

MULTIMEDIA

**DIE PC JOKER BEILAGE
FÜR ENTERTAINMENT
MIT CD-ROM**

**Nr. 5
Dezember 94**

MULTIMEDIA
JOKER
MULTIMEDIA

ZOKER



*Frohes
Test-Fest!*



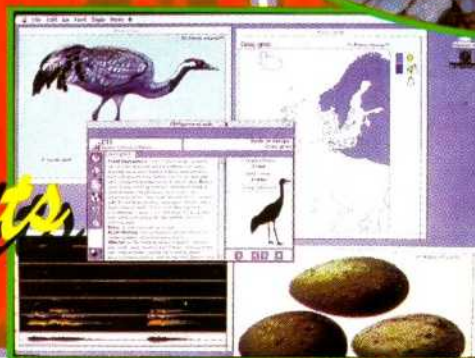
**KING'S QUEST VII
DIE HOHLENWELT
ECSTATICA
OLDTIMER
CYCLEMANIA
NOVASTORM**



Gute Messe-News

**MULTIMEDIA-BOOM
AUF DER
FRANKFURTER
BUCHMESSE**

Die Highlights



**MULTIMEDIA TOTAL
SCHILLER-SHAREWARE
MULTIMEDIA-NEWS
CD-UPDATES
u.v.a.**

WOZU SONST HABT IHR EIN CD-ROM?

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

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

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

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

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

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



DIE JOKER-CD

DAS ULTIMATIVE KULT-EREIGNIS

Für nur 49,- DM (zzgl. 5,- DM Porto Inland/10,- DM Porto Ausland) bei:

JOKER VERLAG

"JOKER SHOP" BRETONISCHER RING 2 · D-85630 GRASBRUNN

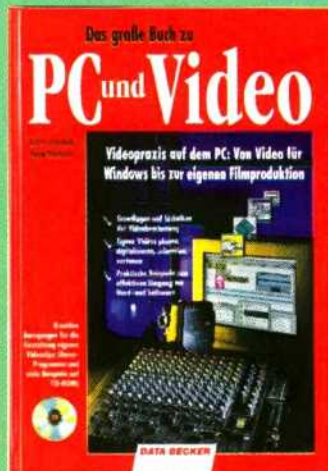
Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.

COCKTAIL

KLAPPE, DIE ERSTE!

Schlummert in Euch ein kleiner Stephen Spielberg? Dann weckt ihn auf – mit Data Beckers neuem Ratgeber überwindet der Digi-Regisseur in Euch bald alle Wissensschränken!

Tips zum Hardwarekauf? Digitalisieren, bearbeiten und auf Videoband zurückkopieren? Eigene Videoclips erstellen? Überblendungen, Begleitmusik, Vor- und Nachspann? Alles kein Problem mehr, wenn man **Das große Buch zu PC und Video** von Kerstin Eisenkolb und Helge Weickardt besitzt. Auf fast 400 zum Teil illustrierten Seiten wird kein wichtiges Thema ausgelassen, und eine CD, auf der alle Arbeitsgänge vorgeführt werden, ist ebenfalls mit von der Partie. Das sollte Euch doch 59,- DM wert sein, oder?



TAMPONS & MAILBOXEN

Multimedia ist ja die Verschmelzung verschiedenster Medien – und Fredrika Gers' amüsanter Roman über einen Tamponverkäufer und seine nächtlichen Mailbox-Abenteuer ist wahrlich ein Schmelztiegel!

Das Erstlingswerk der Autorin heißt **Lange Leitung** und verschmilzt höchst unterhaltsam die verschiedensten Aspekte des computerisierten Lebens: Erzählt wird der urkomische Lebens- und Leidensweg von Martin, der sich als eingefleischter Digi-Ignorant einen Compi zulegt, um per Modem die Freuden des Mailbox-Smalltalks kennenzulernen. Der Band des Goldmann Verlags kommt im Januar für 12,90 DM in den Buchhandel.



INHALT

Cocktail:	
Multimedia-News	3
Messe:	
Frankfurter	
Buchmesse 94	4
Games im Test:	
King's Quest VII	6
Die Höhlenwelt-Saga	8
Ecstatica	9
Oldtimer	10
Cyclemania	12
Ultimate NFL	
C.C. Football	12
Novastorm	13
CD-Update:	
Umsetzungen	14
Schiller-Shareware:	
Anwendungen & Utilities	15

KREISVERKEHR

„Die rundeste Sache seit der Erfindung der Straßenkarte ist COMCART“ – behauptet jedenfalls der Münchner RV-Verlag. Und rund sind seine drei fraglichen Silberscheiben ja in der Tat...

Davon abgesehen zeichnen sich **Der Kleine Autoatlas Deutschland (1:1.000.000)** und **Der**

Große Autoatlas Deutschland (1:200.000) durch Ortsregister, Stadtdurchfahrtskarten, Routing und Legenden aus, während **Deutschland City Digital (1:20.000)** 75 Stadtpläne samt Straßenverzeichnis zu bieten hat – die Kosten wären mit 69,- bis 98,- DM zu veranschlagen. Prima, dann fehlt ja bloß noch die DOSe im Auto!



MPEG KOMMT

Die im Januar vorgestellte „Reel Magic“-Karte von Sigma Design ist nicht mehr allein auf weiter Flur, andere Hersteller ziehen nach. Der erste davon ist MGC mit CINERAMA, einer MPEG-Karte, die neben Full Motion Video auch das Abspielen von CDs für das CD-i erlaubt. Die Karte kostet nur knapp 600,- DM und benötigt zumindest einen 486 DX/33 mit 4 MB RAM und „Windows 3.1“. Einziges Pro-

blem: Die große Steckkarte muß in direkter Nachbarschaft zur VGA-Karte untergebracht werden können.



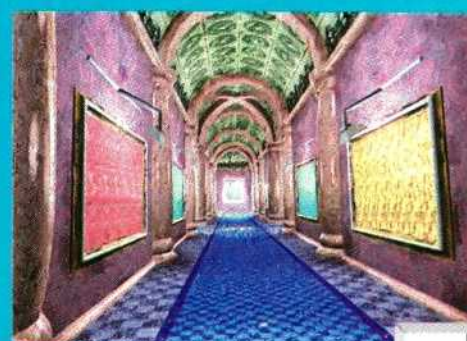
MEHR AUGEN-MAGIE

Letzten Monat stellten wir hier CD und Videoband zu „Das Magische Auge“ der arsEdition vor, jetzt haben die Spezialisten für 3D-Schielen eine weitere CD-Galerie eröffnet!

Die Magic Visions bringen nicht nur 100 neue Illusions-

Bilder auf den Screen, sondern auch einen Exkurs in die Grundlagen des stereoskopischen Sehens – sowie das sogenannte „Labor“, damit man selbst zur 3D-Tat schreiten kann. Es finden sich sogar verschiedene Shareware- und PD-Grafik-

programme auf der schicken Scheibe; zum Preis von 59,- DM wird „Windows 3.1“ vorausgesetzt und Soundblaster-Musik geboten. Wo? Na, überall im Buch- oder Digi-Fachhandel.





