lava der Durchquerung harrt. Zuerst ta-
stet man sich zu den beiden östlichen Türen
vor. Hier sind entweder Furcht- oder Sturm-
dämonen zu bezwingen, wobei letztere jede
Runde mit Blitzstrahl oder gar Blitzsturm an-
greifen. In den Räumen sind jeweils zwei
Schalter versteckt, die im Norden und Süden
die Druckplatten zugänglich machen. Diese
wiederum beseitigen die Energiebarrieren
und machen den langen Gang nach Osten
zugänglich. Nach Norden zweigt dieser
in ein durch sich willkürlich öffnende Gitter
verbundenes Raumnetz ab, das sowohl im
Gerümpel versteckte Items als auch Monster
enthält. Die Treppe nach unten führt zu
einem Schalter und einem Saal voller Flamen.
Es bringt nichts, ihn zu durchqueren,
da die in Aussicht gestellte Truhe nur die
Warnung enthält, nicht allzu mutig zu sein,
und der Rückweg kaum ohne schwere Bles-
suren zu bewältigen ist. Deshalb besser wie-
der nach oben und nach Süden. Vor der
Flamme läuft man davon und betätigt in der
nordwestlichen Ecke den Schalter. Es öffnet
sich ein Weg nach unten. Gleich am Anfang
bleibt man so lange auf der Druckplatte ste-
hen, bis die Flamme erlischt. Genauso verfährt
man bei der zweiten Flamme, nur ist hier erst
einem Feuerball auszuweichen. Wieder ist ein
Schalter zu betätigen. Wer jetzt nicht weiß,
wo es weitergeht, hat in der oberen Etage im
Gang nach Norden an der Westseite den
Schalter übersehen; er öffnet einen Durchgang
tief in die Tempelanlage.

Hier gibt es zwei Flächen voller Druckplat-
ten. Eine der ersten wird gedrückt, um eine
wandelnde Flamme in Bewegung zu setzen.
Diese zeichnet einen Weg vor, der auf dem
unteren Feld einzuhalten ist, sonst brechen
die Bodenplatten ein und man landet in einer
Arena voller Monster. Ist die südliche
Fläche überquert, hält man sich östlich, durch
eine Fallgrube geht es weiter nach unten.
Diese Etage ist riesig und enthält Unmengen
von Monstern. Hartnäckiges Abgrasen und
Monsterplatten wird hauptsächlich durch

Tränke und Spruchrollen belohnt. Im Osten
des Komplexes befindet sich ein schmaler
Gang, der verschlossen wird, sobald die Party
ihn betritt. Es gilt nun, die Flamme auszu-
zulösen und vor ihr zurückzuziehen, bis sie
durch eine nun entstehende Fallgrube den
Weg in den Kernbereich der Tempelanlage
öffnet. In diesem in 2D dargestellten Bereich
navigiert Kunag. Mehrere Gefechte mit
Kämpfern und Magiern könnten problemati-
sch werden. Steht man letztendlich vor
Kamulos höchstpersönlich, sollten die Kämpfer
ihn im Nahkampf bearbeiten, während
Harriet heilt und Kunag jede Runde Blitz-
schlag zaubert. Außerdem sollte Kunag am
Anfang des Kampfes eine Blitzfalle auf die
Position Kamulos platzieren. Ist er tot, erhält
man das „Hohe Wissen“ und wird endlich
aus der Anlage entlassen.

Wieder bei den Umajo

Wer daran interessiert ist, kann in Srima-
nilor Melthas und Sira aufnehmen und
dafür Khunag oder Siobhan entlassen. (Ich
habe Khunag entlassen, da Siobhan als
Kriegerin nur von Drirr getroffen wird.)
Man trainiert die Zaubern an den Monstern
der Wildnis und kehrt dann in die Wü-
stenstadt zurück. Will man einen Abstecher
zum Gefängnis machen, fragt man in der
Gerätemachergilde Mordger nach Porenöl,
paßt dann den Wächter am Stadtor ab und
folgt ihm. Im Gefängnis sollte man auf kei-
nen Fall Nelly freilassen! Die ganze Mission
bringt also herzlich wenig. Der Geräte-
macher dürfte die Party auf einen gutmüti-
gen Kollegen namens Zebano hingewiesen
haben. Dieser treibt sich in der Berg-
mannsgilde herum und gibt den Schlüssel
bereitwillig her, wenn man sich als Ver-
suchskaninchen betätigt. Bevor man die rä-
tselgespickten Gewölbe durch die Geräte-
machergilde betritt, wird im Rathaus und in
der Diamantschleifergilde vorgeschrien.
Aber jetzt ab in den Keller. Ist dort der Ham-
mer nicht zu finden, so liegt in der städti-
schen Waffenschmiede einer herum. Man
folgt den Stacheln am Boden bis zum Raum
mit der Kiste und drückt den dortigen He-
bel. Jetzt den Weg wieder zurück, Hebel
drücken, zurück zur Kiste, Stacheln mit dem
Hammer einschlagen und Kiste öffnen. Sie
enthält unter anderem den Schlüssel für die
Schaltzentrale im Osten.

Anhand des Schaltplans ist nun die Tür zum
Versuchsbereich zu öffnen. Im Raum mit
dem Schild „8-11 Uhr“ erscheint in dieser
Zeit ein Hebel. Stößt man in den Gängen
auf einen Eimer Wasser, ist dieser an der
Feuerstelle im Raum mit den vielen Druck-
platten zu benutzen. Im Dunkeln leuchtet
nun der Weg durch die Platten auf und man
wird mit einer Kiste belohnt. Ganz im Nor-
den liegt der Eingang in das Versuchs-
bergwerk, wo man, nachdem man Horden
von Dämonen vernichtet hat, Kossotto trifft.
Allerdings will er das magische Ritual der
Bergpriester wissen. Für Tom heißt das, in
der Bergmannsgilde in die Mine einzu-
dringen und von Nische zu Nische zu sprinten,
solange ihm die Aufpasser den Rücken
zukehren. Man wartet im Raum mit dem
Feuer in der rechten Nische auf den Priester

und verhält sich ruhig. Dann geht es wieder
zurück ins Versuchsbereich.

Kossotto verrät nun sein Geheimnis. Wer
will, kann sich jetzt noch im Bergwerk um-
sehen. Man begibt sich über die östlichen
Treppen nach oben und dann per Fallgrube
abwärts. Im Raum mit den Flammen muß
der Stab der Göttin benutzt werden, um alle
Flammen blau einzufärben. Diese Aktion öf-
fnet die Tür im Norden. Der Schalter links ne-
ben der Tür öffnet den Ausgang des Levels,
aber vorerst geht es nach Norden, wo alle
Schalter zu drücken sind. Jetzt abwärts durch
die Fallgrube und die Ebene auf dem Weg
betreten, auf dem man gekommen seid. Eine
Tür nach Osten hat sich aufgetan, und wie-
der harrt ein Hebel der Betätigung. Man ver-
läßt die Ebene und geht nach Süden. Durch
die Geheimwände sind wiederum zwei He-
bel erreichbar: für die Tür im Westen und für
eine Fallgrube im Nordosten. Im Westen fin-
det sich der Stein der Visionen, der aber von
Dämonen schwer bewacht wird. Eingebühte
Magier wirken jedoch Wunder. Man verabschiedet sich durch die nordöstliche Falltür
und begibt sich zur Diamantschleifergilde. Hier
läßt sich der Edelstein ins Bodenmoment ein-
setzen und spendet Lebenskraft. Nun ist nur
noch bei den Erleuchteten vorzusprechen.

Das Finale

Die Partyzusammensetzung ist fast egal –
mit der Einschränkung, daß Sira mit ihren
Frostsprüchen eine große Erleichterung dar-
stellt. (Ich habe Joe nicht mitgenommen,
aber er besitzt sicher an Bord der Toronto
einige Vorteile.) Man begibt sich, aus-
gerüstet mit möglichst vielen Heil- und Zau-
bertränken, zum Geheimgang in der Wü-
ste, an dessen Ausgang gelangt man auf
die Toronto. Man hält sich westlich und setzt
in die Konsole Joes Dokumentarfilm ein. Die
nun angreifenden Sicherheitsleute haben einer
Frostlawine nichts entgegenzusetzen.
Mit dem Code „1712“ gelangt man auf die
Service-Ebene, man sollte aber nicht ver-
gessen, vorher einen der umherliegenden
Spezial-Schraubendreher mitzunehmen – er
dient hier zum Öffnen diverser Wandpanels.
Die in dieser Ebene heimischen Wartungs-
roboter sind nun äußerst feindselig, haben
aber offenbar kein ordentliches Frostschutz-
mittel mit. Es geht jetzt nach Westen, wo die
Laserbarriere kurzgeschlossen und der an-
hängliche Roboter in die Lasersperre gelockt
wird. Auch das nun erreichbare Panel wird
kurzgeschlossen, und man spaziert nach
Osten. Die vielen Roboter hinter der Ple-
xiglasbarriere müssen beseitigt oder in der
großen Halle ausmanövriert werden, um wei-
terzukommen. Im Raum mit der Druckplat-
tenmatrix ist folgende Kombination einzuge-
ben (von oben gezählt): 1. Reihe: rot, 2. Rei-
he: rot und grün, 3. Reihe: hellblau und
dunkelblau, 4. Reihe: alle Felder.
Man drückt den Schalter, betritt aber nicht den
Raum mit den vielen Als, sondern schleicht durch
den südwestlichen Gang in den Reaktorraum.
Hier wird man von der versammelten Sicher-
heitsgruppe unter Colonel Frier erwartet, man
überzeugt sie durch die Antwortfolge 1-2-2-1-2.
Man trifft nun auf die unzerstörbare Heile der AI,
doch als der Kampf ausstirbtlos erscheint...

Touché

Die Abenteuer des fünften Musketers

Komplettlösung

Robert Heppner hat sich mit gekücktem Degen durchs Abenteuer gespielt und die komplette Lösung erkämpft. Die Zahlen in den Klammern sind im übrigen die Antworten, die gegeben werden müssen.

Wir beginnen unser Abenteuer im Jahre 1526 in Frankreich, genauer gesagt in Rouen. Vor einer Schenke liegt ein Verwundeter namens Guillaume De Peuple. Bevor er stirbt, bittet er uns noch, sein gestohlenen Testament wiederzufinden, um es nach Paris zu bringen (2, 2, 4, 5, 5, 5, 5). Neuer Ort ist Paris.

Ehe wir die Schenke betreten, unterhalten wir uns mit dem Bettler und bekommen eine Silbermünze (3, 6, 6, 6, 7, 7). In der Schenke kommen wir mit den Kartenspielern (Gast) ins Gespräch, indem wir ihnen die Münze zeigen (3).

Am nächsten Morgen wachen wir in unserer Absteige auf und untersuchen als erstes den Boden vor dem Klosett. Durch einen weiteren Blick nach unten (Loch) finden wir eine Münze. Beim Verlassen der Schenke heuern wir den Bettler (Henri) als Diener an (1, 2, 2, 4, 4). Seine erste Aufgabe besteht darin, die Leiche von De Peuple mitzunehmen (3, 4). Wer mag sich wohl dort oben hinter dem Turmfenster verbergen? Einfach rufen, und die bildhübsche Juliette erscheint auf dem Balkon. Nach der Flirterei (2, 3, 1), beschließen wir, sie so schnell wie möglich wiederzusehen. Da sie nicht herunterkommen will, müssen wir einen Weg finden, um zu ihr hinaufzukommen. Durch einen gezielten Wurf mit unserem Dolch Richtung Seil werden wir in ihr Zimmer hochkatapultiert. Um das Herz unserer Allerliebsten zu gewinnen, müssen wir ein Gedicht für sie aufreiben (2, 2, 4). Als Andenken nehmen wir gleich das Taschentuch von der Kommode an uns und verlassen den Raum, wie wir gekommen sind, nämlich über den Balkon. Unten schauen wir noch schnell in Henris Inventar und nehmen den Dolch wieder (einfach den Dolch anklicken und dann irgendwo im Bild nochmals die linke Maustaste benutzen).

Ein kleiner Kirchenbesuch kann nie schaden. Wir klopfen an die Kirchentür und sprechen mit dem Priester, der uns einen Renovierungszettel zusteckt (3, 5, 1). Am Souvenirstand kaufen wir den Krimskrams, der sich als Gipsmodell herausstellt. Bevor wir Rouen verlassen, wird noch der Hufschmied in den Stallungen befragt (4, 4,

5, 6). Neuer Ort ist St. Quentin. Frankreich erwartet uns, doch weit kommen wir nicht. Eine Wache versperrt uns den Weg und zwingt uns, nach Rouen zurückzukehren (3, 3, 2). Vor dem Besuch des Hauptquartiers bemerken wir, daß auf dem Marktplatz vor einer Leiter ein Hammer herumliegt. Seine Schlagkraft testen wir gleich an der Leiter und nehmen den Stab (zerbrochene Leiter) mit. Nun aber ab ins Hauptquartier, wo dem Hauptmann ein Besuch abzustatten ist. Gefräßig, wie wir sind, untersuchen wir zuerst die Schale, als Dank bekommen wir eine Melone. Dann betrachten wir das Tintenfaß etwas genauer und entdecken, daß es leer ist. Die Papiere auf dem Tisch werden nacheinander untersucht: Es sind Papierstapel, Berichte und ein unbeschriebenes Blatt, letzteres wandert in unser Inventar. Wir halten es gegen die Kerze und können die Geheimschrift entziffern. Nun können wir den Hauptmann um einen Passierschein bitten. Als nächstes besuchen wir den Schneider und erleichtern ihm um Nadel und Faden. So, nun aber nichts wie raus aus Rouen (einfach in den Stallungen „Frankreich“ anklicken).

Im Gasthof überreichen wir dem dicken Priester das Renovierungsblatt. Nun ist er zu einer kleinen Plauderei bereit, und wir erfahren, daß sich unser gesuchter Mann nach Amiens aufgemacht hat (3, 3, 3, 3). Neuer Ort ist Amiens. Unser nächstes Ziel heißt dennoch nicht Amiens, sondern St. Quentin.

Da unser Versuch, die Schenke zu betreten, scheitert, werfen wir aus lauter Verzweiflung die Melone in den Fluß und können so dennoch ins Wirtshaus kommen. Drinnen überreichen wir dem Dichter (Gast) das Taschentuch und erhalten dafür ein speziell für Juliette geschriebenes Ge-

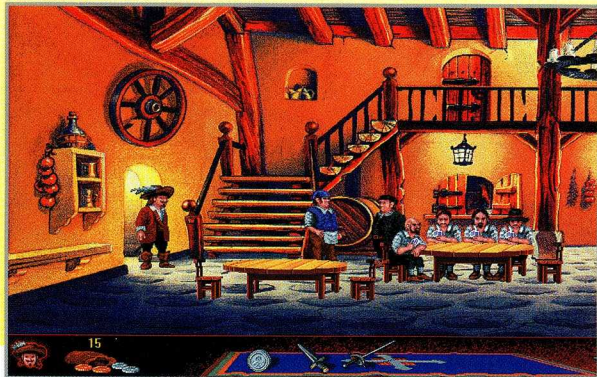
dicht. Dem Offizier bestellen wir etwas zu trinken, indem wir mit dem Gastwirt sprechen (3, 7, 7, 1). Der Soldat hat noch etwas zu sagen (3, 6, 6, 5, 1), doch dafür bekommen wir eine gezinkte Spielkarte von ihm. Beim Verlassen der Schenke erhalten wir eine alte Weinflasche. Ehe wir nach Amiens aufbrechen, betreten wir noch schnell die Kirche und plündern sie aus, nehmen also Kreuz, Altartuch und Kerze mit.

In Amiens Schmiede angekommen, nehmen wir die Pferdesalbe aus dem Topf vom linken Regal, und gleich nebenan im Schusterladen werden die kaputten Sandalen (aus dem Schuhhaufen) eingesackt, die wir sofort mit Hilfe von Nadel und Faden flicken. Im Kloster schnappen wir uns die Seife aus dem Eimer neben dem Trog und die Mönchskutte. Unser Versuch, die Tür der Kirche zu öffnen, schlägt fehl, unsere Verkleidung hat nichts bewirkt! Aber was ist mit Henri? Wir geben ihm die Kutte, das Kreuz und die geflickten Sandalen. Ein kurzes Schwätzchen mit ihm, und wir können die oberste Zelle auf der linken Seite betreten. Der Gauner ist weg, doch was finden wir, wenn wir das Messer am Kissen benutzen? Richtig, das Testament!

Doch behalten werden wir es nicht lange! Auf dem Weg nach Rouen machen wir halt an einer Kreuzung. Ein kurzer Blick auf den Anschlag am Baum, und hinterrücks schleicht sich ein Straßenräuber an, der uns nicht eher in Ruhe läßt, bis er das Testament bekommt. Nun können wir uns dem Baum widmen. Nach wiederholten Versuchen, ihn zu erklettern (dreimal), erbeuten wir aus dem Nest eine Uhr.

Da wir nach Rouen wollen, lassen wir uns auch nicht aufhalten. Beim Schmied legen wir das Gipsmodell auf dem Amboß und lassen es zerdeppern (Gippscherben). Wir benutzen den Stab an Julius Fenster und schwingen uns zu ihr hoch. Nachdem wir ihr das Gedicht gegeben haben, verlangt sie aus lauter Dankbarkeit noch einige Blumen (2, 1). Wir verlassen den Raum nicht, ohne den Parfümflakon von der Kommode mitgenommen zu haben.

Auf dem Marktplatz ist mittlerweile viel los. Den zerbrochenen Stab aus Henris Sack nehmen wir ebenso an uns wie das Obst vom Pranger (Banane). Die ärmliche Hexe befreien wir (Seife am Pranger benutzen), und den ekelhaften Gestank des



vergammelten Obsts vertreiben wir, indem wir der Hexe den Parfümflakon mit Julius Chanel No. 5 mit auf den Weg geben. Ein Zauberkranz ist der Lohn für unsere Hilfsbereitschaft. Nun statten wir unseren tapferen Muskelkrieger einen Besuch ab. Im Hauptquartier sprechen wir nacheinander mit D'Artagnon (3, 2, 2, 2, 2), dem Hauptmann (2, 3, 1), der einen Beweis für unsere Schießkünste verlangt, und schließlich mit Attoff. Ihm geben wir die Gipsscherben. Die Schießbescheinigung (Urkunde), die wir anschließend erhalten, bekommt der Hauptmann. Neuer Ort ist Le Mans.

Doch jetzt ist erst einmal Paris an der Reihe. Bevor wir ein wenig Tauschhandel betreiben, nehmen wir das Schild (Plakat) von Notre Dame (rechts neben dem Weinstand) an uns. Nun heißt das Zauberswort Hersteller: Tauschen: Die alte Weinflasche bekommt der Weinverkäufer, die neue erhält die Verkäuferin der Flechtarbeiten. Als Dank dürfen wir uns ihren Hocker ausleihen, den wiederum der Brotverkäufer haben möchte. Der Käseverkäufer bevorzugt das Brot, und die Verkäuferin der gebratenen Ratten verlangt den gammeligsten Käse. Nun füttern wir den Straßenjungen zunächst mit der Ratte und dann mit dem Obst, dafür zeigt er uns den Weg zum Louvre (3, 3). Dort angekommen, sprechen wir mit dem Türsteher (4, 1), der uns daraufhin eine Einladung überläßt.

Unsere nächste Wanderung führt uns nach Le Mans. In der Schmiede schnappen wir uns vom rechten Regal die Unterlagen (Kutschenfahrplan) sowie den Eimer. Beim Waffenmacher füllen wir diesen am Trog mit heißem Wasser. Zu einem perfekten Fußbad fehlt jetzt nur noch die Pferdesalbe, die wir dem gefüllten Eimer hinzufügen. Das so gewonnene Fußbad überreichen wir dem verschnuften Waffenfreund. Da eine Hand die andere wäscht, nehmen wir uns dafür eine seiner Feilen. In der Kirche öffnen wir den Beichtstuhl und nehmen einer verirrten Seele die Beichte ab (2, 3, 5). In der Schenke verrät uns der Kartenspieler das Paßwort, um in die Spielhöhle zu gelangen (2, 2, 2, 2). Vor dem Blumengeschäft nehmen wir uns einige Blumen mit. Im Innern verraten wir der Verkäuferin das Paßwort (5) und gelangen in die Spielhöhle. Der Betrüger wird mit der gezinkten Karte entlarvt (dem linken Spieler die Karte zeigen). Ein weiterer Plausch mit dem linken Spieler, und wir erhalten ein zweites Paßwort (3, 3, 3, 2). Dieses liefern wir der Verkäuferin im Laden zu (5). Bei dem leichten Mädchen entdecken wir hinterm Vorhang ein paar Stiefel, die etwas genauer untersucht werden. Siehe da, unser Testamentdieb hat sich hierher verlaufen.

Am Ende aller Schwatzereien sehen wir uns gefesselt einigen Straßenräubern gegenüber. Wir können einen der Banditen dazu überreden, uns mit der Chefin der Bande sprechen zu lassen (4, 4, 4, 4). Wir tragen dazu bei, die Kriminalitätsrate Frankreichs nicht gerade zu mindern, indem wir der Zigeunerin die Uhr und den Fahrplan aushändigen. Sie ist davon so begeistert, daß ihre Bande nun nicht mehr

den ganzen Tag auf die Kutsche warten muß, daß sie uns das so lang gesuchte Testament anvertraut.

Wir verlassen den Wagen und erinnern uns auf der Waldstraße daran, daß Juliette Orchideen haben wollte. Blumen haben wir zwar, aber Orchideen? Ein kleiner Trick hilft! In der Schmiede von Amiens steht auf dem linken Regal ein Farbtopf. Gewitzt tunken wir die Blumen in den Farbtopf, und schon haben wir die gewünschten Orchideen.

In Rouen statten wir dem Ort einen Besuch ab, an dem alles anfang: der Schenkel Das Altartuch stopfen wir in den Topf im Kamin und erhalten ein verklebtes Tuch. Vor Juliettes Fenster lesen wir die Einladung und können nun ihren Vater vertreiben, indem wir an die Tür klopfen. Wie von Sinnen rennt er nach Paris. Nun können wir in aller Ruhe die Tür öffnen, um die Liebste wiederzusehen. Haben wir ihr die Orchideen überreicht, ist sie auch bereit, uns zu helfen, in den Louvre zu gelangen (5).

Als wenn wir nicht schon genug Probleme hätten, wird unsere Angebotete entführt. Neuer Ort ist die Peuples Schloß. Nach unserer Rückkehr nach Rouen zieht unsere Einheit nach Le Havre in den Krieg (Für des Hauptquartiers untersuchen. Neuer Ort ist Le Havre), das heißt, wir müssen auch dorthin.

Um unseren Auftrag zu erfüllen, benutzen wir den Degen am Festmacher. Das dadurch abgeschnittene Tau wird eingepackt. Doch ein Loch ist im Boot, und ein Paddel haben wir auch noch nicht. Aber kein Problem, das Loch wird mit dem verklebten Tuch verstopft, und das Paddel basteln wir uns selbst, indem wir den zerbrochenen Stab am Schild (von Notre Dame) benutzen. Nun steigen wir ins Boot und paddeln an andere Ufer.

