

MULTIMEDIA

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

**Nr. 6
Januar 95**



**PROSIT
NEUJAHR**

U.S. NAVY FIGHTERS



RAN TRAINER



CREATURE SHOCK



LITTLE BIG ADVENTURE



UNDER A KILLING MOON



KYRANDIA 3



NOCTROPOLIS



VIRTUOSO

DRAGON LORE



**MULTIMEDIA TOTAL
CD-UPDATES
MULTIMEDIA-NEWS**

MULTIMEDIA
JOKER
MULTIMEDIA

CD-ROM

VOLLVERSION GANOVEN EDDY DER MUSEUMSRAUB



GANOVEN EDDY - Lizenzierte Vollversion - Eddy plant einen Raubzug. Er möchte in das Nationalmuseum einsteigen und die dort ausgestellten wertvollen Schätze stehlen. Eddy weiß, dass das Gebäude nicht gut bewacht wird und glaubt das dieser Einbruch zu einem Kinderspiel wird. Wenn es da nicht dieses Gerücht gäbe: Nachts soll es im Nationalmuseum spucken. All das stimmt natürlich nicht. Und deshalb ist Eddy auf der Hut, denn jeder Fehler alarmiert die Wächter. Schlüpfen Sie in die Rolle von Eddy dem Ganoven und beweisen Sie Ihre Schnelligkeit und Geschicklichkeit in dieser aufregenden Jump-And-Run Vollversion mit exzellenter Grafik und Sound-Unterstützung. Zusätzlich befinden sich die Shareware-Version von JACK JAZZ-RABBIT und 30 Jump-And-Run Shareware-Spiele auf dieser CD-ROM.

100-8004

DM 19,95



HOT GAMES

Über 100 heiße Shareware-Spiele für DOS und WINDOWS voll Spannung, Action und Abenteuer werden Sie begeistern und zugleich fesseln. Electric-Body, Bio-Menace, Monster-bash, Blackstone sind nur wenige Beispiele. Doch HOT GAMES enthält nicht nur Spiele, sondern auch noch viele Zusatzprogramme wie Virenskan- und Cleanprogramme, Etiketten-, Kopier-, Text- und Mailprogramme, die Ihnen viel Freude im Umgang mit dieser CD-ROM bereiten werden.

100-4012

DM 29,95

HALLOWEEN HARRY



...und über 30 weitere Spiele
für DOS und WINDOWS

HARRY HALLOWEEN

Der Apogee-Action-Shareware-Hit mit 256-Farbgrafik, digitalen Soundeffekten und tollen Animationen wird Ihnen den Atem rauben, den Sie brauchen, um die Erdbevölkerung vor dem schweren Los der Sklaverei zu bewahren. Denselben Atem werden Sie sich auch in weiteren 30 Shareware-Spielen wie z.B. Prince Of Persia, Der Patrizier, Desert Storm, Commander und vielen anderen mehr unter DOS und WINDOWS gut einteilen müssen.

100-6010

DM 14,95



SUPER ARCADE GAMES

30 Spiele der absoluten Spitzenklasse, mit zahlreichen Share-Versionen der berühmten APOGEE-Games, bestechen vor allem durch Ihre Action und Spannung und machen diese Shareware-CD-ROM zu einem internationalen Bestseller. Duke Nukem 2, Commander Keen, Halloween Harry, Major Stryker, Raptor, Spear Of Destiny, Arctic Adventure, Hocuspokus, Word Rescue, Cosmos Adventure, Secret Agent und viele weitere Spiele werden Ihnen schlaflose Nächte voller Abenteuer vor dem PC bereiten.

100-9126

DM 29,95

ROBOT SPIELEPAKET

...und über 30 weitere Spiele
für DOS und WINDOWS

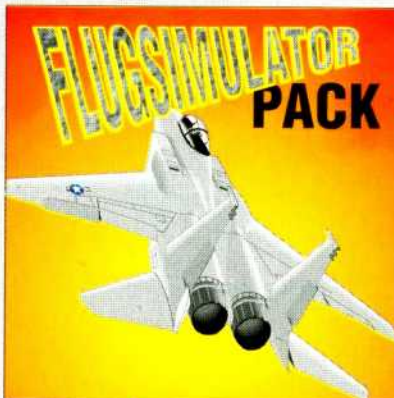


ROBOT SPIELEPAKET

Mit ROBOT JUNIOR begann alles... Auf dieser Shareware-CD-ROM finden Sie alle Folgen von ROBOT: Die Verließe des Schulzassars - Der Weg durch die Wildnis - Insel der heiligen Prüfung - Operation Extra TAX. Über 30 weitere Shareware-Spiele für DOS und WINDOWS wie z.B. Raptor I, Hocus, Tubular, F 18, Winrade, und viele andere mehr ergänzen das ROBOT- Spielevergnügen.

100-6007

DM 14,95



FLUGSIMULATOR PACK

Neueste Flugsimulatoren und weitere Shareware-Programme unter DOS und WINDOWS auf einer rasanten CD-ROM.

100-9900

DM 10,-

CD SUPER FLIGHT-PACK MIT DER SPIELBAREN DEMO-EINSTIEGVERSION TIE-FIGHTER

CD SUPER FLIGHT PACK

350 MB Nonstop Action, Flugsimulationen, Weltraumabenteuer und Spielesimulationen inklusiv der spielbaren Demo-Einstiegsversion von TIE FIGHTER warten auf Ihren Einsatz! **Flugsimulatoren:** MIRAMAR V2.0 - CORNCOB 3D - ZONE 66 - FALCON 3.0 - DESERT RAID. **Weltraumspiele:** GALACTIX 1.3 - GALACTIC EMPIRES - DEEP SPACE DRIFTER - STAR GOOSE - ORB WARS - SPACE MINER - XERIX STARFIRE 1.4 - MAYOR STRIKER - GALACTICA - SPACE JAMIE II - SOLARWINDS - STELLAR CONQUEST 2469 - XAP - KILO-BLASTER - SECOND CONFLICT - SPACE WALLS II. **Simulationen:** FLUGSIMULATOR - TENNIS-COACH - DERBY-STAR - FORD SIMULATOR - SAILING - JEEP - AMERICA'S CUP - 3D-HELI - BOEING - 747 - FORD-SIMULATOR II - RUSSIAN FRONTIER II - BLOOD SPORT - GOLDSTAR - YAB! - SPIDER PINBALL - SANDSTORM 1.0 - FALCON 3.0 - PROTECT 2.0 - OIL BARON 1.0