MULTIMEDIA BOOM

auf der
Frankfurter
Buchmesse '94

ANCIENT LANDS & FASZINIERENDE KREATUREN

Microsoft bedient für je 100 Mäuse Historiker und Tierschützer: Während sich die erste Scheibe um die Sitten und Gebräuche der alten Römer, Griechen und Ägypter dreht (garniert mit Film-



schnipseln aus „Ben Hur“), darf man auf der anderen CD u.a. weiße Tiger bzw. Haie bestaunen. Beide Programme gefallen durch hübsche

Videos, feine Aufmachung und intuitive Handhabung, und das sogar auf deutsch. (Microsoft, 100,- DM)

BETÖRENDE PARFÜMS

Hier führt Euch Hobbythek-Moderator Jean Pütz ins Reich der Düfte, wo per Digi-Videos viel Riechenswertes vermittelt wird: Die Palette reicht von der Extraktgewinnung bis zum individuellen Parfümrezept. Die vgs-CD betört für 98,- DM übrigens auch MPEG-Karten.



BRAZIL: PORTO SEGURO

Wo gibt's die besten Strände, die



Der alte Bücherwurm fand im Papier-Mekka dieses Jahr etwas weniger Futter als sonst, der CD-Drehwurm dafür um so mehr – vor allem, wenn es um Bildung & Lernen geht. Hier eine Auswahl der aktuellen Silber-Highlights.

knackigsten Mädels oder die fetzigsten Tanzkeller? All das verrät diese von Brasilianern gemachte Rowohl-CD bei Sambarhythmen per Sprachausgabe, Slideshows, Fotos oder Videos, wobei auch Geschichte und Kultur nicht zu kurz kommen – für 98,- DM vorerst allerdings nur auf Englisch, doch eine deutsche Version ist bereits geplant.

FRANZÖSISCHE KÜCHE & BACKEN MIT MULTIMEDIA



Die erste Kochbuch-Scheibe des israelischen Herstellers Arome bietet 100 Rezepte aus der französischen Gourmet-Küche, während Euch die zweite zum Konditor macht. Damit dabei nichts anbrennt, gibt's für 120,- DM jeweils 200 Videoclips und deutsche Texte.

FÜHRERSCHEIN UND VERKEHR

Mit Prüfungsbögen sowie Videoclips zu Prüfungssituationen und Technik unterstützt dieser preiswerte Silberling Kandidaten auf dem Weg zur ersehnten Fahrerlaubnis, wobei das Erlernte auch spielerisch getestet werden darf. Da stört selbst das Product placement einer italienischen Autofirma kaum... (bhv, 49,- DM)



RAN

Als Programmdirektor des Sportmagazins mit Reinhold Beckmann bastelt man eine eigene Fußballshow und kann per Video die packendsten Szenen der Saison 93/94 bewundern. Darüber hinaus enthält die 69,- DM teure Sybex-Scheibe eine Bundesliga-Statistik seit 1963 und eine erweiterbare Datenbank zur Verwaltung der aktuellen Saison.



UNIVERSAL LEXIKON 1995



Nicht nur 70.000 Stichwörter sowie ca. 900 Grafiken, Fotos und Videos zeichnen dieses 90minütige Nachschlagewerk von Bertelsmann aus, es empfiehlt sich für 98,- DM auch durch die Volltext-, Verweis- und Stichwortsuche zu Informationen aus Bereichen wie Politik, Wirtschaft, Kultur oder Sport.

WORLD BIODIVERSITY DATABASE

Die Vielfalt von Flora und Fauna dieser Welt dokumentieren (auf englisch) diese fünf sehenswerten, gut recherchierten und wissenschaftlich fundierten Info-CDs aus dem Springer Verlag für je 110,- DM. Geplant ist eine Reihe von insgesamt 39 Scheiben, es soll zudem eine Datenbank mit wichtigen Online-Informationen entstehen. (Manuel Semino)



FÜR PC UND PC-CD-ROM

Mit deutscher Sprachausgabe (nur CD-ROM) und deutschem Bildschirmtext.

DAWN PATROL

Der erste Luftkrieg

Dawn Patrol ist eine reinrassige Flugsimulation, bei der großer Wert auf die Kontrolle und das Gefühl "echten Fliegens" gelegt wurde. Klettern Sie ins Cockpit und machen Sie sich bereit für die Flugerfahrung Ihres Lebens.

-  Fliegen Sie eines von fünfzehn Flugzeugen dieser Zeit, unter anderem die Sopwith Camel, die SPAD 7 und den berühmten Fokker Dreidecker des "Roten Barons".
-  Die neuesten Technologien ermöglichen feinste Bitmap-Grafiken der Flugzeuge und Landschaften.
-  Der 640x400 SVGA-Modus erzielt eine viermal höhere Auflösung als die der Standard-Flugsimulatoren.
-  Aufregende Kamerafahrten, sowie unzählige Blickwinkel sorgen für Atmosphäre pur.
-  Über 150 Missionen, die von einfachen Luftkämpfen bis zu Ballonangriffen reichen, werden detailliert erläutert.
-  64 Biographien der bekanntesten Fliegerasse des Ersten Weltkrieges.
-  Durchleben Sie den kompletten Verlauf des Krieges von 1914-18, wahlweise auf beiden Seiten der Konfliktparteien.
-  Über 30 Anekdoten, Sprüche und Heldentaten der berühmtesten Piloten jener Tage.
-  Der 1914-18 vorherrschende Kameradschaftsgeist und die Ehrenhaftigkeit stehen im Vordergrund mehrerer spezieller Missionen.
-  Eine große Bandbreite realistischer Sounds und Fluggeräusche, begleitet von Tschaikowskys, Capriccio Italia".

Vergessen Sie alle Flugsimulatoren, die Sie kennen, in Dawn Patrol müssen Sie Ihre Fähigkeiten gegen die wahren Pioniere des Luftkampfes unter Beweis stellen.

empire
INTERACTIVE

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Bomico GmbH, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.
Telefon: 0 6107-930-100 Fax Vertrieb: 0 6107-930-150

Artwork by Frank Wootton.
©1994 The Greenwich Workshop
©1994 Rowan Software



THE GREENWICH WORKSHOP
The Art of Discovery



King's Quest VII The Princeless Bride

Sierra goes Hollywood: Für die siebte Folge ihrer märchenhaften Adventure-Serie hat sich Design-Prinzessin und Firmenchefin Roberta Williams einiges an technischen Feinheiten einfallen lassen – nicht umsonst ist der Adel diesmal ausschließlich im Silberschloß zu finden!

Aus Kindern werden Leute, und wie es sich für eine Königsfamilie geziemt, soll der Nachwuchs zu einem angemessenen Zeitpunkt unter die Haube. Daß dieser nun für King Grahams Töchterlein gekommen sei, glaubt zu Beginn der neuen Sierra-Mär zumindest Mama Valanice – aber die Prinzessin bewies ja bereits in „King's Quest IV“ ein eigenes

ventory, wo sie dann (optional) in Großaufnahme bewundert und später natürlich miteinander kombiniert werden können. Um mit Valanices Untertanen ins Gespräch zu kommen, wird der betreffende Charakter ebenfalls einfach angeklickt, was oft einen wahren Redeschwall auslöst. Dabei sollte man allerdings aufmerksam die Ohren spitzen, denn Textausgaben sind mittlerweile überholt.