Das Schloß sollte mit dem Schlüssel geöffnet werden, nur haben wir den noch nicht. Also untersuchen wir mal den Kerzenhalter und wachsen das Messer mit der Kerze ein. Nun machen wir einen Abdruck des Schlosses am eingewachsenen Dolch und feilen uns danach den Schlüssel zu recht. Jetzt gilt es, mit dem Schlüsseldolch bzw. Dolchschlüssel das Schloß und das Wassertankgatte zu öffnen. In der Schenke beantworten wir die Frage des Offiziers (5) und unterhalten uns dann mit dem vierten Soldaten von rechts (3, 1), der uns einen technischen Plan (Formel) unterjubelt. Aber deswegen sind wir nicht hergekommen, die Bardame hat auch noch etwas Schönes für uns (3, 2)! Die Speisekarte verwandelt sich nach einer Untersuchung in einen Plan. Genug spioniert, wir schleichen uns durch die Hintertür wieder raus. Den Hauptmann beglücken wir mit dem Plan, und er bittet uns, ein Auge auf das Hauptquartier zu werfen (Schlüsselbund).

Unsere vorerst letzte Reise führt uns nach St. Quentin, wo der Schmied brennend an dem technischen Plan interessiert ist. Wir geben ihm ihn und dürfen uns dafür den Kohleneimer ausborgen. Aber was nützt schon ein Kohleneimer ohne Kohle. Also benutzen wir ihn an der Esse und füllen ihn mit Kohle.

Unsere letzte Reise führt uns wiederum

nach Rouen. Dem Schmied klauen wir die Zange von der Wand. Da wir schon immer mal wissen wollten, was Juliette in ihrer Truhe aufbewahrt, begeben wir uns in ihr Zimmer und öffnen das gute Stück. Die Strümpfe werden eingepackt. Die nächste Station ist die endlich fertig renovierte Kirche. Die Tür wird geöffnet, drinnen benutzen wir das Tau an der erloschenen Bank (an der rechten Säule). Nach der Turndstufe heben wir noch die abgefallene Metallkette auf und machen uns auf den Weg zum Marktplatz. Das Hauptquartier öffnen wir mit Hilfe des Schlüsselbundes und betreten das Zimmer des Hauptmanns. Die Fahne ist bei uns sowieso besser aufgehoben, also ist mitnehmen die Devise. An der Pforte benutzen wir, um sie zu öffnen, die Zange, um den Schlüssel zu erreichen. Nachdem wir eingetreten sind, sprechen wir mit Da Vinci (3). Der überrascht uns mit dem ersten Dampfer der Neuzeit. Doch seelüchtig ist er deswegen noch lange nicht. Als erstes binden wir die Fahne an den Mast, dann kneten wir Juliettes Strümpfe ans Rad, und zu guter Letzt füttern wir den Kessel mit den Kohlen aus dem Eimer. Das Leck des Rohrs reparieren wir mit der Plakette aus der Kirche. Nun müssen wir nur noch den Hahn benutzen, und auf geht's...

Das Boot steuern wir, indem wir nacheinander den großen, dann zweimal den öligen, den roten und nochmals den großen Hebel ziehen. Dem trotteligen Henri haben wir es zu verdanken, daß wir im Heu landen. Die Tür zum Schloß wird geöffnet, indem wir der Wache eine dumme Geschichte erzählen (3), woraufhin wir der Eintritt in den Saal gewährt wird. Dort müssen wir mit ansehen, wie unsere Juliette den Gästen die Getränke serviert. Doch da kommt uns eine Idee. Wir geben dem Mädel den magischen Trank der Hexe, den sie in die Getränke mischen soll. Die Wirkung läßt nicht lange auf sich warten. Alle Anwesenden verspuhen plötzlich einen bestimmten Drang, und verlassen, wie von der Tarantel gestochen, fluchtartig den Saal. Die beiden Büsten erregen unser Interesse, und nach genauer Betrachtung fallen uns die enormen Nasen auf. Nun gut, ein wenig zupfen kann nicht schaden – wohlgernekt an beiden Nasen. Als Ergebnis öffnet sich eine Geheimtür. Im Geheimgang fällt uns auf der gegenüberliegenden Seite der Grube die Kette auf, die wir mit Hilfe unseres Degens an uns nehmen können. Das eine Ende der Kette verbinden wir sogleich mit dem Haken am Boden, das andere Ende werfen wir in die große Falle hinter der Grube. Bevor wir das Zauberszimmer betreten, öffnen wir die Tür. Dummerweise werden wir erwischt, aber macht nichts. Wir bringen die Wache dazu, uns zu erlauben, etwas zu lesen (3, 1). Das Buch aus dem linken Regal (zweite Reihe von unten) über den „Ternagnetismus“ suchen wir als Lektüre aus, und hypnotisieren die Wache (4). Nun wird nur noch die Kreide vom Boden (liegt auf dem Pentagramm) genommen und ein wenig im Zauberbuch herumgemalt... Und das wär's dann gewesen!

Siegertreppchen

Willkommen beim Siegertreppchen! Falls Sie sich bei den Charts oder dem Preisausschreiben der letzten Ausgabe beteiligt haben, lesen Sie hier goldrichtig!

Multimedia-Charts

An dieser Stelle zuerst mal vielen Dank für die rege Teilnahme! Alle, die uns über ihre persönlichen Favoriten informiert haben, dürfen jetzt hier nach ihrem Namen fahnden. Je ein schickes Spiel für ihr System schicken wir an

Matthias Küster, Bochum
Roman Hien, Kraiburg
Werner Gehl, Norderstedt
Willi Schumacher, Karlsruhe
Thomas Schwarz, Ludwigshafen
Rainer Koch, Lübeck

Jumanji-Competition

Das „stachelige Kindermädchen“, als das sich Robin Williams hierzulande einen Namen machte, heißt Mrs. Doubtfire. Und wie die 19 Gewinner heißen, wird sofort verraten: Ein Jumanji-Brettspiel plus Filmplakat bekommen

Martin Woll, Ludwigsburg
Stefan Wetzl, Lüneburg
Jutz Bayreuther, München
Über je eine Jumanji-Uhr plus Filmplakat freuen sich
Markus Bruchmann, Bad Kreuznach
Björn Brendler, Köln
Georg Raff, Stuttgart
Je ein Sweatshirt plus Plakat haben gewonnen
Marcel Freese, Bassum
Patrick Bockermann, Stuttgart
Andreas Stadler, A-Wien
Und last but not least gehen je eine Soundtrack-CD, das Buch zum Film plus Plakat an
Ralf Petersen, Rheine
Rebekka Fleck, March
Mario Million, Alsdorf
Renate Kiesler, Berlin
Martin Schmidt, Karlsruhe
Sven Loschelders, Kiel
Marco Maiwald, Berlin
Marcel Ritter, Essen
Markus Bandorski, Velbert
Angela Nusser, Stuttgart

Damit verabschieden wir uns wieder – aber nicht, ohne den Gewinnern viel Spaß mit den Preisen zu wünschen und die Zukurzgekommenen auf das nächste Mal zu verträsten!

IMPRESSUM

Herausgeber

Michael Labiner
(verantwort.)

Chefredaktion

Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef

Oskar Dzierynski

Leitende Bildredaktion

Manfred Day

Redaktion

Ole Albers (ole)
Manfred Day (md)
Brigitte Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Steffen Schumberger (st)
Walter Schmid (ws)
Martin Schelle (msh)
Michael Schelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier
Robert Fliege
Manuel Semino

Redaktionsassistent

Dorothea v. Pronay

Joker Shop

Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung

Angie Haberer

Vertrieb

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

Erscheinungsweise

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

Abonnement

Jahrespreis (6 Ausgaben): Ohne CD DM 40,- / Ausland DM 47,-, mit CD DM 100,- / Ausland DM 120,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte

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

Urheberrecht

Alle in MULTIMEDIA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion

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

MULTI-MARKT

BIETE HARDWARE

Verk. A2000 mit 1 MB Chip-RAM in PC-Tower mit VGA-Videokarte z. Anschl. an VGA-Monitor, SCSI-Karte m. 2 MB Fast-RAM, 530 MB SCSI-HD, u. 2-fach SCSI-CD-ROM, AT-Karte m. 202 MB AT-HD, 1.3 u. 3.1 ROM u. WB, 386-PC-Bridgeboard m. 387 Copr., 640 KB u. 4 MB RAM bestückt, VGA-Grafikk. 1 MB, SB 16, 770 KB u. 1.44 MB laufw., par. u. ser. Schnittst., 520 MB AT-HD, 4-fach-AT-CD-ROM, versch. Anwendg. u. Spiele f. beide Systeme. Sofort einsatzbereit f. zus. 3500 DM o. ggf. einzeln auf Anfrage. A500-Board, 1,5 MB Speichererw., A570 CD-ROM, auf Anfr. Tel.: 0361/724261 Mo-Fr. 10-18.00

TAUSCHE

Tausche Derby (PSX) gegen anderes PSX-Spiel, kaufe auch gebrauchte PSX-Spiele an. Angebote an Sebastian Kreuzberger, In den Mühlwiesen 1b, 98634 Wasungen

VERSCHIEDENES

Verkaufe CD-ROMs: Pinball III., Rebel Assault je 20 DM, Komplettlösungen: Kyrodia 1-3, Simon the Sorcerer 1+2, K. Quest 7, Gobins 1-3, Indy 3+4 je 5 DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Suche CD-i mit MPEC-Karte, Spiele + Filme. Tausche evtl. auch gg. Saturn od. Playstation. Angebote an 05561/3094, Dieter

Verk. über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und viele Cheats usw. Sonderangebote 6 DM je Lösung: Moonkey Island 1+2, Indy 3+4, Man. Mansion 1+2, Futurewars, Hook. Mo.-Fr., 9-19 Uhr. Tobias Hill, Andechs Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Multi-Markt Coupon



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

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

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

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

Datum, Unterschrift

Scheck, keine Briefmarken) und einsenden an:

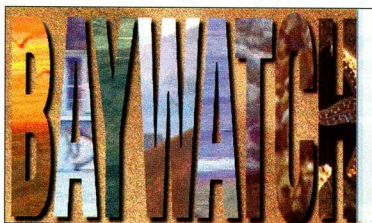
Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

WICHTIG!

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

kostenlos

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



Kernstück dieser Sammlung von Byron Preiss Multimedia ist einmal mehr ein individuell konfigurierbarer Bildschirmersaver für „Windows“ bzw. „Win 95“. Aus einem Pool von 68 Animationssequenzen darf sich der Baywatcher bis zu fünf herauspicken. Zwischen den bildschirmschonenden Pausen gibt's ein mit Videos aufgepepptes Quiz zur Serie, oder man informiert sich anhand einiger Filmchen (bzw. aus dem eingebauten Lexikon zu Fachausdrücken) darüber, was einen richtigen Rettungsschwimmer ausmacht. Nur sollte es dem User selbst dabei nichts ausmachen, daß die Kurzvideos von schwammiger Bildqualität sind und offenbar nach rettungslos konfusem Kriterien ausgewählt wurden.

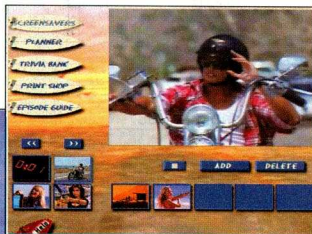
Aber das Paket wird ja noch durch einen Terminkalender in Baywatch-Optik (6 Uhr: Ebbe, 9 Uhr: Bikini in die Reinigung bringen...) sowie einen Printshop ergänzt, mit dem über 30 Motive (nach-)bearbeitet und auf Briefbögen, Faxes, Memos oder Visitenkarten gedruckt werden können. Dazu kommen natürlich alle nur erdenklichen Informationen über den Quotenrenner und seine Stars. Bei ihrem Abruf darf man aber nicht auf die ansonsten allgegenwärtigen Blondinen und Muskelmänner hoffen, denn die Infos präsentieren sich als Textstränge bzw. -wüsten, die lediglich im Falle von Biografien (etwa der zu David Hasselhoff) durch ein farbiges Bild der betreffenden Person un-

TV-Star Pamela Anderson erfreute die Männerherzen ja bereits als Screensaver, jetzt sollen auch die weiblichen Fans der DLRG-Serie ihre Freude haben – an einer CD-ROM voller einschlägiger Entertainment-Utilities.

Heiße Mädels



Cooler Männer



terbrochen werden. Doch immerhin wurden die Inhaltsangaben der einzelnen Serienfolgen mit Hypertext-Links à la Internet versehen, so daß man ohne Umwege zu den jeweils passenden Videos gelangt. In diesem Sinne verwundert es auch nicht, daß zudem eine direkte Verbindung zu den Baywatch-Seiten in CompuServe bzw. World Wide Web im Angebot ist – zu dessen Nutzung der User freilich über einen entsprechenden Account verfügen muß.

Bleibe bloß noch die nette, aber belanglose Musik zu erwähnen, um zu dem Schluß zu kommen, daß dieses Programm denselben sterilen Barbiepuppen-Charme wie das TV-Original verströmt. Wer's mag, wird's also mögen, und alle anderen haben vermutlich ohnehin nicht bis hierher gelesen. (C. Borgmeier)

60%

THE BAYWATCH COMPANION

BYRON PREISS MULTIMEDIA

Der digitale Rettungssring für Fans der populären Fernsehserie.

PRÄSENTATION	64%
HANDHABUNG	76%
UMFANG	70%
UNTERHALTUNGSWERT	55%

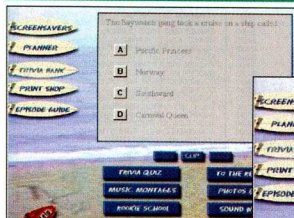
Für Fans

Preis: 90,- DM

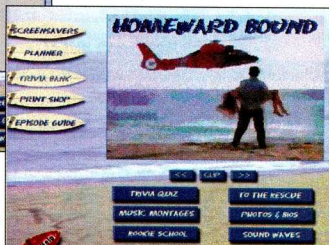
USK-Freigabe: nicht geprüft

PC

Hochwichtige Memoranden



Tapfere Retter



Minimal-Konfiguration: 486 SX mit 4 MB RAM, SVGA-Karte, Double-speed-Laufwerk und „Windows 3.1“ bzw. „Win 95“.

Optimal-Konfiguration: Ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM, Local Bus-Grafikkarte und Quadrospeicher.

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

Besonderes: Komplett englisch, Druckfunktion, CompuServe- und WWW-Link.



Auf unterhaltsame Weise Aufklärungsarbeit leisten ist das Anliegen dieser CD-ROM von Escal: Eine multimediale Mischung aus Lern- und Spielprogramm soll unter „Windows“ helfen, rechtsradikale Tendenzen einzudämmen.

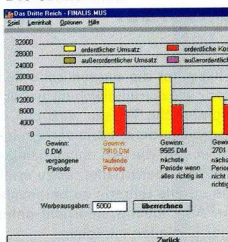
Die anschauliche Lektion beginnt mit der Erbschaft eines maroden Museums, das der User mit nur 10.000 Mark Startkapital zu einem gut besuchten Mahnmal des düstersten Kapitels deutscher Geschichte machen soll. In drei wählbaren Schwierigkeitsgraden sind pro Runde nun bestimmte Aufgaben zu lösen: Mal müssen Exponate erstegt, dann lückenhafte Beschreibungen vervollständigt, Ereignisse in eine chronologische Abfolge gebracht oder Fakten korrekt in den Feldern von Ursache/Folge-Tabellen platziert werden.

Das erforderliche Wissen eignet sich der Museumsdirektor in mehr als fünf Stunden Sprachausgabe ab – informative Unterhaltungen zwischen einem im Gemäuer spukenden Geist und historischen Persönlichkeiten bilden dabei den Schwerpunkt. Zwischendurch füllt richtiges Beantworten von Multiple-choice-Fragen die Kasse, und zur Vertiefung des Gelernten gibt's Originalfotos- und Landkarten sowie 15 Minuten Videos in einem arg kleinen Fenster. Abgerundet wird der verspielte Geschichtsunterricht durch ein komfortables Lexikon, in dem gezielt nach Informationen zu bestimmten Stichwörtern gesucht werden kann.

Daß die umrahmende Wirtschaftssimulation nicht eben vor Komplexität strotzt, muß man dem ehrenhaften Ansinnen des Programms

Das Büro des Direktors

Die Statistiken



nachsehen: Wie beabsichtigt, fördert die Büroarbeit des Direktors nämlich durchaus das Interesse an der gern verdrängten Thematik. So läßt sich das Museum mit mehr Personal, besserer Ausstattung oder Werbung zu einer wahren Goldgrube machen. Und Statistiken, Besucherkritik und Zufallsereignisse fehlen ebenso wenig wie der Expertenrat gegen Bares. Nicht zuletzt auch dank der gut gelösten Steuerung wird der Gang durch die schmucken Renderräumlichkeiten zu einem lehrreichen Vergnügen, denn in Sachen Benutzerfreundlichkeit lassen übersichtliche Menüs, Save-Option und Onscreen-Hilfe keine Wünsche offen. Gratulation also an Escal Software, denn hier ist es gelungen, ein heikles Thema ebenso sensibel wie packend und umfassend abzuhandeln. Anders gesagt: So und nicht anders muß digitales Edu- bzw. Infotainment aussehen! (st)



76%

DAS MUSEUM DAS III. REICH

ESCAL SOFTWARE

Pädagogisch wertvolle Mischung aus Wirtschaftssimulation und digitalem Geschichtsunterricht.

PRÄSENTATION	72%
HANDHABUNG	74%
UMFANG	77%
SACHGEHALT	80%

Varibel: 3 Stufen

Preis: 99,- DM

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

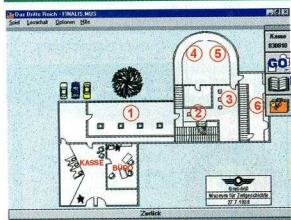
PC

Minimal-Konfiguration: 386 DX, SVGA, 8 MB RAM, „Windows 3.1“ und kompatible Soundkarte.

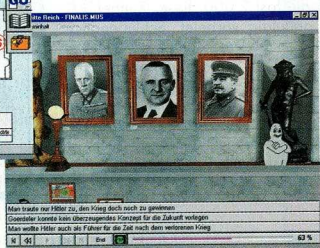
Optimal-Konfiguration: P100, 16 MB RAM, „Windows 95“.

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

Besonderes: Komplett deutsch, Onscreen-Hilfe, Save-Option.



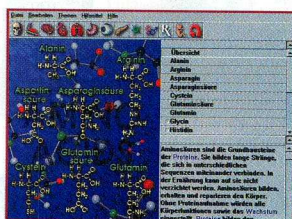
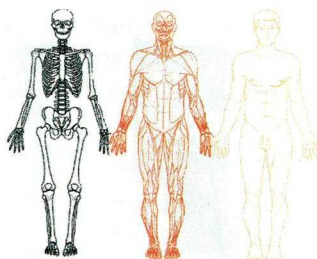
Der Grundriß des Museums



**Wir haben viel gelernt,
setzen wir's um!**

BODYWORKS 5.0

Wer Doktorspiele auf wissenschaftlicher Grundlage betreiben will, kommt an dieser multimedialen Rundreise durch den menschlichen Körper nicht vorbei – zumal die Version 5.0 um einige Sehenswürdigkeiten erweitert wurde.



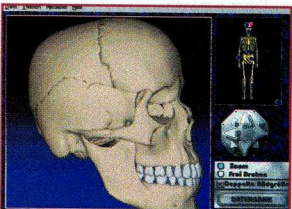
Formeln für Fortgeschrittene



Ein lehrreicher Augen-Blick



Das geht unter die Haut



Softkey hat die anatomische Rundfahrt aber nicht nur inhaltlich ausgedehnt, das medizinische Wissen wird nun auch in ansprechender Form verabreicht: Einmal wurden die teils animierten (Render-) Grafiken überarbeitet, dazu erteilt jetzt eine adrehte Lehrerin zu bestimmten Themen Anschauungsunterricht anhand einiger Begleitanimationen.

Zusätzlich gibt's insgesamt 60 Video-Minuten, in denen u.a. das Wunder der Geburt auf dem Screen erscheint. Darüber hinaus kann man 25 zoom- und drehbare 3D-Modelle von Herz, Schädel, Ohr etc. genauer unter die Lupe nehmen oder in einer umfangreichen Datenbank schmökern, die natürlich mit Hypertext, digitalen Lesezeichen und weiteren Komforteinrichtungen aufwartet. Wem diese Fülle an Informationen immer noch nicht genügt, der darf dann mitgeliefertem Browser nebst CompuServe-Probeaccount auf der BodyWorks-Homepage oder in anderen medizinischen Bereichen des Internets weitersuchen.

Die Handhabung per Maus oder Tastatur-Shortcuts bzw. Pulldownmenüs und Iconleisten bekommen selbst medizinische Laien sofort in den Griff. Gerade diese dürfen sich zudem über die flexible Suchfunktion freuen, über die sie auch Begriffe finden lassen, deren genaue Schreibweise dem Nicht-Akademiker unbekannt ist. Sollte man dagegen eher Schwierigkeiten mit der Aussprache der komplizierten Fachausdrücke haben, schafft eine glasklare Sprachausgabe Abhilfe, die fast 2.000 dieser Zungenbrecher geduldig vorbetet. Schlußendlich seien noch die Druckoption, der Übungsmodus und die Speicherungsmöglichkeit von persönlichen Daten erwähnt.

Unsere finale Diagnose lautet daher: BodyWorks 5.0 ersetzt im Fall des Krankheitsfalles zwar nicht den Arztbesuch, ist aber eine sinnvolle Ergänzung der digitalen Hausapotheke. (st)

80%

BODYWORKS 5.0

SOFTKEY

Benutzerfreundliches Multimediale Anatomielektion für „Windows“

PRÄSENTATION	79%
HANDHABUNG	82%
UMFANG	79%
SACHGEHALT	82%

Für trendige Hobbyärzte

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 89,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 386/25 mit 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, SVGA-Karte und „Windows 3.1“.

Optimal-Konfiguration: P90 mit 8 MB RAM, 8 MB auf der HD, Quadrospeed-Laufwerk und „Windows 95“.

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

Besonderes: Komplett deutsch, inklusive Software „Net Launcher“ und kostenloses CompuServe-Probeaccount.

BEGLEIT-CD



Hier finden Sie eine kurze „Medizinvorlesung“, sowie zwei anschauliche Karteifahrten durch den Brustkorb und ins menschliche Auge.

WOZU SONST HAT MAN 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!

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

Joker Clip Art

zur freien Verwendung für Briefbögen, Grußkarten etc.!

Nur noch
29,- DM!

DIE JOKER-CD

DAS ULTIMATIVE KULT-EREIGNIS

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

JOKER VERLAG

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

Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.

DIE TOLLE BEGLEIT-CD VERPASST? KEIN PROBLEM!

Da wollten Sie also Geld sparen und haben sich den MULTIMEDIA JOKER ohne die interaktive „Begleitscheibe“ besorgt – nur um jetzt festzustellen, daß Ihnen da wirklich ein Schnäppchen entgangen ist...

Keine Sorge, wir haben so was schon geholt und deshalb ein Kontingent für „Spätzünder“ reserviert. Soweit auf Lager, können Sie unter nachstehender Adresse jede Ausgabe der MULTIMEDIA JOKER CD zum Preis von nur 12,- DM pro Stück nachbestellen, dazu kommen dann noch 6,50 DM für Verpackung und Porto (bei Sendungen ins Ausland: 10,- DM). Trotzdem lohnt der Aufwand: Eine so aufwendig gestaltete Multiformat-Scheibe, randvoll mit Demos, Sounds und vielem mehr (man beachte das Inhaltsverzeichnis im Wegweiser auf Seite 61), gibt es für so wenig Geld nie wieder!