100-9950

DM 20,-

Außerdem im NMV-Programm:

Around The Sound - Cool Games - Cool School Tools - The Business Collection - Top Tools - Fax & Fon - Clipattraction - OS/2 V2.0, 2.1 & 2.11 Support - OS/2 - Hobby Time - Windows Super Hits - Graphic Performance - Excellent Images - The Best Of Animation & Demos - Morphantastic - Top 10 Games - Especially Business - All For Windows Volume 1 - All For Windows Volume 2 - Win-Dos Top Mix - CAD Support - Mega Fonts - Super-Grafik Selection - DTP Total - Zurück Zur Natur - Grafik Workshop - Multimedia Explosion - Wissen Ist Macht - Chronik - Game Access - Bonaparte - 1483 Anno Domini - Der Hanscat - Magister Magicus - The Gambler - Billy The Kid - Game Revolution - Game Power Amiga - Grafik Perfekt Amiga - Geschäftliches - Alles In Ordnung - World Of Sports - Morph, Morph, Morph - My Car - Giga Windows - Ultra Utilities - Printworks - 10.000 Cliparts - 5.000 Cliparts - 5.000 Cliparts II - 5.000 Cliparts III - Amazing Cliparts - u.v.m.

Für detaillierte Angaben fordern Sie unsere INFO an!

Composition QUATTRO-PACK - Eine Auswahl von ca. 800 MB auf 4 CD-ROM's mit den aktuellsten Programmen aus der Shareware-TOP-10 Liste.



ANWENDUNGEN - Ob Programme für den privaten Gebrauch wie CD- und Videoverwaltung, Kfz-Kostenberechnung, WIN-Marken, WIN-Logbuch usw. oder WIN-Konto, Finanzbuchhaltung, WIN-Telefon u.v.a.m. für den geschäftlichen Bereich, sowie der Graphic Workshop, Bildbetrachtungs- und Bearbeitungsprogramme, eine Vielzahl von Grafiken im BMP-, PCX-, GIF- und CDR-Format und viele andere Shareware-Programme auf über 200 MB bieten dem User ein außergewöhnliches Angebot an Anwendungen unter DOS und WINDOWS.

GRAFIK & SPIELE - Die CD-ROM mit dem großen Plus an Entspannung, Action, Strategie, Grafik und Sound bietet auf ca. 200 MB abwechslungsreiche Unterhaltung für die ganze Familie. Shareware-Programme für DOS und WINDOWS aus dem Grafik-Bereich wie Graphic Workshop, Paint Shop Pro u.v.a.m., sowie eine riesige Ansammlung von Spielen mit den Besten aus der Top-10 wie z.B. Hocus, Rabbit, Skat, Memory darf man sich eigentlich nicht entgehen lassen.

SPIELEN & LERNEN - Mit den auf ca. 200 MB enthaltenen Spiel- und Lernprogrammen für DOS und WINDOWS können unter anderem auch Kinder im Vorschulalter spielerisch auf die Schule vorbereitet werden. Shareware-Programme wie Budenberg-Lernspiele für Kinder, VK-Quiz - Verkehrsschilderquiz für VGA oder Dr.Gira's Lernbox - 6 Lernprogramme für Deutsch und Mathematik für die Schulklassen 1-3 zeichnen sich dort besonders aus. Neben vielen weiteren Programmen befinden sich noch ein nützlicher Vokabeltrainer und tolle Jump-And-Run Spiele auf dieser CD.

UTILITIES & TOOLS - Diese einmalige Vielzahl von Tools und Utilities sollte man sich nicht entgehen lassen, denn ca. 200 MB Shareware-Programme werden Ihnen hilfreiche Dienste leisten. Die übersichtliche Aufteilung in DOS, WINDOWS, Sound und Grafik vereinfacht Ihre Arbeit und garantiert Ihnen optimale Anwendungen mit Programmen wie z.B. VGA Copy, 1 Copy, ARJ, Winzip, Harddisk-Tools, Sound-Utilities und Sound-Dateien wie WAV, MOD.

250-2000

DM 29,95

N M V

NOVA MEDIA VERLAG

NOVA MEDIA VERLAG GmbH
Letmather Straße 28 58644 Iserlohn
Tel. 02371/9583-0 Fax 02371/9583-20

Versand per Nachnahme oder Vorkasse - Versandkosten 10,- DM - Ab 150,- DM Auftragswert liefern wir frei - Mindestbestellwert 20,- DM - Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- DM VK - Wir akzeptieren VISA-Card.

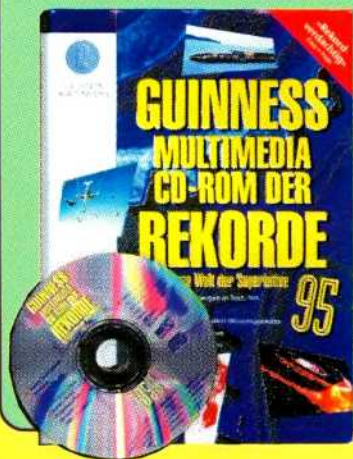
Händleranfragen erwünscht! Autoren, bieten Sie uns Ihre Software an!

COCKTAIL

REKORD- VERDÄCHTIG

Auch beim Ullstein Verlag ist das multimediale Zeitalter angebrochen: Das „Guinness Multimedia CD-ROM der Rekorde“ bringt die skurrilsten Superlative der Welt nun unter „Windows“ in SVGA-Grafik auf den PC-Monitor.

Genau wie in der gedruckten Version warten über 5.000 gut katalogisierte Glanzleistungen aus den Bereichen Natur, Mensch und Technik; hier allerdings samt 30 Videoclips, 600 Fotos und einer (nicht allzu flinken) Suchoption. Das 99 Märker teure Digi-Lexikon ist auch in einer Mac-Version erhältlich, der Buchhandel findet es unter den ISBN-Nummern 3-550-08902-3 (PC) bzw. 3-550-08905-8 (Mac).



DER BESSERE VR-HELM

Zwar haben wir Euch den „VFX1“ von Forte bzw. Pearl Agency bereits im November vorgestellt, doch wird der neue Cyber-Helm nun erst im Februar ausgeliefert – dafür in verbesserter Version!