Dafür herrscht nun von Anfang an viel Abwechslung im Königreich, zumal es samt seinen Bewohnern so aufwendig und liebevoll gestaltet wurde wie nie zuvor. Das gilt für die Einöde ebenso wie für den verwunschenen Wald, die Stadt oder das Wolkenland, wobei jede Gegend mit charakteristischen Einwohnern aufwartet – das Spektrum an skurrilen Gestalten reicht vom lispelnden Graf Tsepish über Brutus den Brückentroll bis hin zu echten Quälgeistern. Um die Vielfalt auf die Spitze zu treiben, bleibt der Spieler auch nicht auf Valanice als Alter ego beschränkt, sondern muß streckenweise auch in Gestalt der entführten Rosella delikate Aufgaben lösen. Beispielswei-



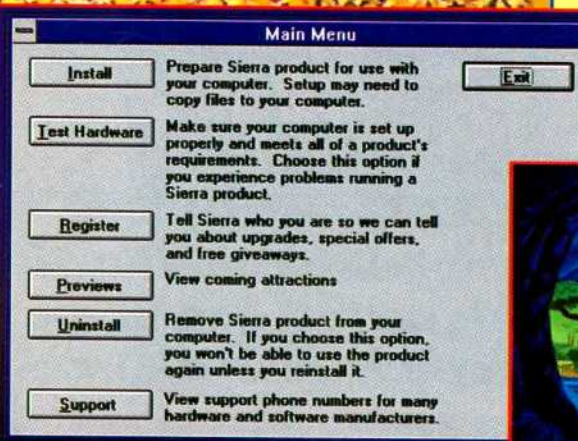
Valanice in Bedrängnis

Köpfchen und ist auch diesmal ganz anderer Meinung. Doch ehe der hochherrschaftliche Disput entschieden ist, wird Rosella Opfer einer Entführung und die Königin zur Retterin...

Nun sollte man in dieser Familie inzwischen ja an Kidnapping gewöhnt sein, und auch daß der Heimholdienst zunächst nicht einmal in der Nähe seines Schützlings landet, steht in altbekannter Königstradition. So führt das erste der insgesamt sechs Kapitel dieses Dramas in die Wüste, wo Valanice und Spieler mit einer neu gestalteten Maussteuerung Bekanntschaft machen: Der Cursor blinkt nun an interessanten Screen-Stellen und zeigt alle gangbaren Wege als Richtungspfeil an. Wichtige Gegenstände wandern durch Anklicken neuerdings meist gleich automatisch ins In-

ventory, wo sie dann (optional) in Großaufnahme bewundert und später natürlich miteinander kombiniert werden können. Um mit Valanices Untertanen ins Gespräch zu kommen, wird der betreffende Charakter ebenfalls einfach angeklickt, was oft einen wahren Redeschwall auslöst. Dabei sollte man allerdings aufmerksam die Ohren spitzen, denn Textausgaben sind mittlerweile überholt.

Dafür herrscht nun von Anfang an viel Abwechslung im Königreich, zumal es samt seinen Bewohnern so aufwendig und liebevoll gestaltet wurde wie nie zuvor. Das gilt für die Einöde ebenso wie für den verwunschenen Wald, die Stadt oder das Wolkenland, wobei jede Gegend mit charakteristischen Einwohnern aufwartet – das Spektrum an skurrilen Gestalten reicht vom lispelnden Graf Tsepish über Brutus den Brückentroll bis hin zu echten Quälgeistern. Um die Vielfalt auf die Spitze zu treiben, bleibt der Spieler auch nicht auf Valanice als Alter ego beschränkt, sondern muß streckenweise auch in Gestalt der entführten Rosella delikate Aufgaben lösen. Beispielswei-



Feines Menü gefällig?



Valanice bei den Parzen



Am Brunnengrund geht's rund...

se in der vulkanischen Unterwelt der Trolle, wo Rosi selbst zum Troll geworden ist und nun gerne ihre gewohnte Gestalt wiederhätte...

Neben den genreüblichen Puzzles im Stil von „gib X an Y und erhalte Z dafür“ sind u.a. auch einige Bilderrätsel zu lösen, doch stets ist die SVGA-Präsentation im Comic-Look vom Allerfeinsten. Die putzigen Akteure sind trickfilmreif animiert und beweisen mit ihren mannigfaltigen Macken und abgedrehten Sprachfehlern trotz gewisser Parallelen zu „Alice im Wunderland“ eine gehörige Portion Eigenständigkeit. Ja, man merkt dem Spiel wirklich an allen Ecken und Enden an, daß hier mit einem Riesenstab an Zeichnern und Schauspielern ungemein viel Aufwand getrieben wurde. An frühere Werke des Hauses erinnern somit eigentlich





Rosella bei den Zombies

nur noch die vielen Anspielungen und Gags für Sierra-Insider (z.B. die Lime-ricks auf Grabsteinen), während ansonsten kaum ein Stein auf dem anderen blieb:

So ist King's Quest VII nicht nur ausschließlich dem CD-ROM vorbehalten, es läuft auch ausschließlich unter „Windows“. Das ist aber kein Nachteil, denn so konnten die Programmierer das Handling ausgesprochen komfortabel gestalten – die CD enthält ein Analyseprogramm, das die Konfiguration (Sound- und Grafikkarte, CD-ROM, Speicher usw.) abcheckt und Hilfestellung bei eventuellen Scherereien bezüglich der Treiber etc. bietet. Durch die Nutzung virtuellen Speichers läuft das Spiel auch flotter, da benötigte Daten schneller zur Verfügung stehen. Außerdem birgt die brandneue Grafikerweiterung „Win-G“ den Vorteil, daß beim beschleunigten Wechsel der Farbpaletten fast DOS-Geschwindigkeit erreicht wird!

Die neu gestaltete Steuerung haben wir ja bereits angesprochen; die alte Icon-Leiste hat ausgedient und mußte einer auf das Nötigste reduzierten Oberfläche weichen. Nur die Load/Save-Funktion und das Inventory blieben, wie sie waren, wobei die Gegenstände hier nun gar

gerendert zu sehen sind und per Mausbewegung gedreht werden können. Der Cursor dient wie gesagt nur noch als Pointer, Richtungspfeil oder Inventargegenstand, und auch die Abrechnung nach Punkten ist überholt – neuerdings ist der Spielfortschritt an einem Balken abzulesen. Zwar haben all diese Verbesserungen eine gewisse Absenkung des Schwierigkeitsgrades zur Folge, doch gibt es durch die teilweise unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten dennoch genug zu knobeln – und aufgrund der witzigen Effekte vor allem einiges zu lachen. Das gilt auch für die firmentypisch ebenso häufigen wie spaßigen Todesarten, wobei eine Überlebens-Option die Möglichkeit bereithält, direkt am Ort des Ablebens weiterzumachen und so vor Frust verschont zu bleiben.

Damit auch hierzulande den Königssöhnen (bzw. -müttern und -töchtern) nur ja kein Gag entgeht, wurde ein qualifiziertes Team mit der Übersetzung betraut, die dann von deutschsprachigen Profi-Mimen gesprochen wird. Wir haben uns aber auch schon mit der vorliegenden englischen Version königlich amüsiert, zumal gewaltfreies Digi-Entertainment für die ganze Familie ja leider nicht an der Tagesordnung ist. Anders gesagt: King's Quest VII ist das ideale Adventure für die Weihnachtsfeiertage! (ms)



Ein Wiedersehen mit dem Wüstenskorpion aus „Quest for Glory II“



Valance im Shop

King's Quest VII (Sierra)

Humorvolles Trickfilm-Adventure für die ganze Familie.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHÄRE
MOTIVATION

84%
84%
86%
84%



85%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM

Adel verpflichtet: Ein 386er mit „Windows 3.1“ muß es, ein Doublespeed-Laufwerk sollte es schon sein.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 0,5 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



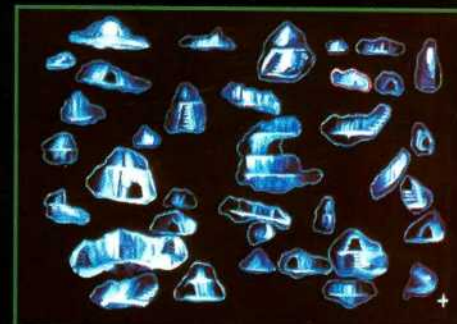
Schau genau!