**SEIT
NR. 5/6 '96 MIT
KOMPLETT NEUEM
KONZEPT!**



AKTIONSPREISE

**30,- DM FÜR 3 CDs
40,- DM FÜR 5 CDs**

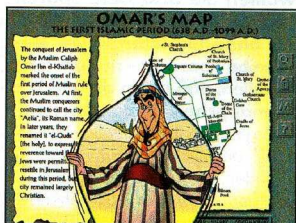
BESTELLADRESSE:

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

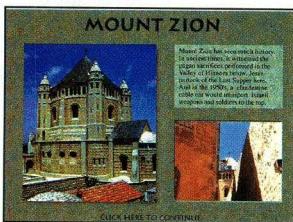
Bitte die Ausgabe der gewünschten CD bzw. CDs notieren;
Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.

JERUSALEM

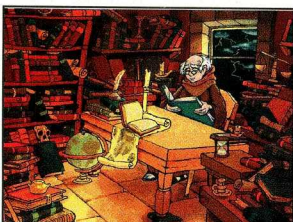
Wer Hitze, Reisekosten und Terroranschläge scheut, darf nun in die heilige Stadt Israels pilgern, ohne vom Stuhl aufstehen zu müssen. Zumal der Multimedia-Tourismus vor dem PC hier noch mehr Vorzüge bietet.



Der etwas andere Stadtführer



Die Attraktionen der geteilten Stadt



Wohnt hier ein gewisser Herr Pilatus?



Stilleben ohne Terrorkommando

So spart man sich schon mal einen Reiseleiter, denn das farbenprächtige Monitor-Sightseeing kann mit einer lockeren Einführung in die Geschichte Jerusalems aufwarten: In den historischen Kapiteln werden u.a. alte Stadtpläne mit erläuternden Texten gezeigt – Leuchtmarkierungen auf diesen Karten führen zu kurzen Diashows, die den betreffenden Ort in qualitativ hochwertigen Bildern samt kompetenten (aber leider englisch gesprochenen) Kommentaren präsentieren. Eine ausgesprochen pfiffige Idee ist auch die Jukebox, welche nach Einwurf einer antiken Digi-Münze eine typische Melodie der jeweiligen Epoche zum besten gibt.

Andere Wege, sich der Thematik zu nähern, führen über ein Stadt-Lexikon, einen etwas flimmerigen Videorundgang zu den Orten, die Jesus seinerzeit aufgesucht haben soll, oder die amüsante „Quest“. Hier schleppt eine Comic-Figur den User von Sehenswürdigkeit zu Sehenswürdigkeit und tischt ihm dazu humorvolle Anekdoten auf. Insgesamt wird dem Interessierten also eine Fülle von historischem und architektonischem Material geboten, ohne daß sich das Programm je in Details verlieren oder zur Bleiwüste erstarren würde. Kritisieren muß man hingegen, mit welcher Akribie hier alle Themen mit politischen Dimensionen ausgeklammert wurden: Sämtliche Informationen befassen sich ausnahmslos nur mit den religiösen oder kulturellen Aspekten der Stadt – dabei ließ sich die Religion doch von jeher nirgendwo schlechter von der Politik trennen als gerade in Jerusalem!

Zur Gänze kann diese Aufbereitung ihrem Thema also nicht gerecht werden, doch formal ist vorliegende Mischung aus Information, Unterhaltung, Fotos, Videos, Slideshows, unaufdringlicher Musik und hintergründigen Texten durchaus gelungen. Fazit: Kein vollwertiger Ersatz für eine Bildungsreise, aber eine ansprechende Vorbereitung darauf. (C. Borgmeier)



72%

JERUSALEM

SIMON & SCHUSTER
INTERACTIVE

Digitaler Trip durch die Geschichte und Gegenwart von Jerusalem.

PRÄSENTATION	72%
HANDHABUNG	74%
UMFANG	72%
SACHGEHALT	70%

F. kulturell & historisch Interessierte

Preis: 90,- DM

USK-Freigabe: nicht geprüft

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX, mit 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk und „Windows 3.1“ bzw. „Win 95“.

Optimal-Konfiguration: 486 DX/2 mit Local Bus-Grafikkarte und Quadrospeeder.

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

Besonderes: Komplet in teils anspruchsvollem Englisch.

MAC

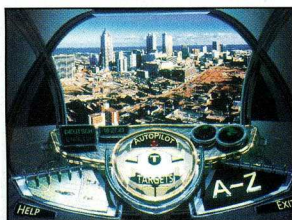
Das Minimum wäre ein Mac LC III oder Performa mit 8 MB RAM, 8-Bit-Grafik mit Auflösung 640 x 480, Doublespeed-Laufwerk und System 7.0 – besser ist ein PowerMac mit Quadrospeeder.

Around Atlanta

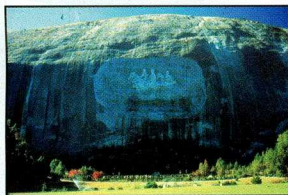
Anlässlich des 100jährigen Jubiläums der Olympischen Sommerspiele wartet hier eine digitale Besichtigung des diesjährigen Austragungsorts: Wer also die US-Stadt ganz (un-)sportlich vom Monitor aus erleben will...



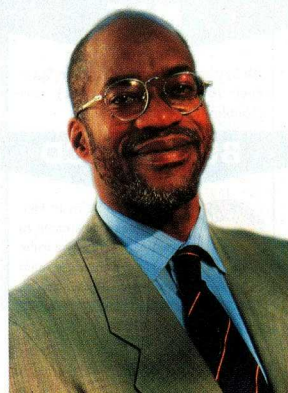
Alles für die Einkaufsolympiade



An Bord des Infokopters



Schöne Aussichten



...der findet sich im Inneren eines Hubschraubers wieder, von wo aus 42 Örtlichkeiten angeklickt werden können. Dort trifft man dann in professionell gemachten Videos auf Prominente wie den schnellen Edwin Moses (er hält für diese CD-ROM auch eine kleine Eröffnungsansprache) und vor allem viele kurze Erläuterungen der lokalen Sehenswürdigkeiten. So darf man sich von aktiven und nicht mehr aktiven Mitgliedern der amerikanischen Sportszene die Schauplätze der Wettkämpfe vorführen lassen oder dem achtmaligen Mr. Olympia Lee Haney beim Training über die breite Schulter blicken. Eine Führung durch das olympische Dorf fehlt ebenso wenig wie ein Besuch im Geburtshaus Martin Luther Kings. Dabei steht neben einer synchronisierten auch stets die englische Originalversion der in vier Wochen und an 80 Orten abgedrehten Filme zur Wahl – ein wirklich sinniges Feature.

Da der Tourist aber nicht vom Sightseeing allein lebt, findet sich auf der Scheibe außerdem noch ein Allround-Planer, mit dessen Hilfe sich zum einen die Termine und Schauplätze der sportlichen Wettkämpfe koordinieren, zum anderen aber auch über 1.000 Adressen und Telefonnummern von Bars, Geschäften etc. abrufen lassen. Rund 150 davon sind als sogenannte „Hot-Spots“ nochmals auf einem digitalisierten Stadtplan zu finden, wo sie dann in Wort und Bild näher beleuchtet werden. Ebenfalls ein sinniges Feature, allerdings nur für jene, die dieses Programm als Vorbereitung für einen Besuch vor Ort nutzen wollen.

Wer die Olympiade 1996 also nur vom Wohnzimmer aus zu verfolgen gedenkt (und das werden wohl die meisten sein), für den ist Around Atlanta auch bloß die Hälfte wert. Wer jedoch das Ticket für den Flug über den großen Teich bereits in der Tasche hat, der kann sich hier sehr informativ auf den Trip einstellen – zumal 70 Mark die Spesenrechnung dann auch nicht mehr fettmachen dürfen... (mz)

Ein flotter Gastgeber: Edwin Moses

74%

AROUND ATLANTA

PHILIPS MEDIA

Interaktive Stadtführung durch den Austragungsort der Olympischen Spiele 1996.

PRÄSENTATION	74%
HANDHABUNG	74%
UMFANG	74%
SACHGEHALT	74%

Für Olympioniken

Preis: 69,- DM

USK-Freigabe: nicht geprüft

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, „Windows 3.1“.

Optimal-Konfiguration: P90, mit Quadrospeed-Laufwerk und Truecolor-Karte.

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

Besonderes: Optional komplett deutsch.

CD-I

Der hiesige Olympia-Bummel unterscheidet sich praktisch nicht von der PC-Version.

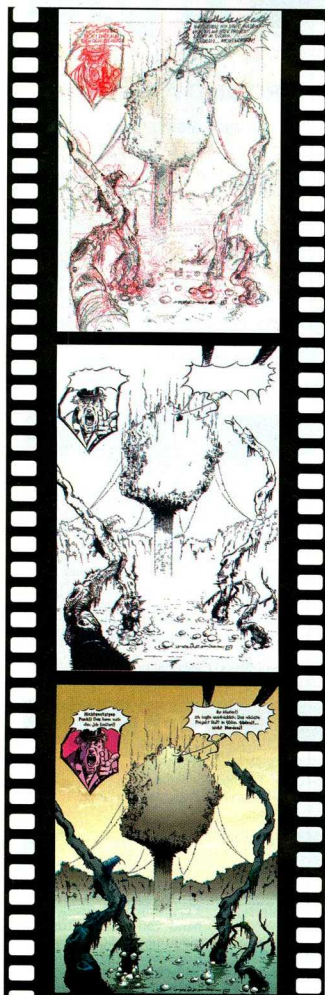
BEGLEIT-CD



Verschaffen Sie sich anhand von Ausschnitten einen persönlichen Eindruck von Atlanta - und der dazugehörigen CD-ROM.

Parasiten

Bei den Fans anspruchsvoller Comics steht Dirk Schulz durch seine „Indigo“-Serie in hohem Ansehen. Mit seiner neuen Bildergeschichte strebt er aber auch nach digitalem Ruhm: Der erste Teil liegt nun auf CD vor.



Vom Scribble zur fertigen Seite

Delia Wüllner, die Lebensgefährtin des Zeichners, hatte die Idee zu dieser phantastischen Geschichte voller abenteuerlicher Intrigen: Wie die auf einem riesigen Pfahl errichtete Stadt San Al'Dogan ihr Gleichgewicht hält, ist strengstes Architektengeheimnis – und dieses Wissen wird seit Generationen von Baumeister zu Baumeister weitergegeben. Doch nun hat die alte Hexe Wandora bei Experimenten mit der Seelenwanderung entdeckt, wie sie ihren Geist in den Körper des derzeitigen Stadtarchitekten Gorgon versetzen kann. Dessen heimatlos gewordene Seele sucht daher Zuflucht im Kopf des jungen Jiff, wo sie ein heilloses Durcheinander anrichtet. Denn schizophrene Anwandlungen erweisen sich ja weder bei der Arbeit noch in der Liebe als sonderlich hilfreich. Trotzdem oder gerade deshalb versucht die frischgespaltene Persönlichkeit nun gemeinsam mit ihrer neuen Flamme Shadah, den besessenen Baumeister Gorgon aufzuhalten. Immerhin drohen dessen verrückte Projekte ganz San Al'Dogan ins Unglück zu stürzen, und das im wahrsten Sinne des Wortes...

Wenn man sich das irrwitzige Geschehen im 256-Farben-Modus zu Gemüte führt, kommt die auf einem PowerMac entstandene Kolorierung sehr gut zur Geltung, während andere Grafikdarstellungen leider zu unschönen Farbverfremdungen führen. Die mäßig gerenderte Kamerafahrt zu Beginn hätte man sich ebenfalls sparen können, aber das waren dann eigentlich schon alle Kritikpunkte. Besonders erwähnenswert ist hier die eigenümliche, von der stimmungsvollen Geräuschkulisse zusätzlich geförderte Atmosphäre. Und natürlich, daß sich auf der CD auch noch einige Bleistift- und Tuscheskizzen sowie ein kleines Fotoalbum des Künstlerpaares befinden. Last but not least gibt es für Sammler eine limitierte Edition mit signierter Illustrationskarte.

Fazit: Die multimediale Seelenwanderung ist gewiß kein Fall für Otto Normaluser – aber ein Leckerbissen für Comicfans, die hier durchaus mal den ungewohnten Blick zum Monitor riskieren dürfen. (mz)

73%

PARASITEN

ADLIB GMBH

Um Sounds und Hintergrundinfos erweiterte Comic-Umsetzung.

PRÄSENTATION	72%
HANDHABUNG	66%
UMFANG	75%
UNTERHALTUNGSWERT	74%

- Für Comicfans
- USK-Freigabe: nicht geprüft
- Preis: 40,- DM bzw. 65,- DM für die signierte Edition

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX mit 8 MB RAM, „Windows 3.1“ und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: Ein 486 DX2 mit Quadrospeed-Laufwerk.

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

Besonderes: Komplett deutsch.

MAC

Ab System 7.0 mit 6 MB freiem Speicher (8 MB am PowerMac) und Doublespeed-Laufwerk.

BEGLEIT-CD



Hier finden Sie mehr Hintergrundinformationen zu den Autoren sowie frühe Charakterentwürfe und ausgewähltes Bildmaterial.

Bestellen und eines von 3 Multimedia-Sets gewinnen inkl. Quad-Speed, inkl. 16-Bit-Soundkarte, inkl. Aktivboxen, inkl.....

Mo-Fr. 09.30-19.00 Uhr

TEL 06192-929240 FAX 929249

**your way to play
Company**

**Besser gehts nicht:
FORMULA ONE
GRAND PRIX 2* 99,90
DER MEGAHAMMER!**

th Hour	DV	89,90	Magic the Gathering*	DV	84,90
th Lemmings	DA	89,90	Manic Karts	DV	39,90
th Ultra Pinball	DA	74,90	Master of Antares (Onon2)*	DV	84,90
th Musketier	DV	69,90	Master of Magic	DV	44,90
th of the Deep	DA	89,90	MechWarrior 2 (inkl. DATA*)	DV	89,90
terlife*	EV	69,90	MechWarrior 2 Data Disc	EV	39,90
th-64 Longbow*	DV	79,90	Mission Critical	DA	79,90
bion	DV	89,90	Monopoly	DV	69,90
ien Trilogy*	DA	89,90	Monty Python Waste of Time	DV	1,90
ngel Devil*	DA	69,90	Myst incl. Strategieguide	DV	74,90
nvil of Dawn	DV	69,90	NBA Live 96*	DA	74,90
ache Longbow	DA	74,90	Need for Speed	DV	89,90
assault Rigs*	DA	59,90	NHL Hockey	DV	79,90
aphomets Fluch*	DV	74,90	Outpost 2*	DV	89,90
atman forever	DA	79,90	Panzer General 2	DV	69,90
attel Cruiser 3000 AD	DV	59,90	Pax Imperia*	DV	99,90
atle Isle 3	DV	84,90	Phantasmagoria	DV	89,90
avies&Butthead	DA	79,90	Pitfall 95	DV	64,90
emhard Langer Golf*	DV	74,90	Pitfall: Das Maya Abenteuer	DA	84,90
teffuss	DV	84,90	Pole Position	DV	89,90

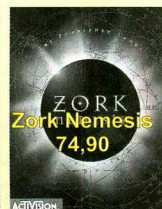


TOP'S!

AH-64 Longbow*	79,90
Bad Moyo*	79,90
Baphomets Fluch*	74,90
Chr. of the sw.	79,90
Cyberia 2	69,90
Die Fugger 2	79,90
Die Siedler 2	69,90
Dungeon Keeper*	89,90
F1 Manager 96*	74,90

TOP'S!

FIFA Soccer 96	79,90
Formula One GP2*	99,90
Gabriel Knight 2	79,90
Shannara*	69,90
Terra Nova	69,90
Torins Passage	89,90
Warcraft 2 inkl. Data	94,90
Wing Commander4	99,90
Worms inkl. Data	94,90
"Z"	69,90



Caesar 2	DV	79,90	Police Quest - Swat	DV	79,90
Chronomaster	DA	69,90	Pool Champion	EV	74,90
Chronicles of the Sword	EV	79,90	Pro Pinball - The Web	DV	64,90
Civilization NET	DV	89,90	ran Soccer	DV	79,90
Civilization 2	DV	99,90	ran Trainer 2	DV	74,90
Comic Zone	DV	49,90	Rayman	DA	89,90
Command & Conquer DATA	DV	25,90	Rebalt Assault 2*	DV	79,90
Command & Conquer incl. DATAD	DV	89,90	Riddle of Master Lu	DV	79,90
Command&Conquer-Red Alert*	DV	99,90	Ridge Racer	DA	49,90
Crusader - No Remorse	DV	79,90	Shannara*	DV	69,90
Daggerfall*	DV	84,90	Shellshock	DV	74,90
Deadline	DA	69,90	Shivers	DV	79,90
Deathgate	DV	89,90	Silent Thunder*	DA	89,90
Deathkeep*	DA	89,90	Sim City CD-Collection	DV	69,90
Der König der Löwen 3,5*	DV	59,90	Sim Tower	DV	84,90
Der Planer 2*	DV	74,90	Sim Town	DV	74,90
Descent 2	DA	79,90	Simon the Sorcerer 2 Edition	DV	69,90
Destruction Derby*	DA	89,90	Space Quest 6	DV	84,90
Diabolo*	DV	1,90	Spycraft: The Great Game*	EV	84,90
Discworld	DV	79,90	Star Trek-Deep Space Nine*	EV	74,90
Dschungelbuch 3,5*	DA	44,90	Stonekeep	DV	89,90
Einsiege 2: Skyforce*	DV	84,90	Super Star Wars	DV	79,90
Eartworm Jim 1+2 (DOS)	DV	69,90	Syndicate Wars*	DV	79,90
Eartworm Jim (WIN95)	DV	74,90	TekWar*	DA	69,90
Ecco the Dolphin	DV	49,90	Terminal Future Shock	DV	84,90
Estacata 2	DV	89,90	TFX: EF2000	DV	89,90
Elisabeth I.*	DV	89,90	The Dig	DV	74,90
F1 Manager 96*	DV	74,90	This means war	DV	79,90
Fantasy General*	EV	69,90	Thunderhawk 2-Firestorm	DA	74,90
Fast Attack*	DA	89,90	The Fighter Complete	DA	79,90
FX Fighter - Limited Edition	DV	79,90	Tilt	DV	54,90
FX Fighter	DA	69,90	Tomcat Alley	DA	49,90
Gabriel Knight 2	DA	79,90	TOP Gun DV „Fire at Will“	DV	79,90
Gender wars*	DA	69,90	Torins Passage	DV	89,90
Grand Prix Manager	DA	44,90	Trivial Pursuit	DV	74,90
Hexagon Kartell*	DV	69,90	UEFA Champions League*	DA	74,90
Hexen	DV	49,90	Warcraft 2 DATA DISK*	DV	24,90
Hugo 3	DV	79,90	Westwood Compilation	DV	74,90
Indy Car 2	DA	69,90	Willi Lemkes Fußball Manager	DV	59,90
Kingdom of Magic	DV	79,90	Wing Commander 3	DV	79,90
Lands of Lore 2*	DA	84,90	Wing Commander 4	DV	89,90
Little Big Adventure 2*	DV	89,90	WipEout	DA	89,90
Lost Eden	DV	69,90	Worms DATA DISK	DV	34,90
Magic Carpet 2	DV	49,90	Worms	DV	74,90
Magic of Endoria	DV	59,90	Zork Nemesis (DV folgt)	EV	79,90

LOW BUDGET!

7th Guest	DA	19,90
Aces over Europe	DA	29,90
Alone in the Dark 1	DV	24,90
Body Slam Wrestling	DA	19,90
Caesar 1	DA	24,90
Creature Shock	DA	19,90
Dark Universe	DV	19,90
Der Clou Profidisk	DV	19,90
Der Planer Mission	DV	19,90
Dreamweb	DV	29,90
Dune 2	DV	29,90
Goblins 1+2	DV	29,90
Goblins 3	DV	29,90
Hande of Fate	DA	34,90
Inca	DV	29,90
Jana Jones 4	DV	29,90
Indy Car	DV	89,90
Jurassic Park	DV	29,90
Kings Quest 6	DV	24,90
Kyranidia 3-Malcoms Revenge	DV	24,90
L.M. Super Soccer	DV	34,90
Lands of Lore	DV	29,90
Lost in Time	DV	29,90
Mad*P	DV	19,90
Nascar Racing	DV	24,90
NHL 95 Classic	DV	34,90
Oldtimer	DV	19,90
ran Trainer	DV	19,90
Return to Zork	DV	34,90
Sam & Max	DV	34,90
Shadow of the Comet	DV	24,90
Sim City Enhanced	DV	24,90
Simon the Sorcerer 1	DV	29,90
Soccer Kid	DV	19,90
Star Trek 2	DV	24,90
Star Trek-25th Anniversary Edt.DV	DV	29,90
Star Trek-Judgement Rites*	DV	29,90
Take your best Shot	DV	19,90
TFX	DV	29,90
Theme Park Classic	DV	34,90

ZUBEHÖR!

SIMM Adapter	DA	24,90
Adapter SIMM to PS/2 links	DA	24,90
Adapter SIMM to PS/2 rechts	DA	24,90
Mainboard	DA	299,90
Gigabyte Pentium bis 200MHZ	DA	299,90
256 KB PipelineBurst Cache	DA	299,90
Grafikkarten	DA	139,90
PCI Tseng ET4000 1MB DRAM	DA	219,90
PCI Tseng ET4000 2MB DRAM	DA	279,90
Diamond Stealth 64 2MB DRAM	DA	469,90
Diamond Stealth 64 2MB VRAM	DA	469,90
Diamond Stealth 64 4MB VRAM	DA	469,90
Eisa Winner Trio 2MB DRAM	DA	249,90
Eisa Winner Trio 2000 2MB VRAM	DA	559,90
Eisa Winner Trio 2000 4MB VRAM	DA	819,90
Boxen	DA	39,90
Typhon - Aktivboxen 25W	DA	39,90
Typhon - Aktivboxen 120W	DA	69,90
Soundkarten	DA	89,90
Typhon SoundBlaster kompatibel	DA	89,90
SoundBlaster 16 PnP EIDE	DA	179,90
SoundBlaster 32 PnP EIDE	DA	289,90
SoundBlaster AWE32 PnP EIDE	DA	469,90
Festplatten	DA	399,90
EIDE Conner CFS1081A 1GB	DA	399,90
EIDE Conner CFS1621A 1,6GB	DA	489,90
EIDE Seagate ST51080A 1GB	DA	389,90
EIDE Seagate ST32140A 2,1GB	DA	599,90
Joysticks	DA	79,90
Logitech WingMan	DA	69,90
Logitech WingMan extrem	DA	99,90
Microsoft Sidewinder 3D Pro	DA	139,90
Flightstick	DA	79,90
Flightstick Pro	DA	139,90
Flightstick Pro (3DO)	DA	199,90

ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!!

DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50

Software-Company Ziegler, Seilerbahn 2-4, 65719 Hofheim

SPIELERISCH LERNEN

Bei den kleinen Wölfen ist Spielen und Lernen ein und dasselbe – für den menschlichen Nachwuchs hat man zu diesem Zweck eigens Edutainmentprogramme entworfen, von denen wir hier wieder drei neue vorstellen.