Statt der angekündigten 320 x 200 VGA-Pixel wird der etwa ein Kilo schwere und rund 2.000 Mark teure Datenhut nun mit einer 640er-Auflösung arbeiten – ein Ergebnis der neu angelegierten Zusam-

menarbeit zwischen Forte und der Kopin Corporation. Wer bereits so ein Virtual Reality-Gerät geordert hat, bekommt die neue Version ohne Aufpreis. Schön, was?



INHALT

Cocktail:	
Multimedia-News	3
Games im Test:	
US Navy Fighters	4
Virtuoso	6
Creature Shock	7
Under A Killing Moon	8
Noctropolis	9
Little Big Adventure	10
Kyrandia 3	11
Dragon Lore	12
RanTrainer	13
CD-Update:	
Umsetzungen	14

DAS WOHNZIMMER-KINO

Wer wahre Größe auch beim Fernsehen bzw. dem Spielen über TV-Schirm sucht, braucht 11.200 Mark, ein bißchen Platz in der guten Stube – und einen Videoprojektor von Seleco.

Der italienische Hersteller produziert solche Mega-TVs bereits seit 1974, das brandneue Modell nennt sich Seleco SVT 180 CME und wirft das Programm bis zu einer (einstellbaren) Bilddiagonale von 6,35 Metern an eine Lein- oder Zimmerwand. Gesteuert wird dieser 3-Röhren-Projektor wie eine ganz gewöhnliche Glotze über Fernbedienung, und natürlich lassen sich an das kabel- und satellitentaugliche Stereo-Gerät auch Videorecorder, Laserdiscplayer, CD-i oder Spielkonsolen betreiben. Unterstützt werden zudem die Fernsehnormen PAL, NTSC und

SECAM, Videotext gibt's auch, und wer noch eine Dolby-Surround-Anlage dranhängt, meint wirklich im Kino zu sitzen. Michael und andere Millionäre wenden sich bei Interesse an:

Video Service Piller
Weiheweg 94
80997 München
Tel.: 089/1418308
Fax: 089/1404699



DER AUGENSCHONER

Habt Ihr am Monitor gespart und deshalb kein strahlungsarmes und entspiegeltes Modell? Dann hilft nur noch der Augenarzt – oder ein gläserner Bildschirmfilter von Flabegs, der den elektrischen Wechselfeldern eine Abfuhr erteilt.

So eine beidseitig beschichtete Scheibe gibt es ab 100 Märkern, dann sind auch störende Reflexionen und ekliges Bildschirmflimmern kein

Thema mehr. Das leitfähige Beschichtungssystem hält zudem elektrostatische Felder und damit Hausstaub fern, wobei eine spezielle Glaslegierung die Erkennbarkeit in hellen Räumen verbessert, ohne dadurch die Farben zu verfälschen. Wenn Ihr also im Fachhandel nach einem Nachrüst-Filter fragt, dann erkundigt Euch am besten gleich nach einem entsprechend ausgerüsteten Modell.



U.S. NAVY FIGHTERS

Lange hat man nichts mehr von Brent Iverson, dem Vater des Heli-Klassikers „LHX Attack Chopper“, gehört, jetzt war die Zeit reif für ein luftiges Comeback – mit einer schicken CD-Simulation, die nicht nur durch ihr brillantes Polit-Szenario besticht!



Im Tiefflug über das Meer

Eine ähnliche Ausgangssituation gab es ja tatsächlich schon mal: Der russische Präsident Boris Jelzin sitzt in der Patsche, denn ewig gestrige Altkommunisten haben Teile des Militärs unter ihre Kontrolle gebracht, um das alte Sowjetregime wieder ans Ruder zu

hieven. Anlässlich seines Besuchs in der Ukraine soll ein Attentat auf Jelzin verübt werden, in dessen Folge man dann gleich die ganze Region wieder unter

Hammer und Sichel zurückholen will. Ein Fall für die Weltpolizei USA, welche umgehend ihre Flotte ins Schwarze Meer beordern – ein Fall für den Spieler, den Electronic Arts als Pilot auf dem Flugzeugträger „Eisenhower“ stationiert hat...

Folgerichtig muß in der ersten der insgesamt rund 50 Missionen Jelzins Aeroflot-Maschine sicher nach Odessa geleitet werden, später hält die Kampagne dann noch Patrouillenflüge, Strafaktionen gegen feindliche Kriegsschiffe oder das gezielte Abfangen von Versorgungstransportern bereit. Vor jedem Einsatz legt der Flottenkommandant in einem ausführlichen Video-Briefing die Hintergründe der jeweiligen Operation dar, dann bekommt der Spieler einen von fünf Fliegern zugewiesen bzw. darf ihn sich selbst aussuchen. Da sich die F-14, F-22, A-7E, F/A-18, der Starfighter und die russische SU-33 auch wirklich im Flugverhalten voneinander unterscheiden, ist für Abwechslung gesorgt. Das gilt auch für die Wahl der Waffen: Von der Bordkanone über Standard-Sidewinder bis hin zu Harpoon-Raketen oder Mavericks gibt's



Es gibt viel zu besprechen...



Übers Heck aufs Deck



Es steht der Jäger auf dem Flugzeugträger

so ziemlich alles, was nicht nur an Silvester für Feuerwerk sorgt. Im Cockpit wartet dann ein kleiner Schock, denn bis auf das HUD scheinen sämtliche Instrumente zu fehlen. Der Ausblick aufs Deck des Flugzeugträgers ist ja ganz nett, aber Raderscreen, Zielerfassung oder Strömungsmesser hatte man bisher eigentlich immer für nicht ganz unwichtiges Zubehör eines solchen Stahlvogels gehalten – und der Startoffizier wedelt schon das Signal zum Abheben?! Keine Sorge, alle Armaturen lassen sich auf Knopfdruck zuschalten, und in besonders kniffligen oder lästigen Situationen (wie etwa dem Navigieren zu bestimmten Wegpunkten oder einer Landung bei Windstärke 10) kann der Steuerknüppel vertrauensvoll an einen zuverlässigen Autopiloten abgegeben werden. Daneben hat man bei den meisten



Wohin geht die Reise?