Den Troll find' ich toll!

Die Höhlenwelt Saga: Der leuchtende Kristall

Der Weltenschmiede entstieg ja bisher nur textlastige Adventures wie „Hexuma“ oder „Die Kathedrale“, jetzt ist auch hier ein neues Zeitalter angebrochen – samt Klick-Interface und feinsten SVGA-Grafik!



Eric im Labyrinth



Schwarzfahren auf dem Flugdrachen...



...endet im Knast



Der Himmel unter Tage

Über all den neuen Äußerlichkeiten hat Weltenschmied Harald Evers aber auch bei dieser CD-Only-Produktion die inneren Werte nicht vergessen, denn sie waren es, die ihn zum Abenteuer-Zugpferd im Stall von Software 2000 machten. So liegt dem Spiel das „Buch von Veldoor“ bei, das eine (Höhlen-) Welt beschreibt, deren Komplexität den Vergleich mit dem ultimativen „Britannia“ nicht zu scheuen braucht...

Im schmucken und mit schöner Sprachausgabe untermalten Intro lernen wir dann die Höhlenweltler näher kennen. Sie lebten schön friedlich unter der kargen Oberfläche eines fernen Planeten, bis sie unter die Fuchtel grausamer Echsen gerieten – seither kämpft eine Gruppe von

Rebellen gegen die Drakken an. Auf der Suche nach seiner verschwundenen Geliebten schlägt es nun den Raumfahrer Eric MacDoughan in die Höhlenwelt, und natürlich wird er in den Befreiungskampf verstrickt: Zusammen mit dem Spieler soll er den „Leuchtenden Kristall“ aufreiben.

Auf seinem Abstieg von der lebensfeindlichen Oberfläche des Planeten in die wunderliche Höhlenwelt ergattert man in einem Labyrinth das erste von vier Teilstücken einer Übersichtskarte, welche es gestattet, fortan größere Strecken per simplen Mausklick zurückzulegen. Doch dann wird der Held wegen Schwarzfahrens auf einem Flugdrachen eingebuchtet, muß flüchten und erlebt überhaupt jede Menge mit knackigen Rätseln gespickte Abenteuer. Um sie zu lösen, sollte

man einem Multiple-choice-Schwätzchen nie abgeneigt sein und auch dem Erzähler in den Zwischensequenzen aufmerksam zuhören.

Die neue Steuerung ist ein wahres Prachtstück an Handlichkeit, denn um etwa ins Inventory oder das Optionsmenü mit der Load/Save-Funktion zu gelangen, braucht die Maus nur an den oberen Bildrand dirigiert werden. Drückt man Mäuschen aufs rechte Ohr, erscheinen die Handlungsmöglichkeiten zum beklickten Gegenstand in Form kleiner Icons am Screen; mit der linken Taste wird die gewünschte Aktion durchgeführt. Das ist schön, aber fast noch schöner sind die gut 60 farbenprächtigen Landschaften, in denen die nett animierten Akteure hier agieren. Und auch die hörens-werten Musikstücke und Sound-FX tragen ihren Teil dazu bei, den Spieler in der spannenden Story förmlich versinken zu lassen.

Kurzum, die Höhlenwelt ist

einen Abenteuerurlaub wert, auch wenn die zunächst angekündigte Drachenflugsimulation nun doch nicht eingebaut wurde. (st)

Die Höhlenwelt Saga: Der Leuchtende Kristall (Weltenschmiede/Software 2000)

Atmosphärisch dichtes Edel-Adventure in SVGA.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHERE
MOTIVATION

82%
80%
84%
82%



82%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM

Höhlenforscher sollten zumindest einen 386 DX im Gepäck haben.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 40 MB	Roland (MT32)
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



ECSTATICA

Freunde phantastischer 3D-Zitterpartien à la „Alone in the Dark“ werden bei diesem Meisterwerk von Psygnosis wohl tatsächlich in Ekstase geraten – nie haben realistischere Monster den Screen heimgesucht!

Starprogrammierer Andrew Spencer hat geschlagene fünf Jahre in dieses Actionadventure gesteckt, und man sieht ihm jeden Tag davon an: Die Akteure kriechen hier derart wirklichkeitsnah über den Monitor, daß einem angst und bange werden kann. Im Gegensatz zu ihren etwas kantigen Verwandten aus Infogrames' Grusical „Alone in the Dark“ bestehen sie nämlich aus Ellipsoiden und bevölkern äußerst detaillierte Landschaften. Die diversen Kameraperspektiven besorgen den Rest – schreckhafte Abenteurer sollten am besten gar nicht erst weiterlesen...

Wer immer noch da ist, wird zunächst sein Geschlecht aussuchen dürfen und findet sich dann in einem mittelalterlichen Dorf wieder. Warum hier alles so verfallen aussieht? Vermutlich, weil die hiesige Amateur-Hexe versehentlich einige Dämonen gerufen hat, vor denen die Einwohnerschaft verständlicherweise geflohen ist. Also steuert man den Helden per Tastatur durch die Gassen,

die umliegenden Wälder und eine alte Burg, um die Angsthäsen erst mal aufzustöbern – irgendwer muß Euch ja ein paar Tips zum Umgang mit den Biestern geben. Einen kriegt Ihr von uns: Geht den herumstreunenden Werwölfen, Minotaurusen und Drachen besser aus dem Weg, denn solange Ihr keine Waffen habt, stehen Eure Chancen schlecht. Die kleinen Kobolde und Gnome, die von Dächern und Bäumen aus angreifen, können aber mit ein paar Ohrfeigen abgefertigt werden.

Es geht also handfest zu, und das in mancherlei Hinsicht: kein Inventory weit und breit, sondern nur zwei Heldengriffel für maximal zwei Gegenstände. Das könnte einmal ein Schwert sein und zum anderen ein Zauberbuch, mit dem sich wirkungsvolle Feuerbälle brauen lassen, indem man bestimmte Gegenstände an einen heiligen Ort schafft. Der Kampfzauber wird dann in einer automatisch ablaufenden Sequenz erstellt, und

schon verlieren die brillant animierten Unholde viel von ihrem Schrecken. Notfalls zieht man sich taktisch klug in Schränke oder Fässer zurück, und die Verwandlung in einen Frosch muß auch mal ohne Prinzessin riskiert werden...

Die ultradichte Atmosphäre dieser Echtzeit-Schauermär bannt den Spieler mit über 200 animierten Zwischensequenzen vor den Rechner, wo er sich über eine tadellose Steuerung freuen darf – nur bei extrem ungünstigen Sichtwinkeln zieht

man auch mal unschuldig den kürzeren. Derlei „niederschmetternde“ Erfahrungen steckt man aber allein schon wegen der mit viel Digi-Sprache getränkten Klangtapete ohne Murren weg. Gar keine Frage, diese Scheibe ist ein Hit! (md)

Die hübsche Heldin von hinten



Im Garten der verbotenen Lüste



Minotaurus kennt kein Pardon



Der Werwolf im Nacken...