DIE SCHLÜMPFE – DER TELETRANSPORTIERSCHLUMPF



Der Zauberer Gurgelhals hat Schlümpfen entführt! Um sie zu befreien, müssen die maximal vier Spieler hier alle Ein-

zeileite eines Teleporters zusammensuchen. Auf dem horizontal geteilten Bildschirm sind dazu insgesamt 18 Geschicklichkeits-, Denksport- und Actionaufgaben der lehrreichen Art zu bewältigen. Der eigene Schlumpf wird dabei per Maus oder Tastatur zu den einzelnen Problemstellungen bugsirt, wo man z.B. unter Zeitdruck Bilder ausmalen, Notenfolgen nachspielt oder eine Lore steuert.

Die mit 45minütigen Zeichentrickssequenzen aufwartende Präsentation ent-

spricht (abgesehen von den neuen Sprechstimmen und Melodien) in etwa der TV-Serie. Auch die Handhabung geht in Ordnung – allerdings dürfen viele Aufgaben für ganz junge Schlümpfe trotz der Trainingsoption etwas zu schwierig sein. Zudem weigerte sich die Infogrames-Software hartnäckig, unter „Win 95“ zu schlumpfen.



MORTON'S MUSIK-MALKASTEN



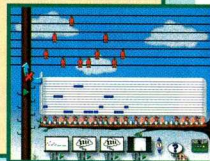
und Mac erstellt, mit dem sich der Mozart von morgen auf einfache Weise selbst die ersten Flötenöne beibringen kann:

Zunächst muß man sich für eines der 16

Der amerikanische Musikpädagoge Morton Subotnik hat einen übersichtlichen Noten-Baukasten für „Windows“

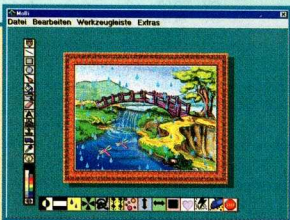
vorläufigen Instrumente (Klavier, Trompete, Gitarre etc.) entscheiden; anschließend wählt man durch Knopfdruck kleine Melodiefragmente aus und hängt sie nach dem Baukastenprinzip aneinander. Etwas schwieriger wird es schon bei der Partitur, die sich über Icons um einzelne Töne ergänzen läßt, die dann in beliebigen Tonarten, Geschwindigkeiten und Rhythmen erklingen können.

Ergänzend gibt es noch vier kleine Spielen zur Schulung des Gehörs, eine sprechende Online-Hilfe sowie zwei Videoclips mit ausführlichen Beispielen. Wem also an musischer Erziehung gelegen ist...



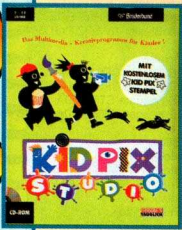
KID PIX STUDIO

Broderbunds „Kreativprogramm“ für „Windows“ und Mac eröffnet im Hauptmenü den Weg zu sechs Unterabteilungen. Das Herzstück bildet dabei ein multifunktionelles Malprogramm, darüber hinaus können per Mini-TV kurze Filmchen (im AVI- bzw. Quicktime-Format) betrachtet, bearbeitet und sogar in eigene Werke integriert werden. „MoBi“ und der „Stempelanimator“ ermöglichen das Zusammenbasteln bewegter Bilder, digitalen Marionetten haucht man via Tastatur Leben ein, und schließlich lassen sich



bis zu 99 Eigenkreationen als Dia-Show präsentieren.

Damit der kreative Nachwuchs schnell zu vorzeigbaren Ergebnissen kommt, gehören zahllose fertige Muster, Videoclips, Schriftarten, Samples etc. zur Studioausstattung. Einziges Manko ist die mit Icons und Pull-downmenüs überfrachtete Bedienung – aber die Einarbeitung lohnt. (md/st)

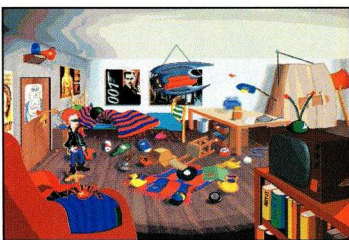


	Die Schlümpfe – Der Teletransportierschlumpf	Morton's Musik-Malkasten	Kid Pix Studio
Präsentation	77%	68%	70%
Handhabung	70%	74%	62%
Interaktion	76%	80%	78%
Unterhaltungswert	69%	72%	74%
Urteil	73%	75%	72%
Altersgruppe	Ab 6 Jahren	5-10 Jahre	3-12 Jahre
Preis	99 – DM	69 – DM	119 – DM
Hersteller	Infogrames	Systema	Broderbund
Minimal-Konfiguration	PC: 386 DX/33, VGA, 2 MB RAM, Single-speed-Laufwerk	PC: 486 SX, SVGA, 8 MB RAM, 7 MB auf der HD, Double-speed-Laufwerk, „Windows 3.1“ Mac: 8 MB RAM, System 7.0, 7 MB auf der HD, Double-speed-Lfw.	PC: 386 DX/33, SVGA, 4 MB RAM, 12 MB auf der HD, Single-speed-Laufwerk, „Windows 3.1“ Mac: 4 MB RAM, System 7.0, 7 MB auf der HD, Single-speed-Laufwerk
Optimal-Konfiguration	PC: 486 DX, 8 MB RAM, Double-speed-Laufwerk	PC: P60, 16 MB RAM, Quad-speed-Laufwerk, Win 95 Mac: 16 MB RAM, Quad-speed-Laufwerk	PC: 486 DX/2, 16 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, „Win 95“ Mac: 8 MB RAM, 12 MB auf der HD, Double-speed-Laufwerk
Unterstützt werden	Maus, Tastatur, Soundblasterstandard	Maus, „Windows“-Kompatible Soundkarten	Maus, Tastatur, alle zu „Windows“ kompatiblen Soundkarten, Drucker
Besonderes	Eine Spezialfunktion ermöglicht die Begrenzung der Spieldauer	Hybrid-CD mit Save-Option	PC-Version kommt, deutsch, Mac-Version kompl. englisch, hier wie dort Save-Option

DIE XXL COMPETITION



Bisher war Gunter Bunt bloß ein ganz normaler Teenager, der gern Agentengeschichten liest, aber durch eine Verwechslung erhält er jetzt tatsächlich einen Spezialauftrag der UN-Behörde CHOC: Der frischgebackene Spion soll vier Kristallquadrate aus der Zeit des Aztekenherrschers Montezuma aufspüren. Seine Erlebnisse dabei erinnern „zufälligerweise“ stark an die Abenteuer eines gewissen James Bond – sogar der legendäre Bißer schaut mal kurz vorbei. So, und wer jetzt Appetit auf dieses witzig gemachte Werbe-Adventure bekommen hat, kann es sich auf drei verschiedene Arten besorgen:



- durch die Einsendung von 20,- DM (bar oder Verrechnungsscheck) an westka Kommunikation, „Agent XXL“, Deutz-Mülheimer-Str. 165, 51063 Köln;
- per Überweisung von 20,- DM (mit vollständiger Adreßangabe) an Ritter Sport, Kontonr. 1221 681 01, Dresdner Bank, BLZ 600 800 00;
- oder umsonst durch die Teilnahme an diesem Wettbewerb (falls Fortuna mitspielt).

Für alle Geheimagenten in spe, die erst mal die naheliegendste Lösung gewählt haben, nun eine gute und eine schlechte Nachricht. Die gute ist, daß es hier außer dem Spiel noch viele weitere nette Sachen (Uhren, Lenkdrachen, Audio-CDs, Baseballkappen, T-Shirts etc.) zu gewinnen gibt. Die schlechte, daß man dafür arbeiten muß, denn wir hätten gern die richtige Antwort auf folgende...

PREISFRAGE:

**WELCHER SCHAUSPIELER
VERKÖRPERTE NUR EIN EINZIGES
MAL JAMES BOND?**

Kleiner Tip dazu: Der Mann war Engländer und zudem vor seinem Engagement beim Film Fotomodell. Kennern der Materie dürfte die Antwort jedenfalls nicht schwerfallen; wir würden diese gerne bis zum 6.6.1996 (Einsendeschluß) auf einer handelsüblichen Postkarte in unseren Redaktionsräumen empfangen. Es sei denn, der Absender würde für Ritter Sport, westka Kommunikation oder den Joker Verlag arbeiten, dann wäre er nämlich von der Teilnahme ebenso ausgeschlossen wie der Rechtsweg. Dem Rest der Welt wünschen wir hiermit viel Glück, einen leserlichen Absender und viel Spaß beim Abpausen unserer Adresse!

DIE GEWINNE

- 5 x JE EIN XXL-T-SHIRT & EINE XXL-BASEBALLKAPPE & „AGENT XXL“
- 5 x JE EIN LENKDRACHE & „AGENT XXL“
- 5 x JE EINE „RITTER SPORT“-UHR & „AGENT XXL“
- 5 x JE EINE XXL-BASEBALLKAPPE & „AGENT XXL“
- 5 x JE EIN SCHOKO-GESCHENKPAKET & „AGENT XXL“
- 10 x JE EINE DOPPEL-CD „MAXI DANCE SENSATION NR. 18“ & „AGENT XXL“



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

KOSTENLOS FÜR NEUABONNENTEN!



der DRUIDENZIRKEL

Im Abo gibt's den MULTIMEDIA JOKER schneller und preiswerter – und wer jemanden kennt, der diese Vorteile mitsamt der schicken Begleit-CD nützen will, erhält dafür die Vollversion von Attics brandneuem Rollenspiel-Abenteuer „Der Druidenzirkel“ von uns als Geschenk!

DAS ABO

Als Abonnent bekommt man alle sechs Ausgaben eines Jahres für nur 40,- DM (bei Lieferung ins Ausland: 47,- DM) zukünftig direkt vom Briefträger. Der Versand erfolgt eine Woche vor Auslieferung an den Kiosk, wobei das Porto selbstverständlich auf unsere Kosten geht und die Magazine in wettersicherer, aber dennoch umweltschonender Klarsichtverpackung geliefert werden. Das gilt natürlich auch für den MULTIMEDIA JOKER PLUS CD, wobei hier die Ersparnis sogar noch größer ist: Mit der runden Scheibe voller Demos, Patches, Shareware und dem interaktiven Video-Magazin für PC und Mac kostet das Heft im Abo für ein Jahr nur runde 100,- DM (Ausland: 120,- DM) gegenüber den hierzulande kiosküblichen 118,80 DM! Vor Ablauf werden Sie rechtzeitig von uns informiert, so daß eine termingerechte Kündigung kein Problem darstellt – andernfalls verlängert sich das Abonnement zu Ihrer Bequemlichkeit automatisch. Zudem gibt es bei jeder Verlängerung eine attraktive Treue-Prämie!

DIE PRÄMIE

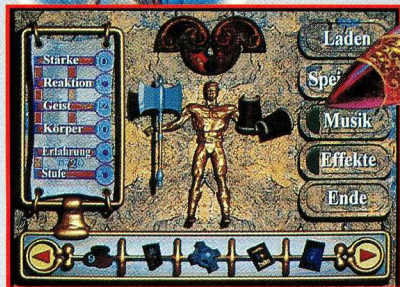
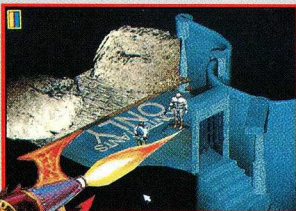


Wer uns einen neuen Abonnenten für den MULTIMEDIA JOKER PLUS CD benennt, unabhängig davon, ob er selbst bereits ein Abo hat oder nicht, erhält von uns gratis und geschenkt die volle Verkaufsversion (auf PC CD-ROM mit separater Anleitung und Begleitmaterial in der Originalverpackung) von Attics brandneuem Rollenspiel-Abenteuer „DER DRUIDENZIRKEL“! Für ein neues Abo des MULTIMEDIA JOKER ohne Begleit-CD bekommt man die Vollversion von „DER DRUIDENZIRKEL“ gegen einen Aufpreis von nur 20,- DM!



DER DRUIDENZIRKEL

Bei Attic („Das Schwarze Auge I & II“) schickt man den Spieler hier in einer starken Mixtur aus Rollenspiel und Adventure auf die Suche nach dem verschollenen Mitglied eines alten Druidenordens. Sie führt den mit magischen Fähigkeiten sowie vier ausbaufähigen Charaktereigenschaften ausgestatteten Protagonisten per komfortabler Maussteuerung durch wunderhübsch gerenderte Gegenden in isometrischer 3D-Grafik. Dabei gilt es, zahlreiche Gegenstände zu finden, spannende Kämpfe auszutragen und im Multiple-choice-Verfahren allerlei Gespräche zu führen. Lassen Sie sich von der phantastischen Atmosphäre, den sehenswerten Animationen, der Sprachausgabe und Begleitmusik sowie vor allem von der packenden Story dieses aufwendigen Spiels verzaubern!



GESCHENKEMPFÄNGER UND ABONNENT DÜRFEN ZWAR NICHT EIN UND DIESELBE PERSON SEIN, DOCH KÖNNEN AUCH NICHT-ABONNENTEN (FREUNDE, VERWANDTE ETC.) NEUE LESER WERBEN!!!

ACHTUNG, AMIGOS, MACs UND KONSOLEROS!

Selbstverständlich wurde auch an die Besitzer anderer Systeme gedacht: Neuabonnenten, die einen Amiga, Mac oder eine Konsole besitzen und daher mit unserer PC-Werbeprämie wenig anzufangen wußten, erhalten bei Bestellung (und ansonsten gleichen Lieferbedingungen, allerdings ist hier kein „Anwerber“ erforderlich) das originale JOKER-MOUSEPAD und/oder den schicken MULTIMEDIA JOKER SAMMELORDNER gratis! Bei einem Abonnement ohne Begleit-CD haben Sie die freie Auswahl; mit „Beilagscheibe“ schicken wir Ihnen gleich beide Prämien (im Einzelkaufwert von jeweils 15,- DM) kostenlos zu!



MULTIMEDIA JOKER ABO COUPON



Als Dank für meine Empfehlung senden Sie mir bitte **Der Druidenzirkel** (Geschenkpfeänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Bei einem Abo für DM 40,- erhalte ich die Prämie gegen Aufpreis von DM 20,-, Prämie und Rechnung erhalte ich nach Eingang der Abogebühr.) Die Auslieferung erfolgt sofort, wenn das Abonnement bezahlt ist, an folgende Adresse:

Name, Vorname (Werber)

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Name, Vorname (Abonnent)

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut

☐ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung

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

☐ Per Vorauskasse (Scheck oder Bargeld liegt bei)

Datum, 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Datum, 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ für 100,- DM den **MULTIMEDIA Joker PLUS CD** [Ausland 120,- DM]

Als Prämie bekomme ich

☐ Mousepad & Sammelordner

Als Prämie möchte ich

☐ Joker Mousepad

☐ Sammelordner

☐ für 40,- DM den **MULTIMEDIA Joker** [Ausland 47,- DM]

Schicken Sie bitte oben angekreuztes Abo ab der nächsterreichbaren Ausgabe für mindestens 1 Jahr regelmäßig per Post frei Haus an untenstehende Adresse:

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

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

MULTIMEDIA JOKER

P.CITY — HIER HERRSCHEN ANARCHIE UND CHAOS — UND DAFÜR BIN ICH ZUSTÄNDIG, DENN ICH BIN DER

KRÄUTER MÜHLEN? PAUL DEIBL — DER ENVIRONMENT-DESIGNER GEHÖRT RESPEKTET...!

ICH BIN IM SUCHTODUS — DA!

DIESE DICKKÖPFE SPIELTEN CYBER-ONLINE-HOCKEY, NATÜRLICH MITTEN AUF DEM DATENHIGHWAY...!

DER TRANSFER EMPFINDLICH GESTÖRT — DIE DOWNLOADZEITEN SÜNDEN HYPERBOLISCH — VON EAR TÜRCKISCHEN QUERSCHLÄGEN GANZ ZU SCHWELLEN — ZUR ANTIKKE !!

HIER WIRD IMMER KOTZÜBEL DER SOLCHEN PERSPEKTIVEN..

CYBER-GP IM ANFLUG! JUNGS, WIR MACHEN DIE ESCAPE - NUMMER...!

DU STEHST IN MIR EINEN ERHÖHTEN BEWUNDERER DEINER GEISTES-GEGENWART UND REAKTIONSVERMÖGENS. DIE LATTE WÄRE MIR SONST KLATT AN DIE OHNE REDUKTIERT. ALSO, HAT GUT TEST DAS BEWIEBESSTÜCK — UNDO GLUCK NICHT SO VERBISSEN...!

Jetzt am Kiosk

DM 19,80 / sfr 19,80 / ös 158,-



HIT Collection

NR.2

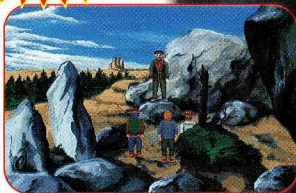
AUF
PC CD-ROM



4 544094 719803

NEU

DER SCHATZ IM SILBERSEE



WUNDERSCHÖNE GRAFIK
KOMFORTABLE BEDIENUNG
SPANNENDE RÄTSEL & ABENTEUER



**KARL MAYS
GROSSER KLASSIKER
ALS GROSSES
COMPUTERABENTEUER
IN DER
VOLLVERSION AUF
PC CD-ROM**

SPIELSPASS TOTAL!

**MIT ALLEN ORIGINALEN
BEIGABEN WIE ANLEITUNG
UND HINTERGRUNDSTORY,
TEST UND KOMPLETTLÖSUNG!**



**KOMPLETT
DEUTSCH
!!**

DER SCHATZ IM SILBERSEE AUF PC CD-ROM

Interview



IM GESPRÄCH: FRÉDÉRIC RAYNAL

Bei Adeline Software hält man nichts von übereilten Veröffentlichungen: Seit der Gründung im Jahre 1993 hat die Firma gerade mal ein Spiel auf den Markt gebracht. Über diese Philosophie und kommende Großtaten unterhielten wir uns mit dem Vizepräsidenten des Hauses – der auch gleichzeitig als Projektmanager von „Time Commando“ fungiert.

?: Zunächst einmal wollen wir uns bedanken, daß Sie sich die Zeit genommen haben, uns einen Besuch abzustatten. Vermutlich leiden Sie ja nicht unter Arbeitsmangel...

F.R.: Kaum, da wir derzeit rund um die Uhr mit der Fertigstellung unseres neuesten Produktes beschäftigt sind.

?: Ehe wir auf „Time Commando“ zu sprechen kommen, würden sich unsere Leser gewiß für ein paar Angaben zu Ihrer Person interessieren.

F.R.: Aber natürlich. Also, ich bin 30 Jahre alt, lebe und arbeite in Lyon und habe eine Freundin sowie ein vierjähriges Kind. Bevor ich bei Infogrames als Chefdesigner und Programmierer maßgeblich an der Erstellung des 3D-Action-adventures „Alone in the Dark“ beteiligt war, habe ich für diverse Systeme zahlreiche Emulatoren entwickelt – und auf dem Atari u.a. den Breakout „Popcorn“ programmiert.

?: Dem 1993 bei Infogrames erschienenen Polygon-Abenteuer „Alone in the Dark“ war ja international ein schier unglaublicher Erfolg beschieden – wie erklären Sie sich das?

F.R.: Teils lag es sicher an der nach Motiven meines Lieblingsautors H.P. Lovecraft erstellten Story, vor allem aber war das Grafiksystem mit den automatisch wechselnden Perspektiven für die damalige Zeit revolutionär.

?: In der Folge entstanden noch zwei Sequels, allerdings nicht mehr unter Ihrer Regie. Warum

TIME COMMANDO

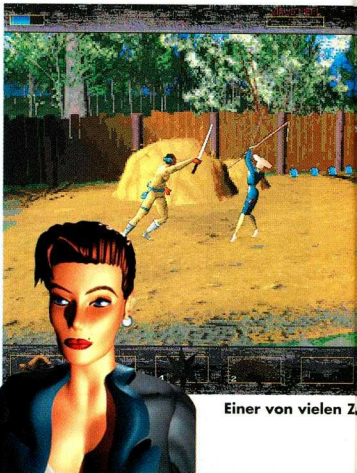
Gemeinsam mit Electronic Arts will der französische Hersteller Adeline noch diesen Sommer das Genre der Plattform-Spiele revolutionieren: Das kommende 3D-Highlight soll am PC und auf der Playstation neue Maßstäbe in Sachen Action setzen.



Ein Jahr lang kamen die neuesten Programmierertechniken zum Einsatz, um den Spieler in eine mehr oder minder ansprechende Zukunft zu katapultieren: Hier begrenzt nur noch die Lichtgeschwindigkeit das Tempo der Mikroprozessoren, hier haben Computersysteme alle Macht der Welt. Das heißt, sie haben sie noch nicht ganz, doch wenn der Held versagt, wird es wohl soweit sein...

Ähnlich dem klassischen SF-Streifen „Tron“ soll man als Techniker in die virtuelle Rechnerwelt eindringen, sich unter Zeitdruck bis zum Kern vorkämpfen und dort den Stecker ziehen. Um dies zu verhindern, simuliert die CPU insgesamt neun Zeitzonen (von der Prähistorie über das Mittelalter und den Wilden Westen bis in die Zukunft) zu je zwei Spielabschnitten, durch die der auffallend groß gezeichnete und brillant animierte Hauptdarsteller mittels Tastatur oder Joystick bzw. Pad zu lenken ist. Seine dreidimensional dargestellte Umgebung wechselt dabei stets vollautomatisch die Perspektive, und natürlich lauern darin zahllose Gegner: Menschen, Tiere oder Roboter sind entweder mit Fäusten und Füßen oder einer von insgesamt 35

Waffen zu bekämpfen. Das verfügbare Arsenal wechselt natürlich mit der jeweiligen Epoche, so daß sich für Duellen mit Säbelzähntigern nur Keulen finden werden, während im Mittelalter magische Feuerbälle und in der Zukunftswelt dann die unvermeidlichen Laser zum Einsatz kommen. Als weitere Fundstücke bzw. Hinterlassenschaften getöteter Feinde sind etwa



Einer von vielen Z...



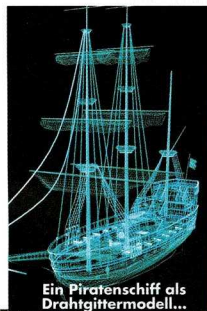
So wurden die Wegstrecken erstellt

Heilränke oder Computerchips vorgesehen, eingesackt wird all das durch simples Darüberlaufen.