Einsätzen ja noch einen gehorsamen Wingman zur Seite, der via knappe Makros befehligt werden kann und gerne mal den einen oder anderen Feind selbständig aufs Korn nimmt. Nach der glücklichen Heimkehr werden die tapferen Helden anlässlich einer weiteren Video-Besprechung mit Orden dekoriert, während Versager hier die möglichen Ursachen ihres Mißerfolgs analysieren. Eine davon könnte mangelnde Vorbereitung sein, zumal man erst in den Einzelmissionen solche Feinheiten wie Starts, Landungen, Spins, Feinderfassung etc. einüben sollte, ehe man sich an die große Kampagne wagt. Wer auch dabei stets ins Trudeln gerät, schraubt eben ein bißchen an den Optionen: Mit vereinfachtem Flugverhalten, höherer Treffergenauigkeit, unendlicher Munition oder gar Unverwundbarkeit wird jeder Ausflug zum Spaziergang. Umgekehrt greifen austrainierte Windhunde sicher mit Freude bei dem eingebauten Editor zu, um sich Feindflüge mit höherem Schwierigkeitsgrad zu stricken. Nun ist die Zeit ja seit „LHX Attack Chopper“ nicht stehengeblieben, und auch Designer Brent Iverson hat die letzten Jahre nicht hinter dem Mond verbracht – mit dem Ergebnis, daß sein neues Baby mit einer sehr plastischen 3D-Grafik aufwartet, deren Flugzeugträger, Maschinen, Wolkendecken und Wasseroberfläche unter VGA und SVGA gleichermaßen lebensecht aussehen. Das einzige Manko dabei: Über Land tauchen streckenweise leider kaum Texturen auf, wodurch die Ziele manchmal etwas „aufgeklebt“ wirken. Davon abgesehen ist die Optik aber wirklich prächtig, mit allen Details allerdings erst auf einem Pentium un-

ter SVGA wirklich flüssig animiert. Auch der Sound dröhnt satt aus den Boxen, bei der deutschen Version sogar samt übersetzter Sprachausgabe. Die stets zur Situation passende Musikbegleitung kann sich ebenfalls hören lassen, und was das Handling betrifft, findet nahezu jeder Stick Unterstützung – wer hier nur mit der Tastatur fliegt, ist selber schuld.

Warum also hat es nicht für einen Hit gereicht? Nun, beispielsweise deshalb, weil das zunächst instrumentenlose Cockpit nervt und die aufrufbaren Windows sich nicht frei positionieren lassen, so daß man manchmal vor lauter Fenstern die Luft drumherum nicht mehr sieht. Zudem geht das actionreiche Gameplay hier weitgehend auf Kosten des fliegerischen Realismus, weshalb sich U.S. Navy Fighters unter dem Strich nicht mit einer Simulation wie etwa „F-14 Fleet Defender“ messen kann. Gelegenheitspiloten mit Ballerambitionen sind bei Electronic Arts' Luftmatrosen also bestens aufgehoben; eingefleischte Puristen werden aber nach wie vor im Sortiment von MicroProse eher fündig. (mic)

U.S. Navy Fighters (Electronic Arts)

Grafisch opulenter Seeflieger – actionreich, aber nicht allzu realitätsnah.

GRAFIK
SOUND
REALISMUS
MOTIVATION

90%
88%
74%
82%



83%

Schwierigkeit: Variabel
Preis: ca. 120,- DM

Standbilder gibt's schon auf einem 386er mit 4 MB, ein 486 DX/2 66 mit 8 MB bringt Bewegung unter VGA, und mit einem Pentium hebt Ihr in voller SVGA-Qualität ab.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 17 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



Ui, wie schick, da brennt 'ne MiG!



VIRTUOSO

Wer gern monstergefüllte 3D-Dungeons leerballert, ist mittlerweile ja für jedes Fünkchen Abwechslung dankbar – und ein langhaariger Action-Rocker als Held klingt doch schon recht originell, oder?

Zu früh gefreut, denn letztlich spielt sich Virtuoso nicht viel anders als z.B. „The Hidden Below“ oder andere „Doom“-Klone auch. Die Innovation erschöpft sich im digitalisierten Hauptdarsteller und der Perspektive, aus dem seine Schlachten zu sehen sind: Der Spieler läuft quasi immer einen Schritt hinter seinem Alter ego her. An besonders verwinkelten Stellen geht das zwar auf Kosten der Übersicht, hat jedoch den Vorteil, daß man hier vorsichtig

um Ecken linsen und eventuell dahinter hausende Monster mit einem Überraschungsangriff pulverisieren kann. Mit den virtuoson Handlungsmöglichkeiten eines „System Shock“ kann unser Rockstar aber noch lange nicht mithalten, denn das Hinauf- und Hinunterschauen bleibt ihm ebenso verwehrt wie das Kriechen oder Springen. Auch bei den Kno-belementen waren die Elite-Programmierer knausrig, im direkten Vergleich fällt da selbst „Hell on Earth“ unter die Kate-

gorie Denksport. Mehr als ständiges Ballern und das Finden des Ausgangsschlüssels wird also nicht verlangt, und auch die hin und wieder erscheinenden Extrabehälter offenbaren nach Beschuß nur Altbekanntes: Sammelicons für Automapping, Bewegungsscanner, Smartbombs und Powerups oder un-

Strandabschnitt) abgesehen, überzeugt die leicht ruckelnde 3D-Umgebung mit hübschen Details wie etwa den an Unterwasser-Fenstern vorbeischwimmenden Fischen. Rocky und seine gerenderten Feinde wurden ebenfalls gut in Szene gesetzt, desgleichen die Soundkulisse. Also solides Action-



Schon mal einen Schneemann verdoomt?



Too old for Rock'n'Roll...



...too young to die!

Aus dir machen wir leckeren Blechsalat



begrenzt munitionierte Lenktraketen, Plasma- und Laserkanonen in mehreren Ausbaustufen. Das Design der drei anwählbaren und aus je acht Levels bestehenden Schauplätze sprüht ebenfalls nicht gerade vor Einfallreichtum. So wird in den „Mars“-Dungeons halt dicken Walker-Robbis und Fledermäusen der Scheitel gezogen, das „Marine“-Szenario bietet gestrandete Seeschlangen oder Cyborgs auf, und die Schneemänner im „Haunted House“ sehen zwar witzig aus, sind aber keine Spur intelligenter als ihre warmblütigen Kollegen. Trotzdem kann man über die Spielbarkeit an sich nicht meckern – der Energievorrat hält eine ganze Weile vor, statt unfairer Stellen gibt's abwechslungsreiche Gegnerformationen, und nach dem Beenden eines Levels darf abgespeichert werden.