Ecstatica (Psygnosis)

Die Stimmungskanone unter den 3D-Grusicals!

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHÄRE
MOTIVATION

90%
84%
88%
86%



87%

Für Geübte
Preis: ca. 119,- DM

Panik bricht bereits ab einem 386er aus.

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

Gänsehaut gefällig?



OLDTIMER

DIE GESCHICHTE DES
AUTOMOBILS

Max Design zeigt der Konkurrenz mal wieder die Rücklichter: Nie zuvor wurde so atmosphärisch Geld gescheffelt wie bei dieser historisch korrekten und spielerisch ausgefuchsten Wirtschaftssimulation für Automobilisten!

Als die Autos schnaufen lernten



Tach, Herr Vorarbeiter!

Nun war Spieltiefe vor geschichtlich verbürgtem Hintergrund ja schon immer das oberste Gebot der Österreicher, da braucht man nur an Games wie „1869“ oder „Der Clou!“ zu denken. In diesem Werk stecken nun satte zwei Jahre Entwicklungsarbeit, eine hochkomplexe Wirtschaftssimulation, ein vollwertiges Rennspiel sowie insgesamt 30 Minuten an eingestreuten Original-Filmschnipseln der Jahre 1886 bis 1926. Zu dieser Zeit sollen nämlich bis zu zwei Automobilhersteller in monatlichen Runden PKWs entwickeln, produzieren und verkaufen – als Solist rangelt man mit einem rechnergesteuerten Konkurrenten um Marktanteile. Und so oder so lauern in der CPU noch einige Mitbewerber, die hier dem zukünftigen Agnelli quasi aus dem Off ins Fuhrwerk pfuschen. Zunächst sucht man sich auf der Europakarte ein hübsches Fleckchen als Firmenhauptsitz heraus, entweder in Italien, Österreich, Deutschland, England oder Frankreich. Dabei ist allerdings schon deshalb Umsicht geboten, weil

sich die Grenzen mit dem Lauf der Geschichte später noch verschieben. Das von oben dargestellte Gelände des ersten Standortes umfaßt dann mehrere Bildschirme, enthält anfangs aber nur eine Eisenbahn-Zulieferlinie, ein Verwaltungsgebäude sowie eine Lagerhalle und kann mit 15 weiteren Gebäuden wie Fabriken oder Forschungslabors bestückt werden. Klar, daß dabei zu einer Produktlinie gehörende Bereiche in räumlicher Nachbarschaft verbaut werden sollten...

Weil die erste Benzinkutsche unter solchen Bedingungen noch kaum zur Gänze in Eigenregie entwickelt werden kann, muß der Lagerchef nun Angebote für die drei Grundelemente Motor, Karosserie und Fahrwerk einholen. Nach einigen Tagen trudeln die ersten Offerten mit der gewünschten Zylinderzahl oder PS-Stärke ein und können dann in beliebiger Menge bestellt werden – bei Geldmangel hilft die Hausbank mit einem Kredit weiter. Im Forschungslabor wird per Menü aus den Bauteilen ein Prototyp hergestellt, der entweder als Kleinwagen, Mittelklassemodell, Luxuskarosse oder Rennwagen konzipiert werden kann. Das Archiv faßt 30 solcher Prototypen, bei weiteren Neuzugängen wandern die jeweils ältesten Entwürfe automatisch in den Papierkorb.



Hier herrschen die Bürohengste

Unsere Ingenieure werkeln indessen an technischen Neuerungen in den drei eingangs erwähnten Teilbereichen, welche entweder in die eigene Produktion eingehen oder für mehr oder weniger teures Geld als Lizenz verkauft werden dürfen. Später hat man sich auch noch persönlich um den Rohstoff-Nachschub (etwa Gummi, Stahl oder Glas) zu kümmern, schließlich sollen die nostalgischen Boliden irgendwann mit Luxus wie Gummireifen oder Windschutzscheiben ausgestattet sein. Und das macht neues, teures Personal erforderlich, z.B. Laboringenieure, Fach- und sonstige Arbeiter. Anzahl und Qualität der hergestellten Produkte, seien das nun einzelne Bauteile oder ganze Oldtimer, hängen dann weitgehend von der Menge der beschäftigten Ar-

EINE NEUE ARA BEGINNT



Das waren noch Firmengelände...



Wie viele Gebäude sollen's sein?

beitnehmer und ihrem (fünffach variablen) Arbeitstempo ab – je schneller die Jungs malochen müssen, desto eher besteht aber die Gefahr eines Streiks, und um so schlampiger werden die Automobile zusammengeschaubt. Die Kundschaft lockt man schließlich über Zeitungen, Plakate und Messen an; sollte der Verkaufspreis halbwegs stimmen, wechseln die Blechbüchsen per anklickbarem Auftragsbuch den Besitzer. Die Leertaste beendet den hoffentlich erfolgreichen Monat, wobei man zuvor automatisch über grobe Nachlässigkeiten in Kenntnis gesetzt wird. Wer seine Gewinne dann in Zweigstellen investiert, darf allerdings nicht vergessen, daß sich auch der mitteleuropäische Automobilmarkt pünktlich zu Beginn des Ersten Weltkrieges in zwei verfeindete Kriegsparteien aufspaltet. Ab 1916 ist es z.B. unmöglich, als Deutscher in England auch nur eine Schraube an den Mann zu bringen! Und dann war da doch noch diese Weltwirtschaftskrise, als Bargeld praktisch zu Klopapier wurde... Kommen wir nun aber zur heißen Phase des Spiels und damit zum unabhängigen (und sogar gesondert spielbaren)

Extrateil des Programms: Wer mag, kann jeden seiner Prototypen während einer Testfahrt auf Herz und Nieren abchecken. Dabei schwingt man sich persönlich hinter das Lenkrad und steuert das Gefährt in Echtzeit durch eine detailreiche Alpenlandschaft mit Texturemapping. Und sollte man einen Sportflitzer im Angebot haben, kann er auf vier Kursen an offiziellen Autorennen teilnehmen, welche im Duo-Modus aus hintereinander zu absolvierenden Zeitfahrten bestehen. Logo, daß sich hier eingefahrenere Siege später auch in der Ladenkasse positiv bemerkbar machen. Das hochrealistische Gameplay besticht zudem durch ein integriertes Automobil-Lexikon voller interessanter Infos und kleiner Digi-Movies. Auch sonst geizt das Programm nicht mit feinen Zwischengrafiken, und die vielen digitalen Soundeffekte tragen ebenso zur Motivation bei wie das gebundene Handbuch. Einen Hauch Kritik gibt's höchstens für die etwas gewöhnungsbedürftige Menüstruktur, obwohl die Maussteuerung selbst sehr flott von der Hand geht. Ansonsten ist Oldtimer aber eine rundum geglückte Wirtschaftssimulation, die jetzt



Arbeit für alle



Das waren noch Rennen...