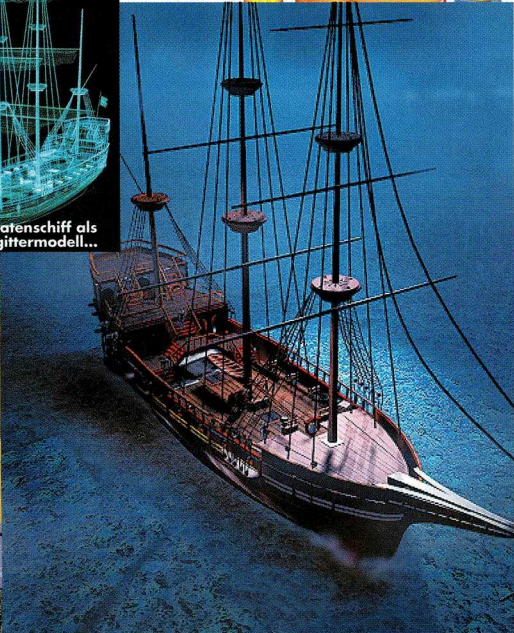
Daß auch zwei Spieler ihren Spaß an Time Commando haben sollen, ist kaum aufseherregend – daß sämtliche Gegenstände in 3D gezeichnet, realistisch beleuchtet und mit Texturen sowie Gouraud-Shading verziert präsentiert werden, schon eher. Die höchst geschmeidigen Animationen der Protagonisten werden sich am PC selbstständig der verfügbaren Rechnerleistung anpassen und sowohl unter MS-DOS als auch unter „Win 95“ zu be-

wundern sein. Dafür soll angeblich schon ein 486er mit 4 MB RAM ausreichen; an der Playstation sind ohnehin keine besonderen Hardware-Spezifikationen gefragt. Ein Novum ist auf alle Fälle, daß jede Zeitzone praktisch aus einem einzigen Kameraschwenk besteht, in dem die auf einer SGI-Workstation nachbearbeiteten Hintergrundgrafiken perfekt an die in Echtzeit bewegten Objekte angepaßt werden. Akustisch schließlich darf man sich auf äußerst dynamische Orchesterklänge freuen sowie auf eine komplett eingedeutsche Version.

Alles Weitere zu Time Commando soll nun einer erklären, der es ganz genau wissen muß...



Ein Piratenschiff als Drahtgittermodell...



...kämpfen

... und voll aufgetakelt in ruhiger See



Der Raynal-Bestseller im Auftrag von Infogrames: Alone in the Dark

haben Sie sich von Infogrames just auf dem Höhepunkt des Erfolgs getrennt?

F.R.: Dort war man der Meinung, daß ein populäres Konzept nicht allzusehr verändert werden sollte, während ich schon wieder ein paar Schritte weiter gedacht hatte. Also habe ich 1993 Infogrames mit praktisch dem kompletten „Alone“-Entwicklungsteam verlassen und mit einigen Leuten von Delphine Software bald darauf Adeline gegründet. Hier konnten und können wir innovative Ideen umsetzen und das fertige Produkt dann zur Vermarktung einer großen Company anbieten – bei „Time Commando“ wird dies beispielsweise Electronic Arts sein.

?: Ihre Firma hat bislang nur mit „Little Big Adventure“ von sich reden gemacht. Und diesem Spiel blieb der ganz große Erfolg ja verwehrt.

F.R.: Wir haben uns alle Kritikpunkte zu Herzen genommen und daher bei „Time Commando“ etwa die Adventure-Elemente zugunsten einer actionreicheren Handlung zurückgeschraubt. Im weitesten Sinne wird der Titel ein ernsthaftes 3D-Plattformspiel. Zudem gab uns der Plot um die virtuellen Zeitzonen die Möglichkeit, grafisch höchst abwechslungsreiche Welten zu erschaffen.

?: Müssen wir nun auf das nächste Highlight von Adeline Software wieder so lange warten?

F.R.: Nun, zum Herbst wird eine Playstation-Version von „Little Big Adventure“ erscheinen, zudem denken wir über eine Saturn-Konvertierung von „Time Commando“ nach. Und wenn alles nach Plan läuft, dann erscheint Anfang 1997 „Little Big Adventure 2“.

?: Dann wünschen wir mal weiterhin viel Erfolg. (md)

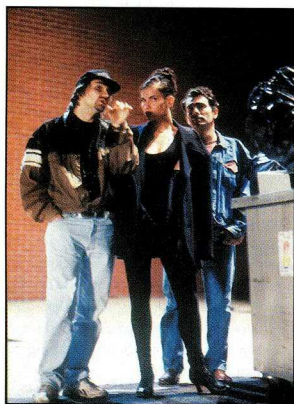


Bald auch auf der Playstation: Little Big Adventure

URBAN RUNNER

LOST IN TOWN

Jetzt ist es passiert: Nach „Phantasmagoria“ und „The Beast Within“ will Sierra in wenigen Tagen den ersten Computerkrimi präsentieren, der ausschließlich aus Vollbild-Videos besteht!



Das Laufen hat der „Stadtdigger“ allerdings nicht von Roberta Williams, sondern beim Sierra-Partner Coktel Vision in Frankreich gelernt. Unter den Fittchen von Muriel Tramis („Emmanuelle“, „Mewillo“, „Goblins“) und Silvan Boris Schmidt („Last Dynasty“) entstand der High-Tech-Thriller rund um den flotten Helden Max. Dieser wollte eigentlich nur den Drogendealer Marcos in der Sauna um ein bißchen Bargeld erleichtern, statt dessen findet er dort dessen Leiche vor. Dadurch hat Max jetzt aber nicht bloß die Polizei und die Drogenmafia auf dem Hals, sondern auch noch einen mysteriösen Unbekannten. Wer das ist und inwiefern die Geschichte mit einem riesigen Industriekandal zusammenhängt, erfährt unser Held erst im Lauf der kunstvoll verwobenen Handlung.

Um zu illustrieren, welcher hollywoodreife Aufwand zur Inszenierung des actionreichen Spektakels getrieben wurde, genügen eigentlich schon ein paar Zahlen: Das Casting für die französischen Darsteller nahm über acht Wochen in Anspruch, weitere zwei Wochen vergingen mit der Suche nach geeigneten Aufnahmeorten, und die Dreharbeiten für die rund 180 Videominuten selbst dauerten nochmals viereinhalb Monate. Mit den 25 Schauspielern wurden täglich etwa 60 Einstellungen abgedreht, bei denen sie insgesamt 300 Platzpatronen verballerten. Aufgenommen wurden sie von einer sogenannten Steadicam, wie man sie auch für Actionfilme gern verwendet. Dabei handelt es sich um eine 45 kg schwere, über einen mechanischen Arm steuerbare Kamera, die alle Bewegungen mit-



MURIEL TRAMIS IM GESPRÄCH

Bereits seit 1987 beschäftigt sich die 33jährige Spieldesignerin aus Martinique mit digitalen Abenteuern. Ihr erstes Multimedia-Adventure war für uns der willkommene Anlaß zu einem kurzen Interview!

?: Ihre spielerische Spannweite reicht von Softsexabenteuern wie „Geisha“ bis hin zu lustigen Knobeleyen à la „Goblins“ – woher beziehen Sie Ihre Inspirationen?

MT: Das ist sehr unterschiedlich. Zum einen liebe ich kultige TV-Serien wie „Kobra, übernehmen Sie“, „Mit Schirm, Charme und Melone“, „Columbo“ oder „Akte X“; darüber hinaus bewundere ich aber auch die großartig aufgebauten Spannungsbögen von Alfred Hitchcock und die actionreichen Filme eines Spielberg oder Lucas, die in erster Linie von den Spezialeffekten leben.

?: Woher stammt die Idee zu Urban Runner?

MT: Ich wollte mich mal an einem Thriller

versuchen, mit all den Verfolgungsjagden, Fallen, Entführungen, anonymen Anrufen usw. Entscheidend war dabei eine knisternde Atmosphäre, die durch Schmerz, Ver zweiflung, Spannung und ähnlich starke Gefühle entsteht. Um das auf dem Screen wirklich rüberzubringen, müssen aber reale Personen vor realen Hintergründen agieren.

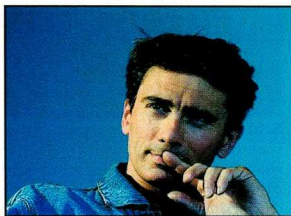
?: Wie hat man sich die einzelnen Entwicklungsstufen eines solchen Spiel-Films vorzustellen?

MT: Am Anfang steht das Szenario mit dem Plot, allen Aktionen und den ausgearbeiteten Charakteren. Anders als bei einem Film muß das Skript aber auch interaktive Situationen enthalten, in denen der Spieler die

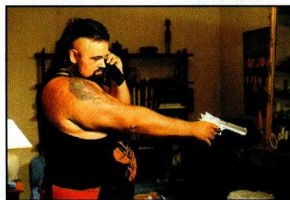


macht und sich deshalb z.B. hervorragend für rasende Kamerafahrten über Treppen eignet. Das so geschaffene „Rohmaterial“ verteilt sich auf 45 Filmrollen (entspricht ungefähr 15 Stunden), die anschließend mit der Sierra-eigenen VMD-Technik und der INDECO-Video-komprimierung von Intel für den Computerscreen aufbereitet wurden. Zusätzlich entwickelte man so-

gar noch eigens die Programmiersprache DEV6, um den Umgang mit den verschiedenen Multimedia-Parts zu beschleunigen. Herausgekommen ist schließlich ein interaktiver Film mit ständig wechselnden Knobel- und Actionsequenzen, der auf Pentiums blitzschnell abläuft und dabei 32.000 Farben auf den Screen zaubert. Kleinere Rechner bleiben ebenfalls



nicht im Regen stehen, allerdings müssen sich deren Besitzer mit 256 Farben begnügen. Völlig unabhängig von solchen Hardwarefragen ist natürlich der erste Auftrittstermin für den flotten Max: Bereits im Mai soll er in Aktion treten, falls er nicht zwischendurch in der Stadt verlorengeht – in der nächsten Ausgabe werden wir Bericht erstatten. (mic)



Handlung mit seinen Entscheidungen vorantreibt. Danach entsteht das Storyboard, in dem detailliert beschrieben ist, wie jede einzelne Aktion in Szene gesetzt wird. Das Ganze gipfelt schließlich im Drehplan, der die Studio- und Realszenen, Außen- und Innendreh etc. festlegt. An die Dreharbeiten schließt sich die Nachbearbeitungsphase an, wo kopiert, eingefügt oder beschleunigt wird und die Spezialeffekte hinzukommen. Sobald eine Folge von Einzelszenen fertig ist, werden diese im Videoformat aufbereitet, mit Musik und Geräuschen unterlegt und erst dann digitalisiert.

?: Wieviel Zeit nimmt ein derartiges Projekt etwa in Anspruch?

MT: Die Herstellung eines Video-Adventures ist aufwendiger als die Produktion eines gewöhnlichen Films! Bereits die Drehzeit und

die Montage nehmen viel mehr Zeit in Anspruch, weil man es hier nicht mit einer linearen Geschichte zu tun hat: Wegen der Interaktivität müssen ja alle möglichen Handlungsvarianten und die sich daraus ergebenden Verbindungen berücksichtigt werden. Am längsten dauert jedoch die abschließende Feinarbeit – der Zusammenbau des Gesamtprodukts, das Austesten und die Abstimmung des Gameplays. Alles in allem kamen bei Urban Runner so zwei Jahre zusammen.

?: Wie verändert die Videotechnik die Arbeitsmethode beim Spieldesign?

MT: Auch und gerade wenn man filmische Mittel einsetzt, muß man sich Gedanken darüber machen, welches Konzept man bei der Interaktivität verfolgt. Wie präsentiere ich dem Spieler z.B. jene Szenen, in denen er selbst

aktiv werden muß? Denn da er quasi Akteur und Zuschauer in einer Person ist, muß man bei der Produktion ständig zwischen „subjektiven“ und „objektiven“ Bildern wechseln. Außerdem gibt es ganz unterschiedliche Möglichkeiten, einen visuellen Zusammenhang zwischen den Dingen herzustellen – eine besteht etwa darin, dieselbe Szene an verschiedene andere Filmsequenzen anzufügen.

?: Die obligate Schlussfrage – sind schon irgendwelche neuen Projekte geplant?

MT: Nicht konkret. Aber die jetzt verfügbare Multimediatechnik führt sicherlich zu völlig neuen Formen der Interaktivität, die nur darauf warten, erfunden zu werden. Die Grenzen setzt dabei lediglich unsere Phantasie – wir müssen all diese Ausdrucksformen noch gründlich ausloten!

STREET FIGHTER ALPHA (CAPCOM)

Schlagfertige Polygone gibt es viele, und die digitalisierten Kinomimen von „Street Fighter: The Movie“ waren auch nicht unbedingt das Blaue vom Auge. Also holt Capcom nun die 2D-Comicfiguren zurück in den Ring.

Der jüngste Sproß der Saga ist zwischen dem ersten und dem zweiten Teil angesiedelt, weshalb hier auch einige der gewohnten Charaktere fehlen. Um trotzdem auf zehn reguläre und drei geheime Recken zu kommen, hat man einige Gastschläger wie z.B. Sodom

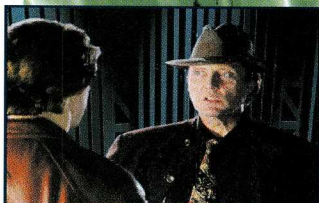
aus der „Final Fight“-Reihe eingeladen. Zur Sache geht es so heftig wie eh und je, wobei auch ein paar neue Features wie „Counter-Attacks“ oder die „Super Combo Moves“ zum Einsatz kommen. Besonders erfolgreiche Prügelduos werden zur „Dramatic Battle“ eingeladen, bei der Ken und Ryu gegen General Bison (= „Vega“) kämpfen. Die Highscores sind per Batterie speicherbar, Optik und Sound wurden auf beiden Konsolen praktisch 1:1 vom Automaten übernommen. Fazit: zuschlagen!



PLAYSTATION SATURN

URTEIL
81%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: 129,- DM



RIPPER (TAKE 2/GAMETEK)

Der Reporter Jack Quinlan untersucht anno 2060 eine Mordserie, die frapierend an die Untaten von Jack the Ripper erinnert. Die in vier Kapitel eingeteilte Geschichte hat ebenso viele Ausgänge – welchen man erreicht, hängt im wesentlichen vom Verlauf der zuvor geführten Gespräche ab. Verhört wird hier in diversen Wohnungen oder auf dem Polizeirevier, aber auch im Cyberspace und sogar im viktorianischen England. Als auflockernde Einlage gibt es zwischendurch noch kleine Ballereien mit der Maus. Die technische Umsetzung (u.a.

FM-Videos, Rendergrafiken) ist Take 2 hervorragend geglückt, allerdings wird der Spielspaß von der ultraschweren Rätselkost getrübt. Also ein Fall für Profis.



URTEIL
70%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: 119,- DM

Vier Millionen Dollar investierte Take 2 in dieses Video-Adventure, um auf den sechs CDs auch Stars wie Christopher Walken präsentieren zu können. Ganz soviel Geld braucht der Spieler nicht, ihm genügen knapp 130 Mark und ein Pentium.

FOX HUNT (CAPCOM)

Capcom hat hier auf drei „Windows“-CDs eine Bond-Parodie mit minimalen Eingriffsmöglichkeiten für den Spieler anzubieten – aber auch zumindest kurzfristig solide Unterhaltung der witzig „videotischen“ Art.

Der chronische Versager Jack Fremont wird zufällig in ein Agentenabenteuer verwickelt und soll nun plötzlich die Welt retten. Außerdem will er bei seiner Traumfrau Eindruck schinden, weshalb der Spieler jetzt für ihn Gegenstände einsammelt und Actionsequenzen in der Manier von „Dragon's Lair“ absolviert – man muß also nur zur richtigen Zeit den richtigen Knopf drücken. Die meiste Zeit sitzt



man aber einfach vor dem Monitor und lacht sich schief über Jacks Hürdenlauf durch die Fettnäpfchen dieser Welt. Gute Englischkenntnisse und ein Pentium 90 sollten vorhanden sein, dann wartet hier ein schriller, aber auch kurzer und damit teurer Spaß.



URTEIL
62%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: 119,- DM



Amiganer müssen nicht länger Trauer tragen, weil ihnen Origin die Fortsetzungen der „Wing Commander“-Saga vorenthält: Auch bei Gametek weiß man, wie flotte 3D-Action im Weltraum auszu sehen hat!

Das merkt man sofort nach dem Einschalten des Rechners, wenn minutenlang ein formatfüllendes Renderintro über den Screen flimmert. Auch danach wird die Story hinter den rund 100 Missionen

mit vielen kleinen Zwischenfilmen weiter erzählt. Nicht ganz so poetisch verlangt sind die in 40 Sorten vorrätigen Gegner, die man mit zehn verschiedenen Waffen das Fürchten lehrt. Ansonsten gibt es z.B. Radar- und In-fosccreens sowie diverse Außen- bzw. Missile-Views. Die Polygon-Grafik ist nicht allzu beeindruckend, dafür gehen Sound, Steuerung und Gameplay aber voll in Ordnung. CD³²-Besitzer, die mit diesem Space-Flugi in die Luft gehen wollen, müssen über Maus, Keyboard und Floppyauflaufwerk verfügen. Keine echte Neuerscheinung übrigens, doch wurde die Diskversion so fulminant auf CD um-

STAR CRUSADER (GAMETEK)

gesetzt, daß man getrost von einem neuen Spiel sprechen kann.



URTEIL
78%

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 59,- DM

AKTUELLE SPIELE IM ÜBERBLICK

Noch mehr interessante Neuerscheinungen der letzten zwei Monate haben wir an dieser Stelle wieder in übersichtlicher Tabellenform zusammengestellt. Selbstverständlich alphabetisch sortiert, beno-tet und samt Angaben zu System, Preis und Genre.

Fantasy
General



Terra Nova



Silent
Hunter



Earthworm
Jim 2



Mag!!!



NBA Live 96



Titel	Wertung	Genre	Hersteller	USK-Freigabe	System	Preis
Abuse	78%	Action	Crack Dot Com/Electronic Arts	ab 12 Jahren	PC	99,- DM
Civilization II	88%	Simulation	MicroProse	ab 6 Jahren	PC	99,- DM
Descent II	80%	Action	Parallax/Interplay	nicht geprüft	PC	99,- DM
Earthworm Jim 1&2	85%	Plattform	Shiny/Rainbow Arts/Funsoft	nicht geprüft	PC	79,- DM
F1 Manager 96	86%	Simulation	Software 2000	nicht geprüft	PC	89,- DM
Fantasy General	85%	Strategie	SSI	ab 6 Jahren	PC	99,- DM
Fast Attack	79%	Simulation	Sierra/Software Sorcery	ab 12 Jahren	PC	99,- DM
Grand Prix 2	85%	Simulation	MicroProse	nicht geprüft	PC	139,- DM
Mag!!!	72%	Simulation	Greenwood	ohne Altersb.	PC/Amiga-CD/CD ³²	99,- DM
Museum Vol.1	69%	Compilation	Namco	nicht geprüft	Playstation	119,- DM
Mystaria	78%	Strategie	Sega	nicht geprüft	Saturn	109,- DM
NBA Live 96	86%	Basketball	Electronic Arts	ohne Altersbeschr.	PC	99,- DM
NFL Game Day	70%	Football	Sony	nicht geprüft	Playstation	89,- DM
Silent Hunter	82%	Simulation	SSI	ab 12 Jahren	PC	99,- DM
Silent Thunder	86%	Simulation	Sierra	nicht geprüft	PC	109,- DM
Spherical Worlds	57%	Action	NEO/4-matted	nicht geprüft	Amiga-CD	69,- DM
Terra Nova	85%	Action/Strategie	Looking Glass/Softgold	ab 16 Jahren	PC	89,- DM
Total NBA '96	78%	Basketball	Sony	nicht geprüft	Playstation	109,- DM
Vampire Hunter	79%	Kampfsport	Capcom	nicht geprüft	Saturn	119,- DM

WING COMMANDER III (ELECTRONIC ARTS/ORIGIN)

Nach den Umsetzungen für Mac und 3DO fliegt der Origin-Klassiker nun auf Sonys Playstation – und auch hier dürfte der actionreiche Multimedia-Flugi als bald den gewohnten Kultstatus erreicht haben.

Wenn man mit dem konvertierten Flügelkommandant durchs All düst und böse Kilrathis jagt, glaubt man fast, vor der 3DO-Version zu sitzen: Die Videos mit Mark Hamill etc. sehen gut aus, aber

die Auflösung der 3D-Grafik kommt natürlich nicht an das SVGA-Original heran. Auch die Pad-Steuerung macht etwas Kum-



mer, man wünscht sich statt dessen einen Analogstick. Spaß macht WC III trotzdem ohne Ende – zumal es für Sony-Konsoleros kaum Vergleichbares gibt. Eine Saturn-Version wird übrigens demnächst erscheinen.

PLAYSTATION



URTEIL

83%

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 139,- DM

MAGIC CARPET (BULLFROG)

Mit der völlig verunglückten Konsolenumsetzung von „Hi-Octane“ hat sich Bullfrog nicht gerade mit

Ruhm bekleckert: Gottlob verstehen die Ochsenfrösche von fliegenden Teppichen wesentlich mehr!

In einem Szenario wie aus 1001 Nacht muß man als fliegender Zauberlehrling möglichst viel Mana-Energie auf sammeln. Sind auf diese Weise die ersten 50 Welten gerettet, folgen noch 25 weitere Levels, die man am PC von der Data-CD „Hidden Worlds“ kennt.

3D-Grafik und Pad-Steuerung sind auch hier nicht ganz so gelungen wie anno DOSe, doch das originale Spielkonzept macht da wieder sehr viel weht.

PLAYSTATION SATURN



URTEIL

81%

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 89,- DM

DESCENT (INTERPLAY/PARALLAX)

So muß es sein: Die spannenden 3D-Tunnelflüge hat Interplay am Mac sogar noch etwas besser hingekriegt als vor rund anderthalb Jahren auf dem PC!

Der Spieler soll in den verschachtelten Gängen eines außerirdischen Bergwerks gefangene Menschen befreien und am Ende noch den Hauptreaktor zerstören. Wie eh und je enthält der Ballerungeon für Piloten 30 Levels und eine Netzwerk-Option; die Grafik kann aber nun mit besseren Lichteffekten aufwarten. Als optimales Eingabegerät empfiehlt sich nach wie vor der Thrustmaster, doch auch mit einem Standard-Joystick ist Descent am Mac einen Besuch wert.



MAC



URTEIL

81%

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 99,- DM

ALONE IN THE DARK II (INFOGRADES)

Am 3DO gab's die ersten beiden Teile der Actionadventure-Trilogie im Doppelpack – als freier Mitarbeiter der Detekteie Sony oder Sega bekommt man dagegen erst jetzt den zweiten Auftrag.

Der Privatschaffler Edward Carnby bearbeitet einen Kidnapping-Fall, bei dem ihm übernatürliche Mächte ins Handwerk pfuschen. Doch zum Glück haben selbst Zombies

etwas Respekt vor schlagkräftigen Argumenten und automatischen Waffen. Respekt zollen muß man auch den Grafikern für die neuerdings noch schöneren Polygone, während sich am Spielprinzip aus Knoebel und Echtzeit-Action nichts geändert hat.



PLAYSTATION SATURN



URTEIL

72%

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: 119,- DM

SONDERANGEBOTE

Spieleklassiker zu Frühlingspreisen von Sierra, Electronic Arts, Virgin und Software 2000 sorgen dafür, daß der Wonnemonat Mai dieses Jahr auch so richtig wonnig wird!

Nur 50 Mark verlangt Sierra für die deutsche CD-Version des Familien-Adventures **King's Quest VII**; schon für 30 Dukaten erhält man aus der „Sierra Originals“-Serie die Tüftelei **The Even More Incredible Machine** oder den abenteuerlichen Voodoo-Meister **Gabriel Knight**. Die sportliche Alternative zu Eiscreme hat Electronic Arts mit **NHL Hockey 95** für 39,- DM im Angebot. Schlappe 29 Steine wird man dagegen bei Virgins Budgetreihe „White Label“ für die Trekker-Software **Star Trek: Judgement Rites**, das Multimediale Adventure **Daedalus Encounter** oder die Abenteuer in Westwoods **Kyrandia 3** los. Last not least gibt es im Rahmen der „Joker Hit Collection“ nun der Welt einzige Karl-May-Versorgung (**Der Schatz im Silbersee** von Software 2000) inklusive Winnetou, Hintergrundstory, Anleitung, Joker-Test und Komplettlösung für nur 19,80 DM am Kiosk!