Optisch hält sich Virtuoso wacker über dem Durchschnitt, denn von wenigen Ausrutschern (wie dem grellgelben

Handwerk – der eigentlich vorgesehene Preis für besondere Originalität bleibt dagegen nach wie vor im Jackpot. (rl)

Virtuoso (Elite)

Etwas einfallslose 3D-Metzerei mit ordentlichem Gameplay.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

74%
72%
74%
63%



68%

Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

Das Baller-Konzert geht über 486er-Bühnen.

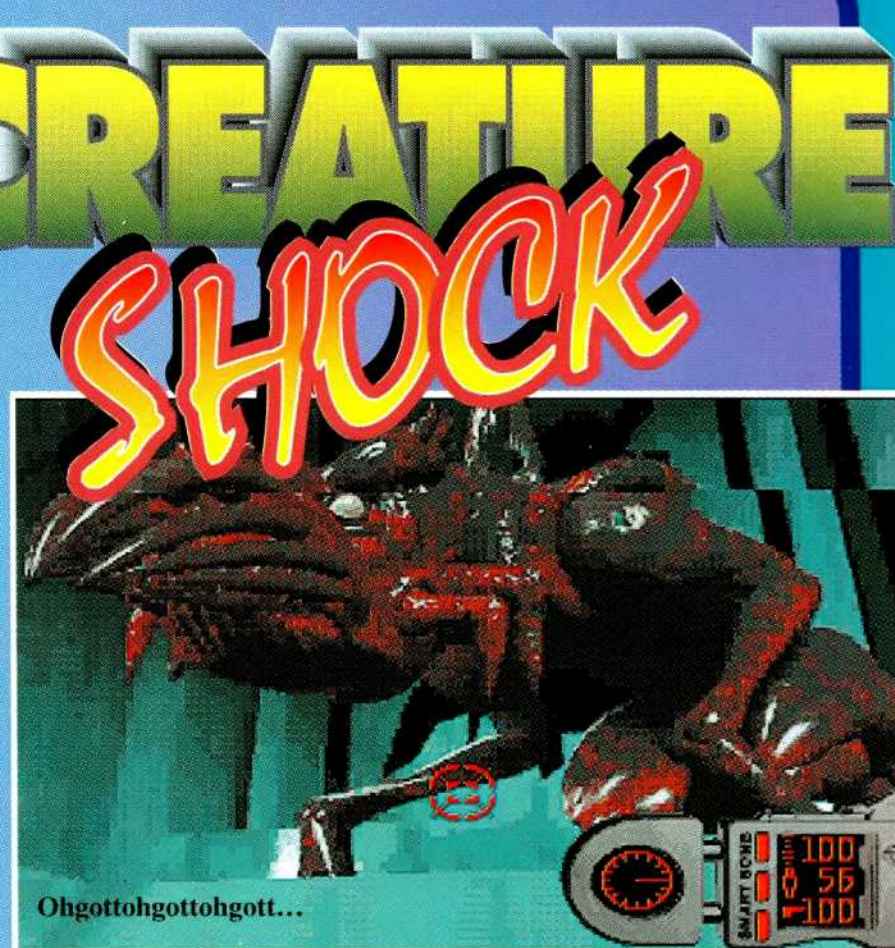
Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 3 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Große Erwartungen bergen große Enttäuschungen: Die ersten Runden vor Virgins heiß ersehntem SF-Präsentationsspektakel auf zwei CDs sorgten für lange Gesichter in der Redaktion – sollte diese Zukunft gar von gestern sein?

Keine Sorge, ganz so schlimm sollte es dann doch nicht werden. Allerdings wirken die Raumflüge dieser Actionmischung aufgesetzt und die eingeschobenen Ballersequenzen im „Operation Index“-Stil überflüssig, wirklich überzeugen können eigentlich nur die (vorberechneten) Märsche, z.B. durch die Eingeweide eines lebenden Alienasteroiden – aber so was kennt man inzwischen halt schon verdoomt gut...

Prinzipiell ist Creature Shock ein Multimedia-Cocktail à la „Rebel Assault“, bei dem sich optisch an „Total Eclipse“ vom 3DO angelehnte Flugszenen mit Zwischensequenzen und Baller-Wanderungen abwechseln. Und wenn man dann mit gezückter Knarre bzw. Smartbomb durch sich hin und wieder verzweigende Labyrinth schleicht, die an den Wänden hängenden Medizinschränke um frische Lebensenergie, einen Laserkühler oder sonstige Extras erleichtert und alle Augenblicke ein neues, der meist wirklich schick gestalteten Monster pulverisiert, dann kommt auch durchaus so was wie Laune auf – schon weil es gar nicht so einfach ist, den wunden Punkt der Biester oft genug zu treffen. Bloß kann das doch nicht alles gewesen sein, oder? Doch, es kann. Tatsächlich hätte man sich von den Argonauten um Jez San

schon etwas mehr erwartet, immerhin haben die Jungs Mitte der Achtziger mit den beiden „Starglider“-Spielen einst Maßstäbe gesetzt. Hier wurde aber mehr der bestehende CD-Fundus geplündert, weshalb selbst die an sich durchaus hübschen Zwischensequenzen kaum echte Begeisterung hervorrufen. Grafisch sieht vieles aus wie eine grobpixelige Version von „Microcosm 2“, allerdings mit zumeist beeindruckenden Animationen garniert. Der Höhepunkt ist eindeutig der Sound mit seinen atmosphärischen Musikstücken, den schockierenden Effekten und der Sprachausgabe, wo u.a. Robert Redfords Synchronsprecher zu Wort kommt. Kein Wunder, wenn da Standard-Soundblaster gar nicht mehr unterstützt werden und es zumindest die Pro-Version sein muß.



Ohgotttohgttohgott...

Das Gamedesign ist aber wie gesagt von der eher hausbackenen Art, Features wie mehrere Wege, automatisches Speichern des zuletzt erreichten Levels oder Schuß- und Zeitstatistiken vermögen den Braten auch nicht mehr fett zu machen. Schon gar nicht, wenn man sich dafür mit einer

minimalistischen Maussteuerung durch eine minimalistische Story (Held rettet Mädchen/Erde) quälen muß. (mm)

Creature Shock (Argonaut/Virgin)

Multimedialer Action-Mix ohne roten Faden.