Europa zur Kaiserzeit

schon Appetit auf die für Mitte nächsten Jahres angekündigte Fortsetzung macht – wo Adenauers Wirtschaftswunder aus der Perspektive der Automobilbranche auf den Screen geholt wird. (md)



11275 Facharbeiter	Monatslohn: \$ 59	Wochenstunden: 45	Gesamtkosten: \$ 665225	Keiner Arbeit zugeteilt: 0
0 Hilfsarbeiter	Monatslohn: \$ 51	Wochenstunden: 45	Gesamtkosten: \$ 0	Keiner Arbeit zugeteilt: 0
16 Ingenieure	Monatslohn: \$ 134	Wochenstunden: 40	Gesamtkosten: \$ 2144	Keiner Arbeit zugeteilt: 16
Monatliche Gesamtpersonalkosten: \$ 667369				

Das waren noch Zeiten...

Oldtimer (Max Design)

Komplexe, schöne und historisch korrekte Simulation der Anfänge des Automobilbaus.

GRAFIK	83%
SOUND	79%
REALISMUS	88%
MOTIVATION	86%



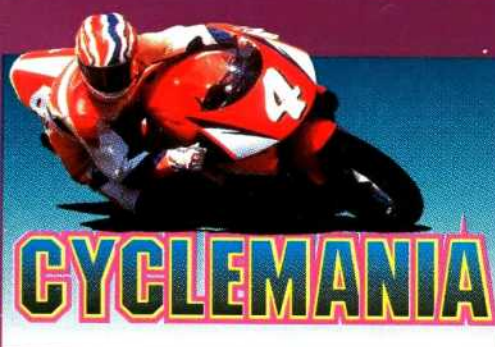
85%

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

Den Schnauferln genügt ein 386er mit Maus.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 1,5 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick





Ein wahrer Biker mottet sein Maschinchen ja auch im Winter nicht ein, aber bei Schnee ist's auf dem Motorrad doch ein wenig ungemütlich – warum also nicht Accolades neue Rennsimulation in die warme Stube holen?

Zumal die Feuerstühle auf CD in herzerwärmender Vielfalt warten: Diverse Menüs halten verschiedene Bikes, Strecken und Renn-Modi (von der Einzelfahrt bis zum Wettbewerb) bereit, und man kann sich an Optionen wie Rundenzahl, Startposition, Gegnerstärke usw. austoben. Geht die Start-

flagge dann nach unten, jagen die via Tasten oder Stick gesteuerten Pixel-Motorräder über toll digitalisierte Straßen. Die fünf unterschiedlich schweren Kurse werden per Film vorgestellt, wobei auch an hübschen Raytracing-Effekten nicht gespart wurde. Im Rennen selbst sieht man seinen brav auf alle Kommandos reagierenden Fahrer von hinten, das untere Bildschirm Drittel ist dabei von den Armaturen belegt. Während der rasanten 3D-Hatz ist nicht nur auf die Rivalen, sondern auch Ölpfützen, LKWs oder gar Kühe auf der Fahrbahn zu achten – Unachtsame werden mit einem spektakulären Sturz-Clip

aus richtigen Motorradrennen „bestraft“ und brausen nach Zeitverlust an gleicher Stelle weiter. Die Siegpriämien dürfen im Tuningshop verpraßt werden, eine Highscoreliste und eine Save-Option fehlen ebenfalls nicht.

Die etwas schwachbrüstigen Sound-FX macht die fetzige Musik wieder wett, und was dem Game auf Dauer an Abwechslung fehlt, macht es durch Authentizität und Spielspaß gut – Cyclemania ist ein launiges Motorradspielchen mit



Nur Fliegen ist schöner?

vielen Filmchen voller Digi-Sprachausgabe und noch mehr realistischem Fahrfeeling. (ms)

Cyclemania (Accolade)

Unterhaltsame Rennsimulation (nicht nur) für Zweirad-Enthusiasten.

GRAFIK	80%
SOUND	74%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	72%



74%

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

Die Boliden rasen ab einem 386er mit Doublespeed-CD-ROM.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 1,5 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Ultimate NFL Coaches Club Football

Wenn man bei MicroProse das sportive „NFL Coaches Club Football“ für die CD nicht wirklich ultimatativ verbessert hätte, wäre es sicher bloß unter den Updates gelandet – aber so?!

Vor einem guten Jahr unterlag die Disk-Version ja knapp dem Dynamix-Konkurrenten „Front Page Sports: Football Pro“, und diese Schmach wollte man wohl nicht auf sich sitzen lassen. Mit dem Ergebnis, daß be-

reits das neue Intro grafisch die reine Wonne ist und das Game selbst sogar noch wonniger – hier wartet quasi ein spielbares Raytracing-Demo voller Real-Features wie Regen, Schnee und und und...

Was das eigentliche Gameplay dieser Mixtur aus Feld-Action und Trainer-Strategie betrifft, hat sich wenig geändert, auch wenn die Menüs überarbeitet und einige Optionen verbessert wurden. Nachgelassen hat hingegen das Handling, die Maussteuerung klappt nicht immer einwandfrei, jedoch funktioniert die Joystick-Lenkung ja immer tadellos. Am Sound

wurde so gut wie gar nicht geschraubt, doch Effekte und Musik wußten ja von Anfang an zu überzeugen. Ganz neu ist hingegen, daß sämtliche NFL-Statistiken in Amerika via Mailbox wöchentlich aktualisiert werden dürfen, für Deutschland ist dieser Service ebenfalls geplant. Und last not least stellt der Handbuch-Service nun direkt einen Rekord auf: Zwei dicke Wälzer mit über 140 bzw. 300 Seiten liefern jede nur denkbare Information über Spiel und Spieler.

Fazit: Dieses Game ist zwar inhaltlich immer noch kein Überflieger, aber derzeit die grafi-

sche Speerspitze der digitalen Football-Bewegung! (mm)

Ultimate NFL Coaches Club Football (MicroProse)

Grafisch herausragende Football-Simulation.

GRAFIK	82%
SOUND	72%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	74%



74%

Für Geübte
Preis: ca. 99,- DM

Von einem 386er bis zum Pentium ist alles möglich, ein Singlespeed-Laufwerk genügt.

Super VGA	Soundblaster (Pro)
VGA	Pro Audio (16)
HD: 8 MB	Roland (MT-32/LAPC-1)
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



Schnee-Ballschlacht
gefällig?

NOVASTORM

Erinnert Ihr Euch noch an den Bluttausch im Mikrokosmos des menschlichen Organismus? Klar, „Microcosm“ erschien ja auch erst vor vier Monaten. Im daraus bekannten Bator-Sternensystem hat sich seither aber viel getan, so kontrollieren nun Computer den Militärapparat. Und wie seit „Terminator“ jedermann weiß, tun sie das nicht immer zum Wohle der Menschheit: Der machthungrige Rechenknecht Scarab X hetzt alle Techno-Untertanen auf seine Schöpfer, die nun mit einem Kampfljet zurückschlagen!

Die Story vom Aufstand der Maschinen wird vor Spielbeginn als imposante Full Motion Video-Sequenz dargeboten, dann sind vier Planeten zu entvölkern. Dazu hetzt man erst

Einst als „Scavenger 4“ angekündigt, hat Psygnosis diesem optisch beeindruckenden Action-Reißer nun einen neuen Namen verpaßt – doch das Gameplay kennt man seit „Microcosm“: Ballern, Ballern, Ballern...