Knuffig:
King's Quest VII

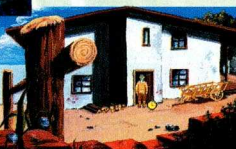
Eisig: NHL 95



Abenteuerlich: Der Schatz im Silbersee



Multimedial:
The Daedalus Encounter



Titel	Wertung	Hersteller	USK-Freigabe	System	Preis
Der Schatz im Silbersee	74%	Software 2000	nicht geprüft	PC	19,- DM
Gabriel Knight	70%	Sierra Originals	ab 12 Jahren	PC	29,- DM
King's Quest VII	82%	Sierra	a. Altersbesch.	PC	49,- DM
Kyrandia 3	76%	White Label	nicht geprüft	PC	34,- DM
NHL Hockey 95	86%	Electronic Arts Classics	nicht geprüft	PC	39,- DM
The Daedalus Encounter	60%	White Label	nicht geprüft	PC	34,- DM
The Even More incred. Machine	74%	Sierra Originals	a. Altersbesch.	PC	29,- DM

COMPILATIONS

Verspielte Soft mit Mengenrabatt läßt man sich auch gerne gefallen - vor allem, wenn (wie hier) die Qualität nicht dem Rotstift zum Opfer gefallen ist!

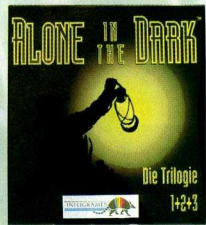
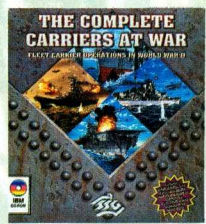
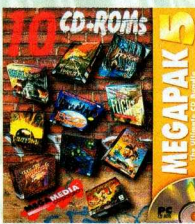
Zehn zum Teil recht aktuelle Games auf ebenso vielen CDs warten im **Megapak 5** für nur 100 Mark. Dazu gehören das hervorragende, aber leider auf einen Stahlvogel abgespeckte Kunstflug-Programm „Flight Unlimited“, das feuchte Echtzeit-Strategical „Great Naval Battles IV“ und der Roli „Entomorph“. Die Actionfans werden mit der 3D-Ballerei „Terminal Velocity“ und den superben Prügeleien „Primal Rage“ bzw. „FX Fighter“ bedacht.

Fürs gleiche Geld schickt SSG „The Complete Carriers at War“ in den Zweiten Weltkrieg. Das spielerisch nicht ganz überzeugende Paket umfaßt beide Teile der

Flugzeugträger-Sim, ein Construction-Kit und frische Szenarien aus dem europäischen Raum.

Einen Zehner mehr müssen Battle-Techniker in die „**Mechwarrior 2 - Limited Edition**“ von Activision investieren, wobei der limitierte Zusatz aus einem Netzwerk-Demo und dem Erweiterungs-Set mit je zwölf neuen Missionen und Stahlkolossen besteht.

Infogrames hat drei Action-adventures mit einst maßstabsetzender Polygongrafik zusammengeschlüsselt und bietet sie für 99,- DM unter dem Titel **Alone in the Dark - Die Trilogie** an. Und als besonderer Clou leuchtet die Packung im Dunkeln!



Titel	Wertung	Hersteller	USK-Freigabe	System	Preis
Alone i.d. Dark - Die Trilogie	78%	Infogrames	nicht geprüft	PC	99,- DM
Mechwarrior 2 - Lim. Edition	81%	Activision	ab 12 Jahren	PC	109,- DM
Megapak 5	86%	Mega Media / Koch Media	nicht geprüft	PC	99,- DM
The Complete Carriers at War	59%	SSG	nicht geprüft	PC	99,- DM

Wie immer informieren wir Sie an dieser Stelle umfassend über die aktuellen Publikumsbeliebte, Redaktions-Favoriten und Verkaufsstatistiken. Und wie immer dürfen bzw. sollen Sie dabei auch selbst aktiv werden!

Hier also die neuesten Leser- und Verkaufscharts sowie einige von der Redaktion zusammengetragene Kaufempfehlungen aus dem aktuellen Software-An-

gebot. Die Aufteilung halten wir für selbsterklärend, eine kleine Prämie für Ihre Mitarbeit für selbstverständlich. Anders formuliert:

UNTER ALLEN EINSENDERN WERDEN SPITZENPROGRAMME FÜR JEDES SYSTEM VERLOST!

Teilen Sie uns also zwecks Gestaltung der kommenden Lesercharts Ihre derzeitigen Lieblingsprogramme mit. Die Anzahl der Nennungen ist dabei egal, das Genre ebenso – nur auf einer Kennzeichnung der jeweiligen Systeme müssen wir aus naheliegenden Gründen bestehen. Sollten Sie zu den Gewinnern gehören, mag sich darüber hinaus ein leserlicher Absender als hilfreich erweisen...

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

PC CD-ROM

1. (6) DISCWORLD
2. (2) WING COMMANDER III
3. (–) ROUTE 66
4. (–) REBEL ASSAULT II
5. (–) THE BEAST WITHIN
6. (–) NHL 96
7. (–) NBA 95
8. (–) WISO SPARBUCH 95/96
9. (9) MAX CITY GUIDE
10. (–) SIMON THE SORCERER II

CD³²/AMIGA CD

1. (1) PINBALL ILLUSIONS
2. (7) SUPER SKIDMARKS
3. (5) ERBEN DER ERDE
4. (3) BANSHEE
5. (2) THEME PARK
6. (9) GLOOM
7. (–) ALIEN BREED 3D
8. (–) WORMS
9. (8) FEARS
10. (–) SPERIS LEGACY

LESER-CHARTS

MAC

1. (–) REBEL ASSAULT II
2. (2) WING COMMANDER III
3. (1) MYST
4. (–) GUINNESS CD-ROM DER REKORDE
5. (–) N-TV 1995

CD-i

1. (–) FORREST GUMP (Film)
4. (2) 7TH GUEST
3. (1) LOST EDEN
4. (3) CHAOS CONTROL
5. (–) INT. TENNIS

3DO

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

PLAYSTATION/ SATURN

1. (–) TEKKEN (Playstation)
2. (–) SEGA RALLY (Saturn)
3. (5) DESTR. DERBY (Playstation)
4. (2) THUNDERHAWK 2 (Playstation)
5. (–) VIRTUA FIGHTER 2 (Saturn)

AKTUELLE FAVORITEN DER REDAKTION



JOACHIM NETTELBECK
(jn)
SPACE BUCKS
(PC)



MARTIN SCHNELLE
(mash)
WING COMMANDER IV
(PC)



MANFRED DUY
(md)
3D WOHN-DESIGNER
(PC)



MICHAEL SCHNELLE
(mic)
MYSTARIA
(SATURN)



MARKUS ZIEGLER
(mz)
MAG!!!
(AMIGA CD)



STEFFEN SCHAMBERGER
(st)
NBA LIVE 96
(PC)



MAX MAGENAUER
(mm)
NETSCAPE 2.0
(PC)



RICHARD LÖWENSTEIN
(rl)
LEGENDÄRE SPORTWAGEN:
PORSCHE (MAC)



OLE ALBERS
(ole)
THUNDERHAWK 2
(PLAYSTATION)



AKTUELLE VERKAUFS- CHARTS

PC CD-ROM

1. (-) D-INFO 2.0
2. (-) WING COMMANDER IV
3. (2) WARCRAFT 2
4. (1) REBEL ASSAULT II
5. (-) ROUTE 66 – STRASSE DER SEHNSUCHT

CD³²/AMIGA CD

1. (1) WORMS
2. (-) AMINET 10
3. (-) SPERIS LEGACY
4. (2) GLOOM
5. (-) MEETING PEARLS VOL. III

MAC

1. (-) REBEL ASSAULT II
2. (1) WING COMMANDER III
3. (-) EINKOMMENSTEUER 1995
4. (3) VOLLGAS
5. (-) GUINNESS CD-ROM DER REKORDE

CD-i

1. (5) LOST EDEN
2. (3) FORREST GUMP (Film)
3. (-) 7TH GUEST
4. (2) VIDEO SPEEDWAY
5. (-) THE CRANBERRIES: DOORS AND WINDOWS

3DO

1. (1) WING COMMANDER III
2. (3) SYNDICATE
3. (-) DRAGON LORE
4. (2) NEED FOR SPEED
5. (-) PGA TOUR GOLF

SATURN

1. (-) VIRTUA FIGHTER 2
2. (-) MYSTARIA
3. (1) THUNDERHAWK 2
4. (-) FIFA SOCCER 96
5. (-) JOHNNY BAZOOKATONE

PLAYSTATION

1. (1) DESTRUCTION DERBY
2. (-) ALIEN TRILOGY
3. (5) THUNDERHAWK 2
4. (-) DISCWORLD
5. (-) DESCENT

DIE BESTEN AKTUELLEN CDs

ABENTEUER

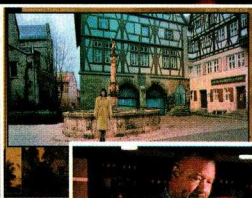
1. THE BEAST WITHIN (PC)
2. KINGDOM O' MAGIC (PC)
3. ALBION (PC)
4. CHRONOMASTER (PC)
5. DISCWORLD (PC, Playstation)
6. TORIN'S PASSAGE (PC)
7. BEAVIS AND BUTT-HEAD (PC)
8. SIMON THE SORCERER II (PC, CD³²/Amiga CD)
9. ANVIL OF DAWN (PC)
10. THE DARK EYE (PC)

ACTION

1. WING COMMANDER IV (PC)
2. EARTHWORM JIM II (PC)
3. REBEL ASSAULT II (PC, Mac)
4. ALIEN TRILOGY (Playstation)
5. RISE OF THE ROBOTS 2 (PC, Playstation)
6. JOHNNY BAZOOKATONE (PC, Playstation, Saturn)
7. PARODIUS DELUXE (Playstation, Saturn)
8. DESCENT II (PC)
9. SUPER STREET FIGHTER II TURBO (PC, 3DO, CD³²/Amiga CD)
10. STAR CRUSADER (CD³²/Amiga CD)

SPORT

1. GRAND PRIX 2 (PC)
2. FIFA SOCCER 96 (PC, Playstation, Saturn)
3. NBA LIVE 96 (PC)
4. NHL 96 (PC)
5. RIDGE RACER REVOLUTION (Playstation)
6. SEGA RALLYE (Saturn)
7. NBA JAM (PC, Saturn, Playstation)
8. VIRTUA FIGHTER 2 (Saturn)
9. NHL FACE OFF (Playstation)
10. BIG RED RACING (PC)



SIMULATIONEN

1. CIVILIZATION II
2. SILENT THUNDER (PC)
3. EARTHSIEGE 2 (PC)
4. TEAMCHEF (PC)
5. TFX: EUROFIGHTER 2000 (PC)
6. MAGIC CARPET 2 (PC)
7. POLE POSITION (PC)
8. MAGI!! (PC, CD³²/Amiga CD)
9. CAESAR 2 (PC)
10. THUNDERHAWK 2 (PC, Playstation, Saturn)

STRATEGIE

1. FANTASY GENERAL (PC)
2. WARCRAFT 2 (PC)
3. SILENT HUNTER (PC)
4. FRITZ 4 (PC)
5. WORMS (PC, CD³²/Amiga CD, Playstation, Saturn)
6. MYSTARIA (Saturn)
7. COMMAND & CONQUER (PC)
8. PANZER GENERAL (PC, 3DO, Playstation)
9. ALLIED GENERAL (PC)
10. COLONY WARS (PC)

NICHT-SPIELE-SOFT

1. D-INFO 2.0 (PC)
2. GROLLER SCIENCE FICTION (PC)
3. EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT (PC, Mac)
4. APOLLO INTERACTIVE (PC, Mac)
5. ROCKLEXIKON (PC)
6. QUICK STEUER DELUXE 96 (PC)
7. CINEMANIA 96 (PC)
8. VODOO LOUNGE (PC, Mac)
9. ASYMETRIX 3D/FX (PC)
10. STAR TREK OMNIPEDIA (PC, Mac)



ZORK NEMESIS: THE FORBIDDEN LANDS

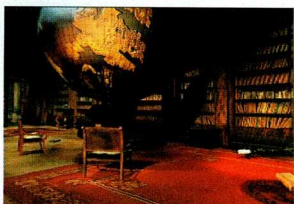
Mit der siebten Folge ist die 1978 gestartete Adventurereihe nun endgültig den Kinderschuhen entwachsen – doch ein so exquisites Abenteuer wie dieses macht auch im hohen Alter noch Spaß!



Kloster in Sicht



Das ist nicht Leslie Nielson!



Lesen bildet



Der Stein-Altar!

Das Szenario ist im derzeit gefährlichsten Teil des „Great Underground Empire“ angesiedelt, den „Forbidden Lands“. Hier hat der Dämon Nemesis vier Mächtegen-Alchemisten gekidnappt und in Tiefschlaf versetzt, damit er in Ruhe ihre Seelen quälen kann. Also muß ein Held her, der die Ärmsten durch das Lösen zahlloser Rätsel nach und nach erlöst. Doch das ist nur der Einstieg, denn im Anschluß tauchen noch viel mehr Menschen in Not, Verwicklungen und sorgfältig zu erkundende Örtlichkeiten auf: anspruchsvoller Knobelstoff für etliche Wochen ist garantiert!

Unterstützt wird der Spieler dabei vom Handbuch, dem veränderlichen Mauscursor und anfangs auch von einem neckischen Orakel. Sobald die ersten Hürden genommen sind, muß man die zunehmend härteren Rätselnisse jedoch mit dem eigenen Kopf und ein paar spärlichen Hinweisen knacken. Das entbehrungsreiche Abenteuerleben hat aber auch seine angenehmen Seiten: Man lernt z.B. viele interessante Tempel, Klöster, Musikschulen oder Burgen kennen und bekommt sehr hübsche 3D-Grafiken (Highcolor, SVGA) zu sehen. Dabei erlaubt das hier erstmals verwendete „Z-Vision-Surround“-Verfahren die stufenlose Bewegung in alle Himmelsrichtungen und das Rotieren um die eigene Achse. Die enthaltenen FM-Videosequenzen von rund 50 Minuten Gesamtlänge sind trotz ihrer sparsamen Zweizeilen-Technik nett anzusehen, und auch an der stimmigen Soundkulisse (Q-Sound) oder dem rundum komfortablen Handling ist nichts auszusetzen.



Scharfes Orakel

Vor allem ist hier aber das Gameplay wie aus einem Guß, die beinharten Rätsel fügen sich jederzeit harmonisch in die packende Story ein. Nur wer die englische Sprache nicht aus dem Effeff beherrscht, wartet besser die deutsche Version ab. (mic)

ZORK NEMESIS ACTIVISION

Ebenso faszinierende wie schwierige Fortsetzung der berühmten Adventure-Saga.



GRAFIK	82%
SOUND	84%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	88%

URTEIL **86%**

Für Experten

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Preis: 119,- DM



Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66, 8 MB RAM, 10 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk, SVGA-Karte für 256 Farben.

Optimal-Konfiguration: P90, 16 MB RAM, 84 MB auf der HD, Hexspeed-Laufwerk, Highcolor-Karte.

Unterstützt werden: SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Ensoniq Soundscape, Roland RAP-10, General MIDI.

Besonderes: Komplett englisch, deutsche Version geplant, 4 CDs, „Win 95“- und DOS-Version in einer Packung.



Eine 1:1-Umsetzung ist in Vorbereitung.

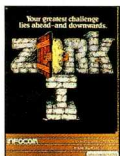
DIE ZORK-STORY

Die Geschichte dieser Abenteuerserie ist untrennbar mit der heute fast vergessenen Textadventures verbunden – und mit dem US-Softwarehaus Infocom, das vielen davon als Geburtsstätte diente. Das allererste Textadventure hieß „Colossal Cave Adventure“ oder kurz „Advent“ und entstand 1976 auf einem Mainframe-Rechner im Massachusetts Institute of Technology (MIT). Zu den eifrigsten Spielern dieses Games mit „Zwei-Worte-Parser“ gehörten die Studenten Dave Lebling und Marc Blank, die alsbald zusammen mit ein paar Kommilitonen ihr eigenes Abenteuer entwarfen: 1978 stellten sie „Zork“ fertig, das erste Adventure, das ganze Sätze verarbeiten konnte. Zwei Jahre später entschlossen sich die beiden zu einer kommerziellen Vermarktung, wofür das Spiel aber in drei Teile aufgesplittet wurde, weil die damalige Hardware in Privatbesitz noch

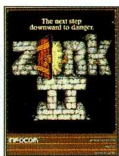
keine größeren Bytemengen verarbeiten konnte; selbst Diskettenlaufwerke waren 1980 ein seltener Luxus. „Zork I“ war dabei eine abenteuerliche Schatzsuche, „Zork II: The Wizard of Frobozz“ führte den Spieler in die Kunst der Magie ein, und „Zork III: The Dungeon Master“ kombinierte zahlreiche Rätsel mit einem knackigen Endgegner. Die weltweit über eine Million Male verkaufte Trilogie war der Grundstein für den Ruhm von Infocom. Ende 1987 schickte Brian Moriarty (der später für Lucas Arts arbeitete, u.a. an „Loom“) die Fans bei der mit Rollenspielelementen und Automapping aufgepeppten Fortsetzung „Beyond Zork“ auf die Suche nach der „Kokosnuß von Quendor“ – das reale Vorbild lagerte damals in einem Kühlschrank von Infocom! Doch 1989 kam dann mit dem von Steve Meretzky („The Leather Goddesses of Phobos“) geschaffenen

„Zork Zero“ das vorläufige Ende. Dabei waren hier bereits ein Hintbook und Subgames eingebaut, zudem auch erstmals bescheidene Grafiken. Trotz dieser technischen Fortschritte führte der Siegeszug der gerade aufkommenden „richtigen“ Grafikadventures aber schließlich zum Untergang von Infocom.

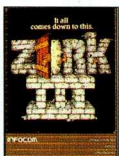
Doch nachdem Activision die Abenteuerveteranen 1992 bereits mit den fortgesetzten Ledergöttinnen überrascht hatte, erlebte auch Zork 1994 seine multimediale Wiederauferstehung mit „Return to Zork“. Hier und heute hat diese Serie nun einen weiteren Höhepunkt erreicht; bleibt zu hoffen, daß es nicht der letzte ist – und daß Ledergott Steve Meretzky mit dem von Activision ebenfalls angekündigten „Planetfall 2“ nicht zu lange auf sich warten läßt... (mic)



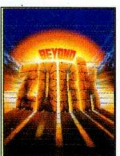
Zork I



Zork II



Zork III



Beyond Zork



Zork Zero



Return to Zork

ZORKS HOLLYWOOD EMPIRE

Drei Millionen Dollar hat Zork Nemesis verschlungen – die größtenteils durch die erfahrenen Hände von Joe Napolitano wanderten, der schon die TV-Hits „Akte X“ und „Murder One“ in Szene setzte. Bezahlt wurde damit u.a. dasselbe Team, das „Batman Forever“ und den dritten Teil des „Paten“ illustriert hat. Die kreativen Köpfe hin-

ter dem Welten- und Rätseldesign hatten sich dagegen ihre Lorbeeren zuvor bei dem SF-Film „Stargate“ verdient. Und die beeindruckende Soundkulisse verdankt wir schließlich den Sounddelux Media Labs, wo auch Leute wie Sylvester Stallone („Cliffhanger“) oder Arnold Schwarzenegger („True Lies“) ihre Musik bestellen.



SPYCRAFT

THE GREAT GAME

Im Unterschied zu den diversen Film- und Fernsehspionen verbringen echte Geheimagenten die meiste Zeit am Schreibtisch. Daß sie sich dabei keineswegs langweilen, beweist Activision hier auf unterhaltsame Weise!

Als CIA-Agent gerät der Spieler in eine internationale Affäre, in die oberrünnige Spione, die Russenmafia und sogar der US-Präsident verstrickt sind – das drohende Attentat auf letzteren gilt es vorrangig zu verhindern.

Zur Lösung des Falles durchstöbert man mit Hilfe der einem Internet-Browser nachempfundenen Benutzeroberfläche allerlei Aktenarchive, Nachrichtenabteilungen und was sonst noch einen Netzanschluß besitzt. Im übrigen hört man Telefonleitungen ab, ordnet aufgefundenen Projektilen den richtigen Waffen zu, enttarnt undichte Stellen im eigenen Lager und identifiziert potentielle Attentäter. Sobald alle Hausaufgaben erledigt sind, darf man aber auch schon mal nach Moskau reisen, um in enger Zusammenarbeit mit dem einzigen Gegner Dokumente zu dechiffrieren oder Verdächtige intensiv zu „befragen“. Bis am Ende der große Showdown ansteht...

Neben der eher kargen Browser-Oberfläche gibt es zahllose optisch und akustisch wesentlich ergiebigere Highcolor-FM-Videos, in denen z.B. die Gespräche und Nachrichtensendungen abgespult werden. Seinen speziellen Reiz bezieht Spycraft jedoch aus den lebensnahen Aufgaben, die in der Summe quasi einen Spionage-Crashkurs verkörpern. Abseits von den gewohnten Adventurepfaden wandeln auch „Win 95“-Besitzer, die hier nicht nur via Internet mit anderen Spielern Kontakt aufnehmen können, sondern per E-Mail zudem echte Promi-Spione (siehe Extrabox) verhören bzw. befragen dürfen. Unverzichtbare Voraussetzung für das Wandeln auf Bonds Spuren sind allerdings sehr gute Englischkenntnisse, denn eine deutsche Version ist bislang nicht geplant. Na denn: ein geschüttelter Martini und an die Arbeit! (mic)



Dem Attentäter auf der Spur



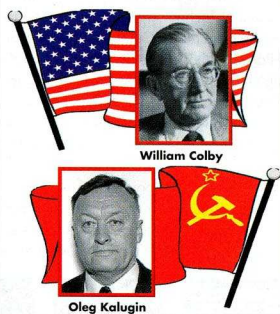
Smalltalk mit dem Boss



Die Zentrale in Langley

SPIONE WIE WIR

Bei Spycraft ließ sich Activision von zwei Kapazitäten ihres Fachs beraten: Der ehemalige CIA-Boss William Colby leitete bis 1976 Amerikas Auslandsespionageabteilung, und der frühere KGB-Generalmajor Oleg Kalugin war sein Gegenspieler – zu dessen größten Erfolgen die Führung des berühmten „Walker“-Spionagerings zählt.



William Colby

Oleg Kalugin

SPYCRRAFT: THE GREAT GAME

ACTIVISION

Interaktiver Agententhriller in realistischem Umfeld.



GRAFIK	80%
SOUND	79%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	81%

URTEIL **79%**

Für Fortgeschrittene
USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 99,- DM



Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66, 8 MB RAM, 30 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk, SVGA-Karte, Maus.

Optimal-Konfiguration: P100, 16 MB RAM, Hexspeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Ensoniq Soundscape, General MIDI.

Besonderes: Komplett englisch, Online-Verbindung zum Internet, DOS- und „Win 95“-Version in einer Packung.