GRAFIK	80%
SOUND	87%
STEUERUNG	56%
MOTIVATION	63%



67%

Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

Ein 486er mit Doublespeed CD-ROM ist ideal, auf Singlespeed-Laufwerken wird's ruckeliger, aber teilweise auch einfacher.

Super VGA	Soundblaster Pro/16
VGA	Pro Audio
HD: 5-14 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



Nach dem Schock erst einen Kaffee



Operation Schock





UNDER A Killing Moon



Was darf man von einem interaktiven Krimi erwarten, der auf stolzen vier CDs daherkommt? Digi-Videos und Sprachausgabe en masse, klar – aber eben auch ein eher unwillkommenes Comeback als Discjockey!



Keine feine Gegend

Drei Jahre ließen die Access-Programmierer ihren abgewrackten Schnüffler aus „Mean Streets“ und „Marian Memorandum“ warten, ehe sie ihm einen neuen Fall anvertrauten: Im vom dritten Weltkrieg radioaktiv verseuchten San Francisco des Jahres 2024 treiben sich überwiegend Mutanten, Sektierer und Verbrecher herum, was Tex Murphy nur recht sein kann – denn wenn die Frau durchgebrannt, das Telefon gesperrt und der Whisky alle ist, dürfte die erfreuliche Auftragslage zu den letzten Freuden zählen, die einem Detektiv bleiben...

Nicht minder erfreulich ist die Maussteuerung, welche der Spürnase viel Bewegungsfreiheit in den detailliert gestalteten 3D-Räumen ermöglicht, wo man mittels zusätzlicher Keyboard-Befehle den Blick in verschiedene Winkel schweifen lassen kann. Soll Tex aktiv werden, wird auf den Interaktiv-Modus umgekllickt und dann via wandelbaren Cursor untersucht, geöffnet, genommen und bewegt. Dazu kommen englische Multiple-choice-Schwätzchen, auf Wunsch mit deutschen Untertiteln. Der Spielfortschritt wird in Punkten angezeigt, die man in der Not

auch gegen Tips eintauschen kann; schließlich ist ein Tag dieses einwöchigen Computerkrimis erst zu Ende, wenn wirklich alles erledigt wurde. Den Feierabend erkennt man daran, daß auf der Übersichtskarte, wo sonst komfortabel alle bis dato errätselten Locations angesteuert werden, nur noch das heimliche Büro als Ziel anwählbar ist.

Dank namhafter Schauspieler (wie z.B. Margot Kidder) und den anwählbaren Perspektiven der feinen SVGA-Grafik ist das akustisch cool untermalte Detektivabenteuer eine atmosphärisch dichte Angelegenheit, die zudem von der USK ab sechs Jahren freigegeben wurde. Doch hat der

Mördermond auch seine Schattenseiten, denn die Ladepausen fallen hier fast so lästig wie das Wechseln der CDs, zudem agiert Tex selbst auf flotten Rechnern nicht ganz ruckelfrei. Auch sollte man bei seinen Ermittlungen ein zartes Händchen an den Tag bzw. die Maus legen, sonst schlägt sich der Held die Spürnase schon an der eigenen Bürotür blutig. Bei der Spurensicherung ist ebenfalls des öfteren Filigranklicken gefragt, und die Rätsel hätten getrost etwas knackiger ausfallen dürfen – die Hilfsfunktion und die vorgespeicherten Savegames machen das interaktive Movie dann quasi zum Kurzfilm.



Was zahlt man hier Miete?

Trotzdem: Wer auf selbstironische Machos im Stil eines Philip Marlowe steht, wird mit Tex Murphy sicher unterhaltsame Stunden erleben! (ms)

Under a Killing Moon (Access)

Interaktiver Krimi für geduldige Spürnasen mit einer flotten PC-Detektei.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPÄRE
MOTIVATION

86%
82%
80%
75%



78%

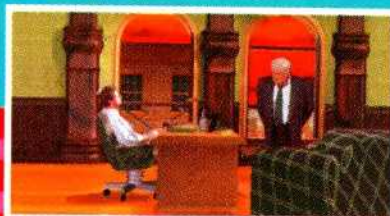
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 149,- DM

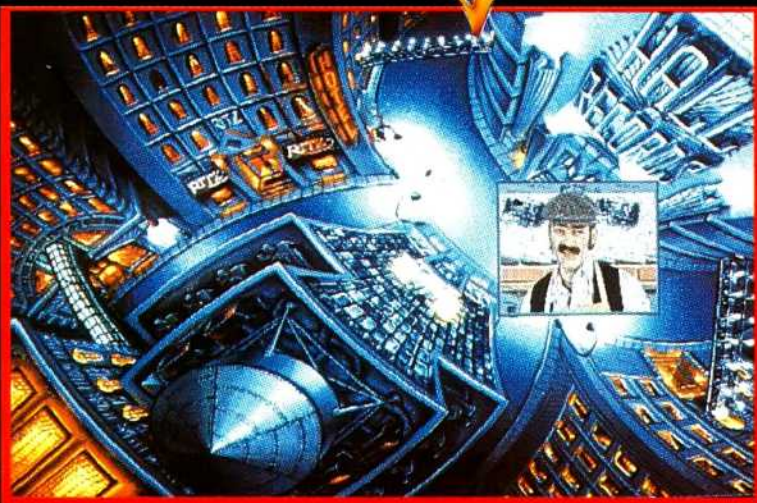
Das Minimizequipment (ein 386 DX mit 25 MHz) ist ein Fall für Masochisten!

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 10 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



Ach, die Mutanten sind die Guten!