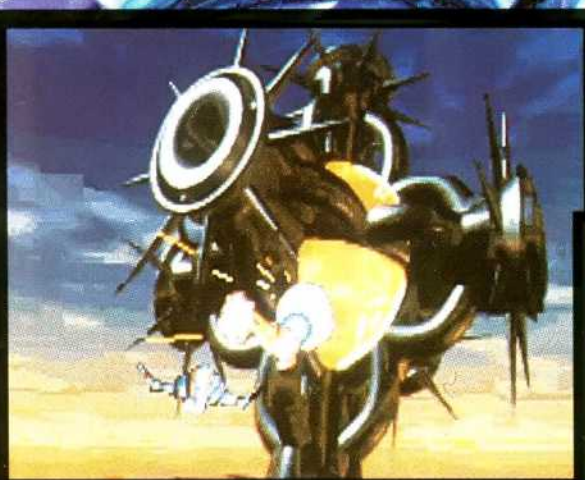
mal im Tiefflug über eine Lavawelt, allerdings auf weitgehend vorgegebenen Bahnen – die Flugroute mit ihren vielen Ebenen und Canyons wurde mittels einer SG-Workstation animiert und dann auf CD abgelegt. Entsprechend genial sehen die Landschaften allerdings auch aus, und wer den Gleiter nicht am nächsten Berggipfel oder im Laserhagel der aus allen Richtungen angreifenden Drohnen schrotten will, der braucht schon gute Reaktionen. Na, immerhin bringt der Abschluß einer kompletten Feindformation jeweils Icons zum Vorschein, die man

einsammeln und jederzeit gegen Extrawaffen wie Mehrwegeschuß, Begleitsatellit, Power-Ups oder Smartbombs eintauschen kann.

Das Hochgeschwindigkeits-Gameplay läßt allerdings ein wenig Abwechslung vermissen. So sind die einzelnen Levels relativ kurz geraten und unterscheiden sich zumeist nur durch ihre Farbgebung. Dazu kommt, daß man die sich gleichenden Flugbahnen der Gegner bald auswendig kennt und geübte Flinkfinger das Game daher binnen weniger Stunden durchgespielt haben. Eine wirkliche Herausforderung

stellen somit allein die wahrlich spektakulär in Szene gesetzten Endgegner dar: Wenn da eine dicke Raumstation über den Screen rotiert und bildschirmfüllende Stachelkugeln abfeuert oder ein riesiger Technodrache nach dem Raumschiff schnappt, dann bleibt dem Piloten vor dem Monitor schier das Herz stehen! Rechnet man jetzt noch die gut in das Spiel integrierten Zwischensequenzen und die mitreißende Soundbegleitung hinzu, so sticht Novastorm in puncto Präsentation selbst „Rebel Assault“ locker aus.

Wer also bereits „Microcosm“ mochte, wird begeistert sein – trotz des wenig komplexen Gameplays und der kleinen Mängel im Spieldesign konnten sich die Psygnosen nochmals deutlich steigern! (rl)



Ein Endgegner schöner...



...als der andere!



Animationen, wohin man auch blickt

Novastorm (Psygnosis)

Schenswert präsentierte 3D-Action ohne viel Spieltiefe.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

89%
87%
76%
69%



75%

Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

Unser Testmuster blieb auf Singlespeed-Laufwerken stumm, bei der Verkaufsversion soll das behoben sein.

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

CD-UPDATE



Jetzt mit neuer Einleitung: Soccer Kid



Leider nicht jedermanns Sache: das Intro zu Quarantine



Man flucht deutsch: Al-Qadim



Name: Laldin le Sinbad
Stufe: schwer
Spielen



Treten jetzt mit fünf „Vorgruppen“ auf: The Blues Brothers



Deutscher Polizei-Alltag: Police Quest 4

Alle Jahre wieder reißen sich die Hersteller vor Weihnachten sämtliche Beine aus, um die Regale vollzustopfen – und manchmal geht da Quantität vor Qualität. Zum nächsten Fest hätten wir gern mehr gute CD-Umsetzungen...

BESSER & DEUTSCHER

Soccer Kid von Krisalis bietet nun ein erweitertes Intro sowie Musik direkt von der CD für 89,- DM – oder man kauft sich dafür die englische Talkie-Version von Empires **Dreamweb**; der Traum von einer deutschen Sprachausgabe wird hier erst etwas später wahr. Ausgeträumt ist er bereits bei **Alone in the Dark II**, dessen deutsche Version nur mit teilweise übersetzter Sprachausgabe aufwarten kann. Kein Wunder, wenn der Packungsaufkleber „Deutsch Sprecher“ verspricht...

Wer sich noch mehr gruseln will als bei dem Grusical von Infogrames, der greife zur CD-Version von Gameteks **Quarantine**: Erstens ist sie noch inkompatibler als die Disk, zweitens läuft das Intro nur auf den wenigsten Rechnern, und die verweigern dafür dann meist das eigentliche Spiel! Trotz des coolen Soundtracks von diversen Bands sind die 89 Mäuse hier also zum Fenster hinausgeworfen. Werft sie lieber SSIs Action-Rolli **Al-Qadim** in den Rachen, der ist zwar auf CD auch nicht schöner, aber der Dschinn verflucht Eure Familie dann wenigstens in gutem Deutsch.

Ebenfalls einwandfrei übersetzt wurde Sieras (auf CD um ein Mini-Spiel bereichertes) **Police Quest 4**, das zum selben Preis zu haben ist.

PREISWERTER

Prism Leisure hat jetzt 20 CD-Compilations veröffentlicht, wo neben einem Vollpreisspiel je fünf Share- und Freeware bzw. PD-Games warten – darunter so bekannte Titel wie **Commander Keen** oder **Ken's Labyrinth**. Für 20 Märker hat man die Wahl zwischen folgenden Kommerz-Titeln: **Bombuzal** (Knobelei), **Sinbad**, **Three Stooges**, **Rocket Ranger** und **It came from the Desert** (alles typische Genremixturen von Cinemaware), den Sportspielen **Football Manager 2**, **TV Sports Football**, **TV Sports Basketball**, **Hardball**, **3D World Tennis**, **3D World Boxing**, **International Athletics** und **Mean 18** (Golf) sowie **Supremacy** (Strategie), **F-14 Tomcat** (Flugsimulation) oder den Actionspielen **Titus the Fox**, **The Blues Brothers**, **Crazy Cars 3**, **Millemiglia** und **Ghostbusters II**. Obzwar die meisten Zusatzspiele keinen vom Hocker reißen dürften, ist das Preis-Leistungsverhältnis allemal und überall klasse. Ach ja: In dieser Version von „Rocket Ranger“ sind die Gegner übrigens Nazis, und entgegen der Packungs-Empfehlung braucht man kein „Windows“.

FEHLERFREI

Für **Das Erbe des Titan**, die Scenery-CD zu „Battle Isle 2“, ist ein Update auf Version 1.18 erhältlich, das etliche Fehler behebt und Tips zur Ausmerzung weiterer Patzer bietet. Schreibt einfach an Blue Byte, die Anschrift steht auf Eurer Packung! (mm)

Weil Ihr das Jahr über alle so brav den Joker gekauft habt, bringt Euch der Nikolaus einen Sack voll preiswerter Silberlinge: Spiele, Tools und Esoterik – dank durchgehend komfortabler Menüoberfläche sollte hier für jeden etwas dabei sein!