BAZOOKA SUE

Und sie kommt doch!

oder auch nicht?

Was meinen Sie? Unter den ersten fünf Einsendern verlosen wir ein Wochenende für zwei Personen im Disneyland/Paris.

Schreiben Sie an:



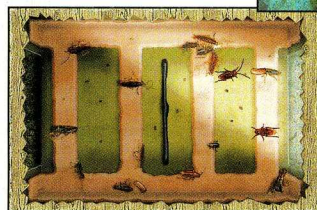
Ein „böses Omen“ als Titel und eine Kakerlake in der Hauptrolle: Bei Pulse hat man sich ein sehr ungewöhnliches Spiel ausgedacht, das zugleich eines der unterhaltsamsten Bildschirm-Abenteuer seit langem verspricht.



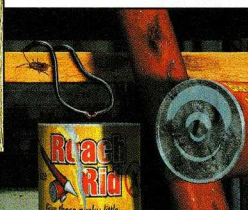
Was war das wohl für ein Tier?



Vorsicht, frisch gestrichen



Das Heartbreak Hotel für Kakerlaken



Insektengift ist ekelhaft



Ein Besuch bei Freunden

Jetzt kann es ja nur noch aufwärtsgehen



Der Hauptdarsteller ist ein verrückter Wissenschaftler – aber nur im Vorspann, denn für das eigentliche Spiel verwandelt er sich in einen dieser Schädlinge, die er normalerweise bekämpft. Dadurch erblickt er die vertraute Umgebung plötzlich selbst aus der Opferperspektive: überall Spinnen, Ratten, Insektengift und Staubsauger, jede Pfütze wird zur Herausforderung. Ja, allein schon das Durchkriechen eines normalen Raumes kann zum Riesenproblem werden, wenn man nur wenige Zentimeter groß ist und weder hüpfen noch fliegen kann...

Aus dem Blickwinkel des Spielers betrachtet, stecken die rund 800, meist aus der Draufsicht gezeigten Screens (zwischen denen leider nicht gescrollt wird) voller detailfreudig präsentierten Unrat, hübscher Rätsel und origineller Gags. Es gibt drei Lösungswege, wovon jedoch nur zwei zur Rückverwandlung führen; dabei wird man gelegentlich von Artgenossen oder anderen Lebewesen unterstützt. Die Steuerung via Cursortasten ist simpel, aber effektiv, und die bedrohliche Soundbegleitung passt prächtig zu der lebensgefährlichen Abenteuerwelt.

Unterschiede zwischen den verschiedenen Systemen sind last not least bloß bei der Optik festzustellen: Die Mac-Version hat gegenüber dem PC die qualitativ etwas besseren Videoschnipsel und überhaupt die insgesamt schönere Grafik – soweit man bei den teils ekelhaften Bildkompositionen überhaupt von „schön“ reden kann. (mm)

DER HERR DER KAKERLAKEN

Was bringt ganz normale Kalifornier dazu, ihren Mitmenschen eine nahezu perfekt simulierte Küchenschabe auf den Bildschirm zu klatzen? Diese Frage stellen wir einem der Hauptverantwortlichen: William R. Woodward, dem C.E.O von Pulse.

? Also, woher stammt die abgefahrene Spielidee – vielleicht von einem gewissen Franz Kafka?

WW: Nein, während einer Brainstorming-Session hat unser Firmenpräsident Drew Huffman eine Geschichte aus seiner Kindheit erzählt. Als er zwölf Jahre alt war, ist ihm nachts eine Kakerlake ins Ohr gekrabbelt, und beim Aufwachen hatte er ein ganz komisches Gefühl. Seine Mutter gab ihm Aspirin, aber als es nicht besser wurde, fuhren sie ins Krankenhaus, wo man ihm das Biest dann mit einem Spezialwerkzeug rausgeholt hat.

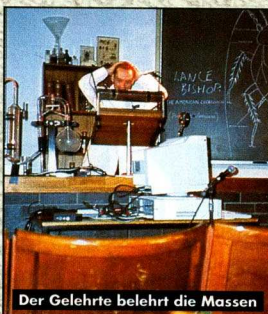
SCHABEN & MARKETING

Was sich Acclaim für die Vermarktung von Bad Mojo einfallen ließ, war bisher noch nicht da: Zur Präsentation wurde die Fachpresse in den Londoner Zoo eingeladen, wo ein Wissenschaftler die Journalisten genauestens über die Gattung *Blatta Orientalis* aufklärte. Hätten Sie z.B. gewußt, daß Küchenschaben seit 300 bis 400 Millionen Jahren auf der Erde leben und somit auch schon mehrere Eiszeiten überstanden haben? Unter dem Eindruck solcher Leistungen ließ sich allerdings auch niemand mehr von der anschließenden Licht- und Nebelshow samt „entkommener Killer-Kakerlake“ erschrecken. Das gelang erst wieder dem anschließenden, der für die Zusammenstellung des Buffets verantwortlich war: Man hatte die freie Wahl zwischen knackigen Insekten und Hamburgern aus Rindfleisch, womöglich englischem...

Ist das Rind- oder Schabenfleisch?!



Eine Dame mit Kakerlaken-Befall!



Der Gelehrte belehrt die Massen

WW: Eine weitere Inspirationsquelle waren jene populären Prügelspiele, die sich auf elterlicher Ekel-Effekte bedienen...
...und in Deutschland nicht zuletzt deshalb verboten sind!
WW: Das könnte bei uns nicht passieren, denn daß sich die Leute im Kampf gegen



William R. Woodward und sein Kollege Jim Lanahan

seitig die Arme ausreißen, gehört ja nun eindeutig ins Reich der Phantasie, während Häuser voller Küchenschaben sehr wohl existieren – unser Büro in San Francisco ist da ein gutes Beispiel!

?: Ja, die Spielgrafik wirkt auch verdammt realistisch.

WW: Habe ich eigentlich schon erzählt, daß wir eine echte tote Ratte für das Spiel verwendet haben? Man kann schließlich nicht alles rendern!

?: Hat das arme Tier denn beim Einscannen noch gelebt?

WW: I wo, wir sind doch keine Tierquäler. Die haben wir schon so gefunden, und für die Atmosphäre mußte das einfach sein.

?: Genug davon, wir wollen heute noch essen. Oder hat Pulse demnächst noch ähnlich geschmackvolle Überraschungen auf Lager?

WW: Na klar, in „Bad Mojo 2“. Daneben arbeiten wir an verschiedenen Entwicklungstools – und sei es nur, um Ihnen den Appetit nicht noch weiter zu verderben...



Der Hauptdarsteller

BAD MOJO PULSE/ACCLAIM

Kafka goes Multimedia: Ein Kandidat für das ungewöhnlichste Adventure des Jahres!



GRAFIK	79%
SOUND	77%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	76%

URTEIL **75%**

Für Fortgeschrittene

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: ca. 89,- DM



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

Optimal-Konfiguration: Pentium 100, 16 MB RAM, Hexspeed-Laufwerk.

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

Besonderes: Komplett deutsch.



Ab System 7.1 und einem 68040/33 MHz mit 8 MB RAM, 20 MB auf der HD und Doublespeed-Laufwerk – ein PowerPC sei empfohlen.

BEGLEIT-CD



Hier finden Sie einen sehenswerten „Filmtailer“ mit Auszügen aus dem gesamten Spiel.

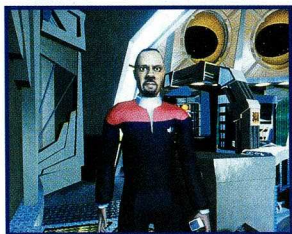
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBINGER

STAR
TREK

Die Fans der alten und neuen Enterprise-Generation wurden ja schon von Interplay bzw. Spectrum Holobyte bedient – Viacom beglückt jetzt auch die Anhänger von Captain Sisko und seiner Crew mit einem Digi-Abenteuer.

Nach der durchwachsenen Filmumsetzung „Congo“ begibt sich Viacom mit dem Spiel zur TV-Serie in den Dschungel der Welt-raumdiplomatie: Der Abgesandte Bannik (= der Spieler) soll dem Botschafter Karrig bei der Kontaktaufnahme mit dem neu entdeckten Volk der Scythianer assistieren. Doch dann wird Karrig ermordet und die Station scheinbar grundlos angegriffen – in dem plötzlich entstandenen Chaos ist eigentlich nur klar, daß das Schicksal von DS9 auf dem Spiel steht, wenn nicht mehr... Unterstützt von den aus dem Fernsehen bekannten Charakteren muß man nun kleine Verschieberätsel lösen, Actionsequenzen bestehen und aufklärende Multiple-choice-Gespräche führen. Dabei kann man alle Abteilungen der Station betreten und bekommt darüber hinaus sogar noch ein paar ganz neue Locations zu sehen; z.B. andere Planeten. Die nähere Umgebung wird auf einer einblendbaren Karte gezeigt, und interessante Punkte weist der Mauscursor automatisch beim Darüberstreichen aus. Von den Fernsehschauspielern sind außer Dr. Bashir und Chief O'Brien alle vertreten (samt ihren englischen Originalstimmen – die deutsche Version sollte jeden Moment erscheinen), dasselbe gilt für das neue Schiff Defiant und die Runabouts. Der Vorspann und die Kampfsequenzen im Stil von „Rebel Assault“ machen optisch einen anständigen Eindruck, die 3D-Spielgrafik wirkt dagegen etwas flach und ist auch nicht immer optimal animiert. Die bedroh-

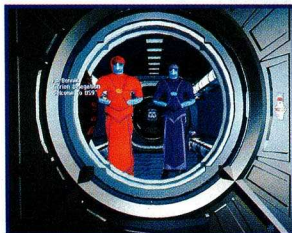
liche Stimmung kommt aber trotzdem gut rüber, und die Musik- bzw. Effektkulisse ist sogar ausgezeichnet gelungen. Bei der gewöhnungsbedürftigen Steuerung nerven in erster Linie die vielen Mausclicks, welche die bildweise umschaltende Grafik dem Spieler abverlangt. Kurzum, das bald ein Jahr alte Abenteuer um die Next-Generation-Enterprise hatte mehr zu bieten – der wahre Trekkie kommt aber auch hier auf seine Kosten. (mash)



Der Chef: Captain Sisko



Das Dream-Team: Odo und Quark



Verdächtig: die Scythianer



In der Ops: Fragen an Dax

STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBINGER

VIACOM NEWMEDIA/
STORMFRONT STUDIOS

Atmosphärisches Star Trek-Adventure mit kleinen Schwächen.



GRAFIK	74%
SOUND	82%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	75%

URTEIL **73%**

Variabel: 3 Stufen

USK-Freigabe: nicht geprüft

Preis: ca. 99,- DM

PC

Minimal-Konfiguration: 486 DX2/66, 8 MB RAM, 10 MB auf der HD, Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P120, 16 MB RAM, Quadrospeed-Laufwerk.

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

Besonderes: Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung.

MAC

Die 1:1-Umsetzung müßte dieser Tage erscheinen.

BEGLEIT-CD



Hier finden Sie Auszüge aus dem Vorspann, einer Actionsequenz, einem Puzzle und einem wichtigen Gespräch.

DER JOKER IM PC-SPIEL



**AB SOFORT
OPTIONAL AUCH FÜR
14,80 DM ALS**

PC JOKER total

MIT RRRRANDVOLLER CD!

IM TEST

ZORK NEMESIS
BAD MOJO
FANTASY GENERAL
KINGDOM O'MAGIC
SILENT HUNTER
TRACK ATTACK
F1 MANAGER
DEEP SPACE NINE
RIPPER
TERRA NOVA
FUGGER II

IM PREVIEW

STAR CONTROL III * GENE MACHINE
BLOOD & MAGIC * DEUS EX MACHINA

IM HEFT

DIE CD-LAUFWERKE VON MORGEN
DIE BESTEN MOVIE-SITES IM INTERNET
MUSICAL-REISE ZU GEWINNEN



**AB 21. JUNI ZUM
KENNENLERNEN**

AUCH ALS

PC JOKER PUR

FÜR NUR 3,90 DM!



**JETZT WIEDER
NEU AM KIOSK**

Kingdom O' Magic

Angriffslustige Zauberer und Elfen gibt es auch in anderen Fantasygames, aber Fernsehen, King Elvis oder die „Taverne zum lustigen Mutanten“? In ein derart skurriles Abenteuer-Biotop gehören natürlich entsprechend schräge Helden: Für die Erledigung der drei voneinander unabhängigen Missionen stehen die in jeder Hinsicht zauberhafte Blondine Shah-Ron und der schlagkräftige, wenn auch sprachlich gehandicapte Echtenmann Thidney zur Wahl.

Das Gameplay selbst ist mit seinen Rätseln, Anklick-Gesprächen und Sammelobjekten eher konventionell, auch wenn Geschicklichkeitstests und Kämpfe eingewoben wurden. Die Auseinandersetzungen laufen weitgehend automatisch ab, lediglich die Wahl der Waffen bzw. des Zauberspruchs (zwölf stehen bereit) obliegt dabei dem Spieler. Als Rollenspiel-Anleihen finden sich zudem auch Stärkekupons und Tageszeiten, daher kann man nachts zwar heilsamen Schlaf suchen, aber kein Geschäft betreten. Von einigen Zwischensequenzen und Videoschnipseln abgesehen, wirkt die gerenderte VGA-Grafik etwas altbacken, und auch der abwechslungsreiche Sound setzt technisch kaum Maßstäbe. Hervorragend

Britischer Humor ist, wenn man seine Drohungen wahrmacht: Nach den Spiel-Filmen „Lawnmower Man“ und „Cyber Wars“ veröffentlicht Sales Curve Interactive nun ein originäres Grafikadventure, das vor keinem Gag zurückschreckt!



Der Ostplatz

gelungen sind aber die (vorläufig noch) englische Sprachausgabe, die vielen kranken Gags und die Steuerung mit dem „intelligenten“ Mauscursor, der selbständig die wichtigen Stellen nebst den passenden Handlungsmöglichkeiten anzeigt. Und damit ist Kingdom O' Magic eine nette Abwechslung für alle Abenteuerer – und ein Muß für die Fans von abenteuerlichem Humor! (mash)



Minar Tragedy – ein tragischer Ort



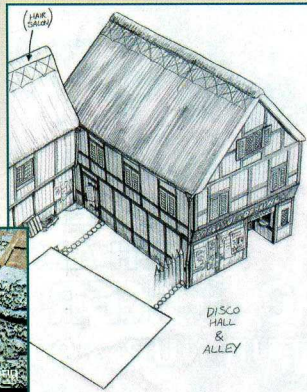
Shah-Ron
im
Entwurf
und als
fertiges
Sprite



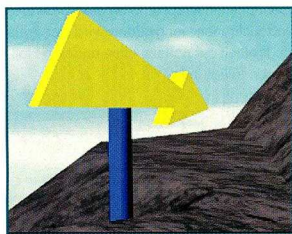
Ein Donut-süchtiger Cop



Eine erste Skizze vom Dorf



Ein Ringgeist à la Tolkien, nur ohne Ring



Ein „unauffälliger“ Hinweis

KINGDOM O' MAGIC

SALES CURVE INTERACTIVE

Humorvolles Fantasy-Adventure, et-
was altbacken präsentiert.



GRAFIK	64%
SOUND	75%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	79%

URTEIL **77%**

Für Fortgeschrittene

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Preis: 99,- DM



Minimal-Konfiguration: 486 DX, 8 MB RAM, 5 MB auf der HD, Double-speed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P90, 16 MB RAM, Quadrospeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: Maus, Tastatur, VGA, SB/Pro/16/AWE 32, Spectrum, Ultrasound, Soundscape.

Besonderes: Komplett deutsch, englische Sprachausgabe.



Die Apfelversion wird im Herbst reif.



Die Konsoleros werden erst im Herbst bedient.

BEGLEIT-CD



Wir treten den Video-Beweis für den Humor dieses Spiels an – mit einem Blondinenwitz aus dem Königreich der Magie.

DAS MAGISCHE ENTWICKLERTAGEBUCH

Durch eine Verkettung glücklicher Umstände gerieten wir an das geheime Entwicklertagebuch von Fergus McNeill, der zusammen mit Matthew Sansam das Skript für Kingdom O' Magic geschrieben hat – hier einige Auszüge.

1. Tag

Matthew Sansam und ich besprechen unsere Ideen mit Chris Lipscombe: Wir wollen etwas in der Art von „Day of the Tentacle“ machen, aber mit einer nicht-linearen Story.

45. Tag

Katastrophe! Die ersten mit der Line-Render-Technik erstellten Objekte sehen hervorragend aus – bis sie auf VGA heruntergerechnet werden. Wir beschließen, normale Render-Optik zu benutzen, um unseren Zeitplan einzuhalten. Schlagartig gibt es eine Sonnenfinsternis, schwarze Katzen kreuzen unsere Wege, eine Geisterhand schreibt in Latein „Gebt alle Hoffnung auf!“ an die Wände, und überall in England tauchen Wolkenformationen mit dem Gesicht von Bill Gates auf. Wir ignorieren diese alltäglichen Vorkommnisse und halten weiterhin nach bösen Omen Ausschau, die uns warnen wollen.

192. Tag

Das Skript erreicht 100 Seiten. Jeder trägt einen dieser kleinen Partyhüte und trinkt Champagner.

304. Tag

Das Skript ist nun 200 Seiten stark, und alle sind davon beeindruckt – das wird bestimmt ein tolles Spiel!

572. Tag

Alle Locations sind fertig! Die Zeichner Anthony Hicks, Jonathan Mummary und Paul Marchant grinsen über beide Ohren – bis sie jemand daran erinnert, daß es Tag- und Nacht-Versionen dieser Orte gibt...

641. Tag

Liaket Ali, einer der Programmierer, ist verschwunden. Wie sollen wir das Spiel jetzt beenden?

647. Tag

Das Skript überschreitet die 300-Seiten-Marke, und jetzt werden doch langsam alle nervös.

648. Tag

Die Putzkolonne findet Liaket unter einem riesigen Haufen Pizza-Kartons. Wir sind

überglücklich und machen ihn sofort zum Angestellten des Monats.

1359. Tag

Lani Minella, Shah-Rons Synchronstimme, kommt aus Kalifornien und verletzt sich schwer, als sie beim Begrüßungs-Barbecue von Matthews riesigem Kötter umgerannt wird.

1360. Tag

Lani ist hart im Nehmen und liefert eine hervorragende Arbeit ab, nachdem sie Hunderte von Schmerztabletten geschluckt hat: Sie wird zur Angestellten des Monats ernannt.

1592. Tag

Die Hitze im Studio ist unerträglich, und uns ist das ganze Eis ausgegangen. Mit letzter Kraft organisiert Toningenieur Woody bei einem Pizza-Service frische Eiscreme: Woody wird Angestellter des Monats.

1607. Tag

Dave Bowler beendet seine Unterspiele, aber nicht alle passen auf die CDs; das „Maze O' Frustration“ wird dennoch in die Minar Tragedy-Kneipe integriert.

1608. Tag

Alle zocken „Maze O' Frustration“.

1609. Tag

Das Spielen von „Maze O' Frustration“ während der Arbeitszeit wird verboten.

1810. Tag

Die Alpha-Version ist fertig, nun lassen wir Chris Wild (den „King O'Test“) auf das Spiel los.

1901. Tag, 10.34 Uhr

Aarrggh! Noch ein Bug! Einige laufen zu den Fenstern und stellen sich auf den Sims...

1901. Tag, 11.02 Uhr

Chris läuft auf den Parkplatz und brüllt herauf, daß er den Fehler gefunden hat: Wir brauchen nicht zu springen.

1997. Tag

Geschafft! Geschäftsführer Jane Cavanagh und David Crump kommen aus dem Hauptbüro, lassen Champagner springen und laden das falsche Team zum Essen ein. Die Kingdom O' Magic-Crew fährt nach Hause und schläft und schläft... (Fergus McNeill/mash)

WING COMMANDER IV: THE PRICE OF FREEDOM

Origins Weltraum-Epos geht in die vierte Runde – und statt Abnutzungerscheinungen findet man hier das Spieleereignis des Jahres: Nie waren Videosequenzen aufwendiger inszeniert, selten tobten packendere Schlachten am Monitor!

Die Kilrathis haben inzwischen als Erzfeinde der Menschheit ausgedient, denn die führt nun wieder Krieg gegen sich selbst: Um den Rebellen am Rande des Universums ein paar Lektionen zu erteilen, wird Christopher Blair wieder aus dem Ruhestand geholt. Der Held aller vorangegangenen Folgen (einmal mehr verkörpert von Mark Hamill alias Luke Skywalker) schwingt sich also erneut ins Cockpit diverser Vakuumflitzer, um Wegpunkte abzuklappen, Raumschiffen zu bestehen oder Bombardements in Bodennähe zu fliegen. Und während der stets dazwischengeschalteten Videos kommt er schon bald einer Verschwörung auf die Spur, die im weiteren Handlungsverlauf eskaliert. Das von texturierten 3D-Polygonen bevölkerte All wurde dabei gegenüber dem Vorgänger

eigentlich nur um ansehnlichere Planetenoberflächen bereichert, die wahre Revolution fand im Studio statt: Statt billiger Blue-screen-Effekte dominieren nun teure Kulissen, schicke Kamerafahrten sowie professionell agierende Schauspieler und Stuntmen die Movie-Sequenzen. Auch der Soundtrack in Dolby Surround ist hörenswert und die deutsche Synchronisation wieder tadellos. Das gilt auch für die praktisch unverändert übernommene Steuerung und vor allem für die spannende Story. Denn hier ist man wirklich nie vor Überraschungen sicher, und die Möglichkeit, zum Feind überzulaufen, macht das mehrmalige Durchspielen zur Pflicht.

Zu guter Letzt noch frohe Kunde für alle PC-Commander: Der neue Klassiker stellt keine

übertriebenen Ansprüche an die Hardware. Und nicht mehr lang, dann wird der Preis der Freiheit auf nahezu allen anderen Plattformen fällig. (mic)

WING COMMANDER IV: THE PRICE OF FREEDOM

ORIGIN

Opulent in Szene gesetztes Sequel der berühmten SF-Saga.



GRAFIK	86%
SOUND	86%
STEUERUNG	83%
MOTIVATION	93%

URTEIL 88%

Variabel: 5 Stufen

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Preis: ca 99,- DM



Minimal-Konfiguration: 486 DX4/75 mit 8 MB RAM, 30 MB auf der HD und Doublespeed-Laufwerk.

Optimal-Konfiguration: P100 mit 16 MB RAM und Hexspeed-Laufwerk.

Unterstützt werden: VGA, SVGA, Tastatur, Joystick, SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Ensoniq Soundscape, Gravis Ultrasound, Roland RAP-10.

Besonderes: 6 CDs, komplett deutsch.



In Vorbereitung.



In Vorbereitung.



In Vorbereitung.

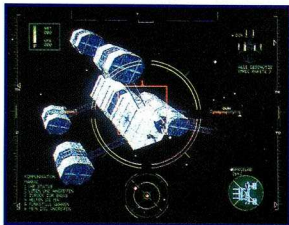
BEGLEIT-CD



Hier finden Sie eine gezielte Präsentation der Unterschiede zum Vorgänger – u.a. Tiefflüge über neu gestaltete Planetenoberflächen oder Stunts in den Videosequenzen.