Die grellen Lichter der Großstadt

Die Story handelt von den Superhelden und Superschurken der morbiden Stadt Noctropolis und erinnert stark an die von einem eher jugendlichen Publikum bevorzugten Bildergeschichten um die Spinne, Batman & Co. Zumal auch der Spieler hier einen solchen Comicfan verkörpert, der durch allzu heftiges Schmökern in die hiesige Phantasiewelt gebeamt wird. Dort muß Peter Grey erfahren, daß sein Held „Darksheer“ in Rente gegangen ist und die geliebte Partnerin „Stiletto“ sich selbst dem Allohol und die Stadt den Gangstern überlassen hat. Kurzum, es wird ein Nachfolger gesucht, der mit Hilfe der kurvenreichen Amazone wieder für Recht und Ordnung sorgt. Im Zuge dieser Aufgabe befolgt der graue Peter genreübliche Befehle wie „Nimm“ oder

„Gehe“, die per Icondreieck eingeblendet werden. Größere Wegstrecken legt man mittels Klick auf den scrollbaren Stadtplan zurück, wobei allerdings erst mal die entsprechenden Adressen durch zahlreiche Multiple-choice-Gespräche herauszufinden sind. Die Plaudertaschen von Noctropolis sind als digitalisierte Video-Portraits zu sehen, jedoch nicht ganz ohne Vorsicht zu genießen: Eine falsche Tat, ja schon ein einziges falsches Wort können genügen, um fortan ein toter Held zu sein. Darüber hinaus erschweren allerlei Echtzeit-Aktionen den Schurkenkehras; etwa wenn Peter von einem Vampir angeknabbert wird und dann in Rekordzeit die Heilung aufreiben darf – während ihm eine Stoppuhr die unerbittlich verrinnende Lebenszeit vor Augen hält...



Etwas halbseiden, diese Gesprächspartnerin...

NOCTROPOLIS

Das neue Adventure von Electronic Arts hat die schon etwas ältere Zielgruppe im Visier: Mit Video-Charakteren, feiner SVGA-Optik und einem Schuß Erotik soll der volljährige Abenteurer vor das CD-ROM gelockt werden.



Wer mausert sich im Mausoleum?

In den stimmungsvoll düster gestalteten Straßen und Häusern von Noctropolis sind zudem oft adlerscharfe Heldenaugen gefragt, ansonsten bleibt so mancher der teils mikroskopisch kleinen Gegenstände unentdeckt. Und das wäre schade, kann man doch von den wunderbaren Pastell-Bildern des Spiels gar nicht genug bekommen. Auch die Musik (unter MIDI sogar in Stereo) trägt zu einer dichten und leicht erotisch aufgeheizten Atmosphäre bei, das Hauptverdienst liegt da aber natürlich bei den tadellos geschauspielerten und komplett mit deutscher Sprachausgabe gekrönten Videoanimationen. Die Maussteuerung dagegen ist schon gewöhnungsbedürftig und wird der streckenweise geforderten Präzisionsarbeit nicht immer voll gerecht.

Aber wo viel Licht ist, muß eben auch ein wenig Schatten sein – und die vorzügliche Präsentation erhellt in Tatein-

heit mit der spannungsgeladenen Story noch die düstersten Stellen im schattigen Noctropolis! (md)

Noctropolis
(Electronic Arts)

Interaktiver Abenteuerfilm voller morbider Erotik.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHÄRE
MOTIVATION

84%
82%
79%
77%



79%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM

Dem Superhelden genügt gar ein 386er, ohne Maus und SVGA-Karte geht freilich nichts.

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

Little Big Adventure

Ein Actionadventure in isometrischer 3D-Grafik von Frederick Raynal, dem Designer von „Alone in the Dark“, noch dazu eher lustig als gruselig – ja, darf denn das sein? Nein, das mußte sogar sein!

Was der französische Starprogrammierer hier im Auftrag von Electronic Arts abgeliefert hat, ist nämlich eine Klasse für sich: Die abgedrehte Story entführt den Spieler auf den Planeten Twinsun, wo einst drei Rassen in Frieden und Eintracht lebten – die elefantösen Grobos, die karnickelartigen Rabibunnies und die humanoiden Quetches. Doch dann kam eines unschönen Tages der böse Dr. Funrock und unterjochte mit Hilfe der Grobos die beiden anderen Völker. In der Haut eines Menschleins namens Twinsen soll man nun den ethnischen Konflikt beilegen. Das dürfte nur gelingen, indem der schurkische Dottore dingfest gemacht wird, was abenteuerliche Action bzw. actionreiche Abenteuer in einem runden Dutzend voneinander unabhängiger Kapitel mit sich bringt. Um sich in den insgesamt 40 Locations (Labor, In-

sel, Festung etc.) fortzubewegen, stellt die Tastatur dem Helden vier Möglichkeiten zur Verfügung: Heimlich, Sportlich, Aggressiv und Normal. So kann Twinsen bei Bedarf spurten, schleichen und in Deckung gehen; sollte es zum Kampf kommen, werden die Gegner mit



Die Flugdrachen-Patrouille

Tritten und Hieben traktiert. Meist handelt es sich dabei um Elefanten, Soldaten oder Wächter, die erstens mit einem Eigenleben im Stil von „Ultima“ ausgestattet sind und zweitens bei einer Niederlage nützliche Dinge wie Schlüssel, Geld, Medizin oder auch magische Kraft hinterlassen.

Um all die herumstehenden Kisten, Klamotten oder Koffer näher untersuchen zu können, ist eine Zoomfunktion vorhanden; dazu kommen automatisch ablaufende Unterhaltungen in deut-

licher (aber manchmal etwas laienhaft vorgetragener) Sprachausgabe. Auch die Benützung ungewöhnlicher Transportmittel wie Drache, Müllwagen oder Snowboard gehört zu den Aufgaben des heroischen Zopfträgers, der darüber hinaus mit einer hochwertigen Planetenkarte und einer Art Bumerang-Ball zum Erreichen weit entfernter Gegenstände ausgestattet ist. So liebevoll die (Vektor-) Figuren auch animiert sind, so nett die SVGA-Umgebung auch gepinselt ist und so stimmungsvoll die Soundtapete auch sein mag – daß nur automatisch und an bestimmten Stellen gespeichert wird, fällt wegen der so erforderlichen Wiederholungen doch lästig; genau wie der Verlust eines Echtzeit-Kampfes aufgrund der teils ungünstig gewählten Iso-Perspektive. Andererseits: Wer knifflige Klobeleien, handfeste Fights, Spaß und Spannung in einem haben will, wird mit Kompromissen leben müssen, denn diese Kombination gibt's nun mal nur hier! (md)

Little Big Adventure (Electronic Arts)

Entzückendes Actionadventure mit viel Humor.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHÄRE
MOTIVATION

86%
86%
84%
81%



83%

Für Geübte
Preis: ca. 119,- DM

Das kleine Abenteuer für große Rechner: Ein 486er muß es schon sein.