SCHILLER SHAREWARE

LOGIKPASS UND BRETTSPIELE

Hier warten über 100 Knocheleien, die zwar allesamt eher zum alten Eisen gehören, aber durchaus noch spielbar und mit 14,95 Märker vor allem bezahlbar sind. Als Highlights der Sammlung dürfen die beiden originellen Schachprogis **Laser Chess** und **Cyrus** (hübsch dreidimensional!) gelten; und **Backgammon Pro** bzw. **PC-Gammon** sind ebenfalls sehr gelungen. Ja, selbst uralte Würfeleien wie **Mensch Ärgere Dich Nicht** oder **Monopoly** weisen in den vorliegenden Digi-Versionen erstaunlich wenig Grünspan auf, und das obligate „Mahjong“ schillert gleich in diversen Versionen auf der CD: etwa **Hongkong Mahjong**, **Mahjong VGA 3.0** oder **China**. „Risiko“-freudige Strategen stürzen sich indessen auf **World Empire** oder **MG Risk**, und die an „Oxyd“ angelehnte Marmor-Tüftelei **Bubble Blobb** bewahrt die grauen Zellen ganz allgemein recht unterhaltsam vor dem Verrosten. (Bestellnummer: cdr2001)

PEGASUS WINDOWS 2.0

Obwohl man für dieses rund 650 MB starke Windroß gleich 39 Märker hinblättern muß, entpuppt es sich doch nur für eingefleischte Zocker als Windei. Die gebotenen Spielchen wie das digitale Schiffeversenken mit **Battleships**, den „Arkanoid“-Klon **Brick Breaker** oder gar das dröge **Vier Gewinnt** kann man nämlich getrost vergessen. Merken sollten sich Grafikfreaks hingegen das feine 3D-Tool **GUM Modeller**, den 24-Bit-Bildbearbeiter **Picture Man** oder den **Landscape Explorer**, welcher 2D-Bilder in dreidimensionale Landschaften verwandelt. Dazu kommen noch über 200 schicke Fonts sowie zahllose Tools aus den Be-

reichen Windows, DFÜ, ISDN, Video-kompression und und und...

WISSEN PUR

Für nur 19,95 DM eröffnet sich hier ein ganzes Esoterik-Universum: Sternengucker berechnen mit **Astra** oder **Asta-Star** ihr Horoskop, Handleser entdecken bei **Palmistry** hoffentlich nicht nur schmutzige Fingernägel, und wer schon immer ahnte, übernatürliche Fähigkeiten zu besitzen, probiert's mal mit **ESP**. Für ernsthafte Astronomen bieten **Cosmos** oder **PC-Sternenhimmel** ein Planetarium und das interaktive Tutorial **Stellar Evolution** himmlische Phänomene. Und wer nicht gar so hoch hinaus will, der greift halt zum leistungsfähigen Textsatzsystem **Tex** oder hebt mit der genialen Papierflieger-Bastelanleitung **The Greatest Paper Airplane** ab – der Rest ist überwiegend naturwissenschaftlicher Paukstoff. (Bestellnummer: cdr2006)

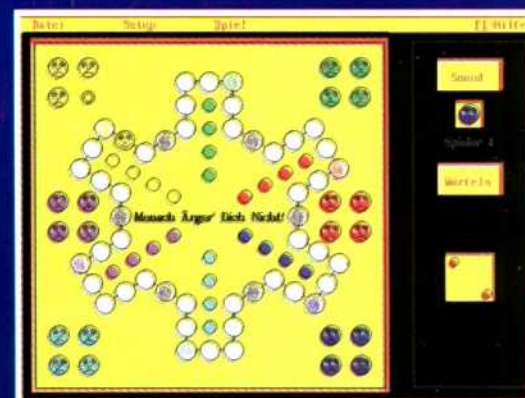
INFOS & BEZUG

Ein 386er mit Maus, 2 MB RAM und Windows 3.1 sollte stets vorhanden sein, Pegasus Windows 2.0 gibt es bei:

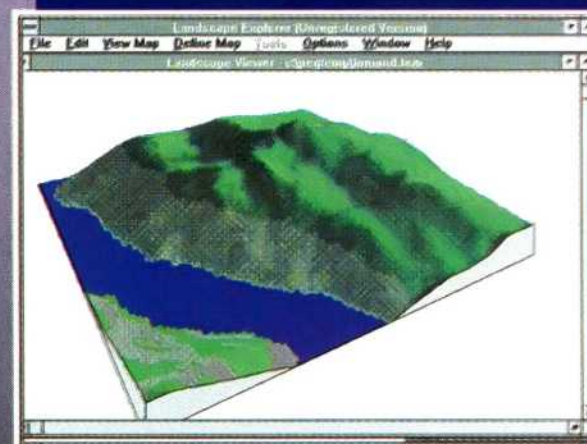
Erwin Simon Verlag
Schulze-Delitzsch-Weg 12
D-89079 Ulm
Tel.: 0731/94666-0
Fax: 0731/94666-40

Die beiden anderen Scheiben bekommt man bei:

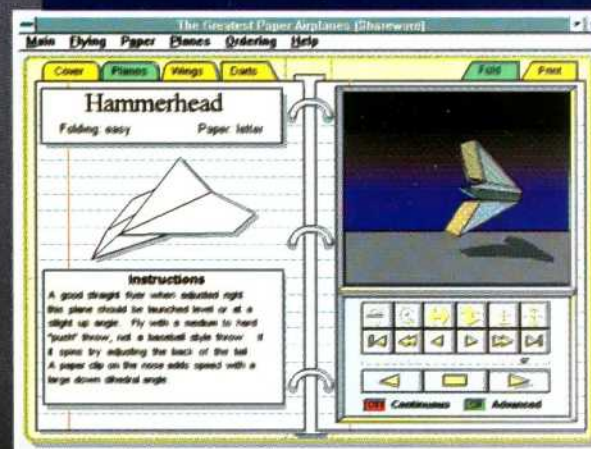
CDV-Verlag
Postfach 2749
Neureuther Str. 37b
76014 Karlsruhe
Tel.: 0721/972240
Fax: 0721/9722424



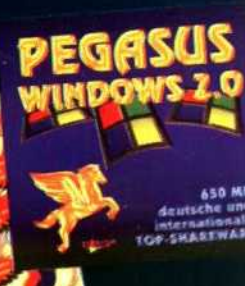
Mensch, wer ärgert sich?



Mit dem Landscape Explorer in die dritte Dimension



Papierflieger, grüß mir die Sonne!





© 1994
Caps
Software
Ulm

DADDY



VERHINDERE DEN
AUFSTAND DER DINGE!
GEH MIT JACK FLASH
AUF DIE JAGD NACH
WILDGEWORDENEN
PFLANZEN, GEMÜSE,
SCHUHEN, GEBISSEN,
KLEISTIFTEN,
RÜGELEISEN ...
ENTZIEH DEN DINGEN
DEN LEBENSSTAFT MIT
DEINER WAFFE, DER
SUCC-O-MATIC, UND
ZERSTÖRE DEN
HAUPTGENERATOR.
AUF DEINEM WEG
DURCH DIE WELTEN
FINDE VERSCHIEDENE
RONUSITEMS,
LEBENSENERGIE UND
FÜLLSTATIONEN FÜR
DEINE WAFFE. STELL
DICH DIESER AUFGABE
UND EROBERE DIE
WELTEN ZURÜCK.



NRG EDV HANDELS &
VERLAGS GMBH
REGENSBURGER STR. 8
93133 BURGLENGENFELD
TEL: 0 94 71 - 7 01 70
FAX: 0 94 71 - 87 49