Colonel Blair in Action



Containerschiff voraus



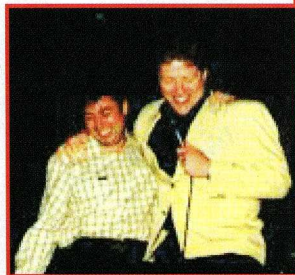
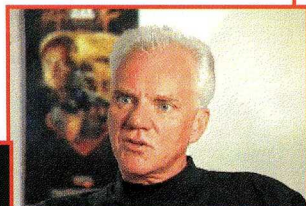
Im Tiefflug durch die Galaxis



Schöne Grüße von Kilrah!

Stars im Gespräch: Mark Hamill, Malcolm McDowell und Tom Wilson

Nach Abschluß der Dreharbeiten haben alle Beteiligten ein Faß aufgemacht: Hier präsentieren wir Ihnen Schnappschüsse der Fete sowie ein Interview mit den drei namhaften Hauptdarstellern von „Wing Commander IV“.



?: Sie alle haben ja bereits am Vorgänger mitgewirkt; wo sehen Sie denn nun die wichtigsten Unterschiede bei der neuen Folge?

Mark Hamill: Vor allem die Handlung ist jetzt interessanter, denn der von mir und damit auch dem Spieler verkörperte Charakter muß sich allerhand moralischen Fragen stellen. Ich war erstaunt, daß sich das Spiel in diese Richtung entwickelt hat – und erfreut, daß hier nicht nur Bewährtes wiederholt wird!

Tom Wilson: Ja, die Unterschiede sind gewaltig, denn ich kann meine Kollegen inzwischen nicht mehr ausstehen – insbesondere Mark war eine echte Nervensäge am Set! Aber Spaß beiseite, denn es war genau andersherum. Schon weil wir in echten Kulissen und nicht mehr vor reinen Phantasiegebilden arbeiteten, klappte alles viel besser.

Malcolm McDowell: Diesmal ist es ein richtiger interaktiver Film geworden, denn wir hatten 38 Sets und drehten auf 35-mm-Filmmaterial. Zudem durfte ich endlich alle Facetten meiner Figur voll ausspielen.

?: Wird das den Fans gefallen?

Mark Hamill: Nun, wenn ich im Internet surfe, finde ich immer Leute, die mir genau sagen, was ihnen gefiel und was nicht. Aber ich denke doch, daß das Spiel ankommen wird.

?: Wie arbeitet es sich eigentlich unter einem Regisseur, der doch eigentlich Spieldesigner ist?

Tom Wilson: Ich hasse Chris Roberts schon seit Teil drei tief und innig! Was sonst soll man auch über jemanden denken, der so talentiert und erfolgreich ist?

?: Zum guten Schluß noch die Gretchenfrage – gehört interaktiven Filmen wie „Wing Commander IV“ die Zukunft?

Mark Hamill: Doch, ich glaube, wir stehen da an der Schwelle einer neuen Form der Unterhaltung. Interaktive Spiele werden wohl ein Teil des Nebenerwerbs, vergleichbar mit einem Soundtrack-Album. Zukünftig wird man also entsprechende Szenen gleich zusammen mit einem Film produzieren. Und es ist schon toll, da an der Pionierphase teilgenommen zu haben.

Tom Wilson: Ich weiß nicht, die Sache mit den Computern läuft doch nicht so recht. Ich meine, wir sollten alle aufhören und zum Rechenschieber zurückkehren! Quatsch, aber tatsächlich fühle ich mich von der rasanten Entwicklung schon ein wenig überrollt, denn interaktive Filme werden bald ein gewaltiges Stück der Unterhaltungsindustrie ausmachen. Aber wir Schauspieler suchen ja immer nach neuen Geldquellen...



VIER NEUE SPIELE FÜR DIE PLAYSTATION

Sony's Konsole wird hier zuerst und exklusiv mit vier interessanten Neuerscheinungen versorgt – daß zumindest eines der Highlights dann auch für Saturn und PC umgesetzt wird, ist kein Trick, sondern erfreulich.

RIDGE RACER REVOLUTION

Eine Revolution im Genre ist Namco hier zwar nicht geglückt, aber doch die mit Abstand beste Raserei für die Playstation: Im Angebot sind drei Streckenvarianten und insgesamt 15 Flitzer – wovon vier be-

reits anfangs frei anwählbar sind, während man sich die übrigen erst erarbeiten muß.

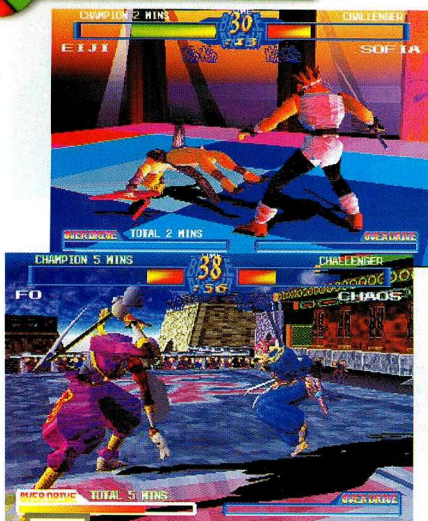
Neu bzw. verbessert gegenüber dem revolutionären Vorgänger sind der gemein praktische Rückspiegel, die optimierte Steuerung der verschiedenen Wägelchen und die flottere Grafik mit noch schöneren Tag- und Nachteffekten; der begleitende Highspeed-Technosound geht jetzt mehr in Richtung Jungle. Solisten dürfen sich über

witzige Spielmodi (siehe „Notarzt“) freuen, während gesellige Bleifußindianer nach dem Verknüpfeln ihrer Playstations den gelungensten Zwei-Spieler-Modus im gesamten Konsolenbereich kennenlernen. Klares Fazit: ein Buß!



Die rasenden Revoluzzer

TOSHINDEN 2



Obwohl Takara die Prügelorgie nur sehr sachte überarbeitet hat, erreicht auch die Fortsetzung ganz locker einen Spitzenplatz unter den Beat 'em Ups. Zu den acht Veteranen vom letzten Mal haben sich drei Neuzugänge gesellt: ein umgeschulter Endgegner des Vorgängers plus ein Engel und eine Schwertmagierin – wobei man die letzten zwei erst nach dem Durchspielen (Tricks siehe „Notarzt“) zu Gesicht bekommt.

Speichern läßt sich nach wie vor nichts, dafür sind die Stages nun sehr hübsch gemacht. Die Hintergründe wirken dreidimensional wie das Leben selbst, zudem entzücken

Licht- und Schatteneffekte das Auge. Neben den üppigen Tritt- und Schlagmöglichkeiten gib's jetzt auch noch mehr Spezialattacken. Wer eine astreine Fun-Prügelei sucht, muß also hier zuschlagen, wer realistischeren Kampfsport am Monitor bevorzugt, sollte besser auf „Tekken 2“ warten.

TOSHINDEN 2 TAKARA

Dezent verbesserte Fortsetzung der Spitzen-Prügelei.



GRAFIK	84%
SOUND	82%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	83%

URTEIL 82%

Schwierigkeit: variabel, 8 Stufen
USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: 99,- DM



Deutsche Anleitung.

PLAYSTATION

SATURN

PC

ALIEN TRILOGY

Kinogänger wundern sich, daß Probe bei der Versetzung die Reihenfolge vertauscht hat: Das Spiel beginnt mit dem zweiten Teil, anschließend kämpft man sich durch Alien 3, und für das Finale wurde der erste Film verwendet. Die cineastische Hintergrundstory zu den 35 Action-Levels wird in zehn gerenderten Zwischenfilmen erzählt. In den 3D-Ballerdungeons selbst findet man Schrotflinten, Flammenwerfer, Munition, Erste-Hilfe-Kits und natürlich Aliens aller Art von niedlichen Facehuggern bis zu drei verschiedenen Königinnen.

Trotz Übersichtskarte und der umfangreichen Bewegungs- bzw. Blickmöglichkeiten (man kann auch nach oben und unten schauen) ist das Leveldesign nicht unbedingt genial. Auch die Grafik nützt die Hardware nicht restlos aus, dafür kann sie ansprechende Dampf- und Transparenzeffekte vorweisen. Aber insgesamt ist Alien Trilogy schon der bislang überzeugendste Genrevertreter auf der Playstation, zumal wegen der gruseligen Atmosphäre.



Queen oder Stiefmutter?



Das ging ins Auge: ein Facehugger

ALIEN TRILOGY
PROBE/ACCLAIM

Der vielleicht beste 3D-Ballerdungeon für die Playstation.



GRAFIK	78%
SOUND	75%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	76%

URTEIL **76%**

Schwierigkeit: 3 Stufen

USK-Freigabe: ab 16 Jahren

Preis: 109,- DM

PLAYSTATION

Speichern per Paßwort oder auf Memorycard möglich, komplett deutsch.

SATURN

Eine 1:1-Umsetzung erscheint im August.

PC

Die Version für DOS- und „Win 95“ kommt ebenfalls im August; angekündigt sind VGA-Grafiken und ein Multiplayer-Modus.

ADIDAS POWER SOCCER

Nachdem sich „FIFA Soccer 96“ eh kaum übertreffen läßt, hat Psygnosis lieber einen anderen Weg beschritten: Statt Realismus warten ein Arcade-Modus mit Special Moves à la „Toshinden“ und komische „Hausfrauenkommentare“! Dabei fliegen wirklich die Fetzen, denn Handtore oder kleine Wrest-

ling-Einlagen gehören hier quasi zur Tagesordnung. Der reguläre Simulationsmodus mit Freundschaftsspielen, Tournament- oder Ligabetrieb entspricht jedoch weitgehend dem „FIFA“-Vorbild. Mangels offizieller Lizenz fehlen allerdings die originalen Namen und auch die Nationalteams, lediglich die wichtigsten deutschen, englischen und französischen Vereine stehen zur Wahl.

Bei der Grafik fallen vor allem die schicken Perspektiven angenehm auf, über Sound und Steuerung läßt sich genausowenig meckern. Die Simulanten sind beim EA-Konkurrenten also nach wie vor besser aufgehoben, doch wer Fußball mal nicht so tierisch ernst nehmen will, kommt bei Adidas Power Soccer voll auf seine Kosten!

(mm)



Zaubern wie im Prügelspiel



Unhaltbar verwandelt!

ADIDAS POWER SOCCER
PSYGNOSIS

Originelles und sehr gut spielbares Digi-Fußball.



GRAFIK	86%
SOUND	86%
STEUERUNG	88%
MOTIVATION	90%

URTEIL **88%**

Schwierigkeit: variabel

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.

Preis: 99,- DM

PLAYSTATION

Speichern auf Memorycard, vier Spieler mit Multitab, komplett deutsch.

Joker SHOP

**NEU FÜR
TC-SPIELER!**



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. 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



AKTIONSPREISE:
30,- DM für 3 CDs
40,- DM für 5 CDs



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-BEGLEIT-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, 30,- DM für drei oder 40,- DM für fünf Stück

Nr. 300001

CD SAMMLER-ANGEBOT: der komplette PC Joker Jahrgang 93, 94 oder 95* einschließlich eines schicken Sammelordners! Für sagenhafte 50,- DM

*Jahrgang 95 nur 45,- DM, da 4/95 und 6/95 vergriffen.



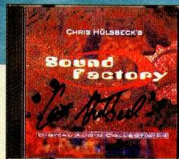
Nr. 50003

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 lerserliche 19,- 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,-



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, 94 oder 95 samt einem schicken Sammelordner!

Für sagenhafte 50,- DM



Nr. 300000
JOKER-SAMMLUNG – Sofort die fehlenden Ausgaben nachbestellen, die sie ausverkauft sind: Die vergiffenen Hefte bringen jetzt schon Höchstpreise am Sammlermarkt!
 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 irrandvolle Beilag-Scheibe mit aktuellen, spielbaren Demos, heißer Shareware, coolen Patches etc. zum Nachbestellen.
 Für nicht gerundete 7,80 DM pro Stück

Nr. 100000
HORIZONTERWEITERUNG – Wer mal über den Monitorrand seines PCs hinausblinzeln will, um zu sehen, was der Amiga an Entertainment-Soft zu bieten hat, braucht bloß den „Amiga Joker“ aufzuschlagen!
 Für DM 7,- pro Heft



Nr. 910000
JOKER HIT COLLECTION: Die Vollversion eines Mega-Spiels auf PC CD-ROM mit Anleitung, Komplettlösung, Test etc. bietet Spielspaß total!
 Für unterhaltsame 19,80 DM



Nr. 500002
MOUSEPADS – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!
 Für gut abgerollte DM 15,-



âNr. 70002
JOKER-BÜCHER – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Ihres Lieblings-Redakteurs!
 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)

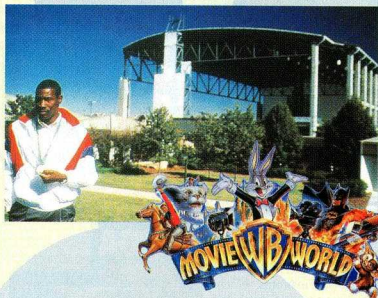
	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe											
Name	100000	Amiga Joker	☐ 1/91	☐ 9/92	☐ 10/92	☐ 11/92	☐ 12/92	☐ 1/93						
			☐ 2/93	☐ 3/93	☐ 4/93	☐ 5/93	☐ 7/93	☐ 9/93						
			☐ 10/93	☐ 11/93	☐ 12/93	☐ 1/94	☐ 2/94	☐ 3/94						
			☐ 4/94	☐ 5/94	☐ 7/94	☐ 9/94	☐ 10/94	☐ 11/94						
			☐ 12/94	☐ 1/95	☐ 2/95	☐ 3/95	☐ 4/95	☐ 5/95						
			☐ 9/95	☐ 10/95	☐ 11/95	☐ 12/95	☐ 1/96	☐ 2/96						
			☐ 3/96	☐ 4/96	☐ 5/96									
	100001	Sammler-Angebot	☐ Alle AJ Hefte von 1993 ☐ 94 ☐ oder 95 ☐ & Sammelordner											
	200000	Sonderheft	☐ Adventures ☐ Strategie											
	300000	PC Joker	☐ 6/92	☐ 1/93	☐ 3/93	☐ 4/93	☐ 6/93	☐ 8/93						
Straße/Hausnr.			☐ 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						
			☐ 2/96	☐ 3/96	☐ 4/96	☐ 6/96								
	310000	PC Joker Total	☐ 1/96	☐ 2/96	☐ 3/96	☐ 4/96	☐ 6/96							
	390000	PC Joker Total-CD	☐ 1/96	☐ 2/96	☐ 3/96	☐ 4/96	☐ 6/96							
	300001	Sammler-Angebot	☐ Alle PC Hefte von 1993 ☐ 94 ☐ oder 95 ☐ & Sammelordner											
	400000	Megablatt	☐ 1/92	☐ 4/93	☐ 1/94	☐ 2/94	☐ 3/94	☐ 4/94						
	500002	Mousepads	☐ Stück											
PLZ/Ort	500003	Whale's Voyage Rollenspiel.	☐ Stück											
	600001	Beilag-CD	☐ 6/95	☐ 8/95	☐ 10/95	☐ 12/95	☐ 2/96	☐ 4/96	☐ 6/96					
	600000	Multimedia Joker	☐ 6/95	☐ 8/95	☐ 10/95	☐ 12/95	☐ 2/96	☐ 4/96	☐ 6/96					
	660000	Multimedia Joker + CD	☐ 6/95	☐ 8/95	☐ 10/95	☐ 12/95	☐ 2/96	☐ 4/96	☐ 6/96					
	70000	Sound Factory CD	☐ Stück											
	777777	Joker TC-Box	☐ 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	☐ Nr. 1 (Die Höhlenwelt) ☐ Nr. 2 (Der Schatz im Silbersee)											
Datum/Unterschrift														

Einfach einsenden an:
JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

WIR FÜLLEN DAS SOMMERLOCH

DER NEUE MULTIMEDIA JOKER ERSCHEINT

AM 28. JUNI



Multimediale Sonnentage verspricht die kommende Ausgabe, denn zunächst erwarten Sie darin wieder interessante

HINTERGRUNDBERICHTE, INTERVIEWS UND REPORTAGEN – etwa zum Thema **Olympia am Monitor** oder im gerade zur Ferienzeit wichtigen **Führer durch Fantasiland und die neue Warner Brothers Movie World**, also die beiden High-Tech-Themenparks in Deutschland. Wer den Urlaub dagegen in Balkonien plant, der sollte mit uns **ONLINE** gehen: Wir präsentieren **Multimedia-Erweiterungen für Internet-Surfer** und stellen mit **Infonie** den brandneuen Online-Dienst des französischen Softwareherstellers Infogrames ausführlich vor.

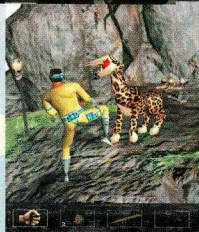
In Sachen **HARDWARE** nehmen wir z.B. **Pippin**, die neue Konsole von **Apple**, für Sie unter die Lupe; in Sachen **SOFTWARE** sind u.a. Tests zum PSI-Programm **Mysterium** und dem **Lexikon des internationalen Films** vorgemerkt. Dazu natürlich die aktuellsten Neuerscheinungen aus den Bereichen **EDUTAINMENT** und **INFOTAINMENT**.



Der dritte große Themenblock ist wie gewohnt für **SPIELE** reserviert. Beispielsweise erwarten Sie **TESTS** zu neuen PC-Highlights wie **Urban Runner** und **Star Control 3** sowie von Multiplatform-Games wie **Time Commando**, **MegaRace II**, **FIA Formel 1** oder dem kommenden Strategie-Hit **Z**. Selbstverständlich wird es wieder **INTERVIEWS** mit den Machern und **HINTERGRUND-INFORMATIONEN** aus den Spieleschmieden geben, dazu einen großen **Multiplayer-Spieleführer für alle Systeme**.



Als sinnvolle Ergänzung zum redaktionellen Inhalt empfiehlt sich auch im nächsten Heft unsere **BEGLEIT-CD** für die Systeme PC, Mac und Amiga, wo einmal mehr ein **INTERAKTIVES MAGAZIN** mit Beiträgen voller **Fullscreen-Videos** und **Sprachausgabe** sowie **SPIELBARE DEMOS, ANWENDUNGEN, TOOLS & SHAREWARE** auf Sie warten – natürlich in der eben erst frisch renovierten Form. **Und all das gibt es wie immer für Abonnenten preiswerter, schneller und mitsamt wertvoller Treueprämien!**



Inserenten

Ari Data	47	Quicksoft	13
Connect Service	2	S.A.D. Software	15
Dimension M	99	Software Company	65
Joker Verlag	27, 29, 61, 68, 69, 71, 89	Starbyte	85
Magellan	21	Starcom	100
Media Point	32, 33	Wial	57
NBG	25	Poster	
Profil Studio	7	Poster	
		Acclaim	
		Adlib	

Microforum

präsentiert

JETZT NEU!
JETZT BESTELLEN!

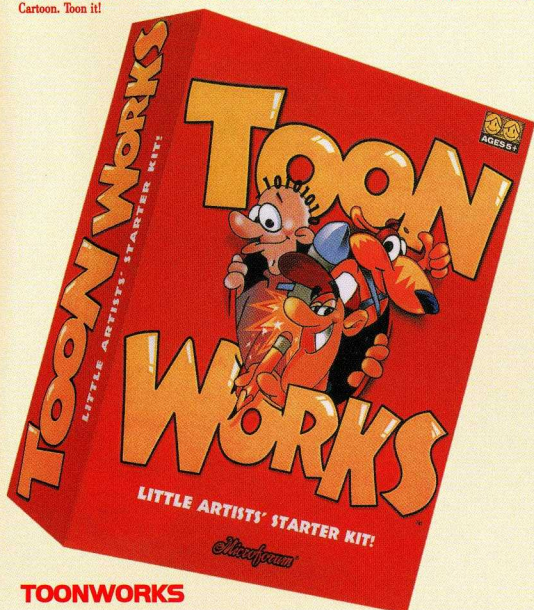
TOONWORKS

Junge Künstler - aufgepaßt!

Willkommen in der Welt der Cartoons!

Toon Works - der Spaß für die ganze Familie, ist das erste multimediale Zeichen- und Malprogramm, mit dem Sie kinderleicht einmalige Poster, Postkarten mit Pfiff, witzige Dokumente aller Art und vieles mehr gestalten. Die Bilder werden aus mitgelieferten Illustrationen in Echtzeit geformt und erreichen so echte comichafte 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 zurechtkommen. - Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, und entwerfen Sie mit Hilfe von 100 professionell gestalteten Comicfiguren ihren eigenen Cartoon. Toon it!



TOONWORKS

Das wahrscheinlich erste Malprogramm
für Kinder, das Lernen und Lachen vermischt.

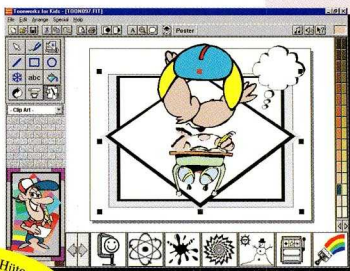
99,95
unverbindliche
Preisempfehlung

Deutsche
Version!

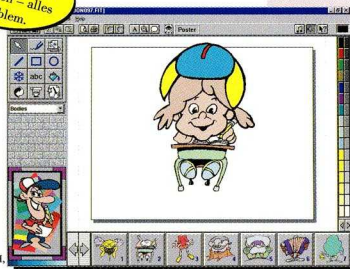
Tolle Einladungs-
karten, Poster, Brief-
papier, oder Grußkarten
selbermachen



Köpfe, Hüte und
Mützen auswählen
- den Körper
dazu ...



im Sessel, am
Schreibtisch oder mit
dem Akordeon - alles
kein Problem.



© Dimension M GmbH - Hamburg

Toon Works ist ein Warenzeichen der Microforum Inc. Canada. - INTERNET ADRESSE: <http://www.microforum.com>

E-Mail: DimensionM@medialink.de - Weitere Informationen über unseren Repräsentanten für Deutschland: Dimension M GmbH, Langenhorn Chaussee 42 22335 Hamburg, Tel.: 040-532 886-51, Fax 040-532 886-99



empf. VK DM 39,⁹⁵



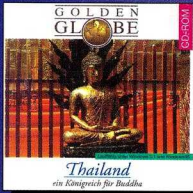
EM '96

Nacherzählt von
Waldemar Hartmann
unv. Preisempf. DM 49,⁹⁵



3D

graphics power machine
unv. Preisempf. DM 39,⁹⁵



Golden Globe

Thailand ein Königreich
für Buddha
unv. Preisempf. DM 49,⁹⁵

Info-Telefon:
0 89/46 23 39-26

STARCOM
alles aus einer Hand



DTP Grafiken

Über 1200 farbige und
hochwertige DTP-Grafiken
unv. Preisempf. DM 49,⁹⁵



empf. VK DM 39,⁹⁵

**CD-ROMs in
5-Sterne Qualität von**



Deutschland:

Hans-Stießberger-Str. 2a • D-85540 Haar/München
Tel.: 0 89/46 23 39 10 • Fax: 0 89/46 23 39 30

Österreich:

Sonnwendgasse 52 • A-9020 Klagenfurt
Tel.: 00 43/4 63/32 90 20 • Fax: 00 43/4 63/32 90 19

STARCOM-Produkte
gibt es überall im guten CD-ROM-Fachhandel.
Händler willkommen. Sprechen Sie mit uns, wenn Sie einen
professionellen Vertrieb für Ihre CD-ROM-Produktionen suchen.