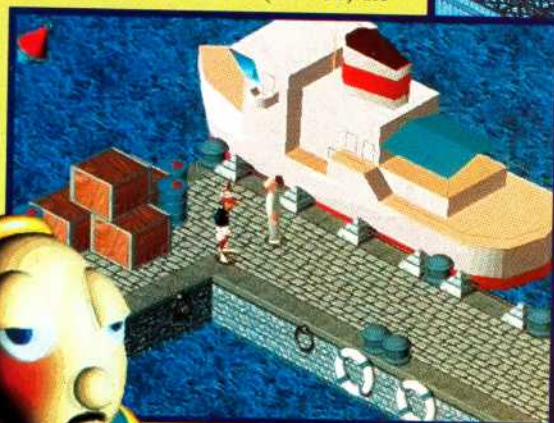
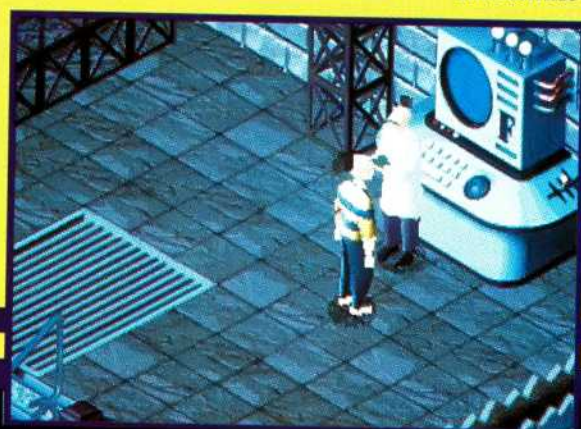
Super VGA	Soundblaster (16)
VGA	Pro Audio (16)
HD: 10 MB	Roland (MT 32)
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



Weitwinkel...



...und Nahaufnahme



Schiff ahoi!

Das feine Rendering-Intro verrät, was die Fans der Vorgänger längst wissen: Malcolm, den örtlichen Hofnarren, Unruhestifter und Königsmörder in Personalunion, hat ein Karriereknick als Steinstatue auf die Müllhalde befördert. Dort wird er von einem Blitz zu neuen Schandtaten erweckt, die diesmal dem Spieler obliegen – in Gestalt von Malcolm darf man sich an sich selbst bzw. seinen Ex-Helden Brandon und Zanthia rächen!

Als Bösewicht vom Dienst ist man bei Kyrandias Bevölkerung freilich nicht sonderlich beliebt, weshalb hier oft nur Lug & Trug weiterhelfen. Das zeigt schon der „Lie-O-Meter“, wo der Charakter des Narren je nach Situation von „nett“ bis „lügt“ eingestellt werden kann. Sein wahres Betätigungsfeld lügt, äh, liegt aber genrebedingt auch diesmal wieder im Sammeln und Anwenden von Gegenständen; zudem müssen allerlei Einheimische verbal ausgequetscht werden. So einfach das alles von der Maus geht, so schwierig gestaltet sich nun teilweise die Lösung der nicht immer logischen Rätsel. Da sich zudem die eine oder andere

KYRANDIA 3 **MALCOLM'S REVENGE**

Bekanntlich ist nichts so erfolgreich wie der Erfolg, weshalb man bei Westwood jährlich eine neue Folge der Adventure-Saga um das Märchenland Kyrandia vom Stapel läßt – neuerdings exklusiv auf CD.



Nette Leute heute!

Bereicherung des Inventors eher zufällig findet, ersetzt neuerdings auch systematisches Abklicken des Screens vielfach das Köpfchen – schade. Freilich ist kluges Kombinieren der diversen Fundstücke nach wie vor dem Punktekonto förderlich, wobei die erspielten Wertungen illustre Bezeichnungen wie z.B. „Hundesteuer-“ oder „Reisebüro-Punkte“ tragen. Und obwohl sich ab und an Malcolms böses Gewissen persönlich zu Wort meldet, tut er wider Erwarten auch mal Gutes, rettet auf seinen Reisen also z.B. ein ganzes Katzenvolk. Das alles ist recht nett anzuschauen,

abgesehen von den tollen Zwischensequenzen aber grafisch auch nicht spektakulärer als bei „Kyrandia 2“ – warum also nur auf CD? Etwa bloß wegen der hübschen Musik und der deutsch untertitelten englischen Sprachausgabe? Und weil wir gerade beim Meckern sind: Die einblendbare Iconleiste bremst oft den Bewegungsdrang, mußte das sein? Warum ist das Inventory so geschrumpft? Weshalb muß Malcolm gleich zu Beginn blindlings im Müll wühlen, wäre es nicht sinnvoller, wichtige Gegenstände am Screen sichtbar erscheinen zu lassen? Das mögen Peanuts sein, doch trüben

sie den Spaß an einem sonst sehr gelungenen Adventure, dessen Witz nicht allein aus der originellen Rollenumkehrung kommt. Die alte Frische ist also dahin, aber insbesondere Kyrandia-Kenner werden auch am dritten Aufguß noch viel Freude haben. (ms)



Vom schlechten Gewissen gebissen?



Auch Zanthia ist wieder da...

Kyrandia 3 **(Westwood/Virgin)**

Spaßiges Fantasy-Abenteuer, besonders für Kenner der Vorgänger.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPÄRE
MOTIVATION

77%
82%
80%
77%



79%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM

Der Rachefeldzug kann ab einem 386er über die Bühne gehen.

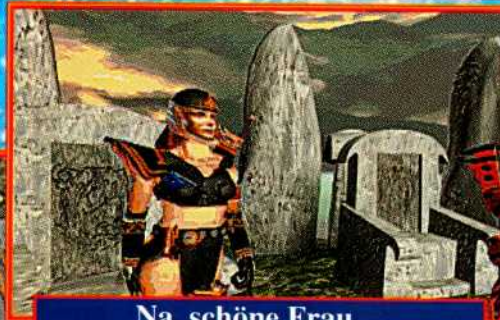
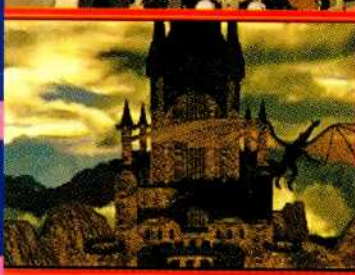
Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 10 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



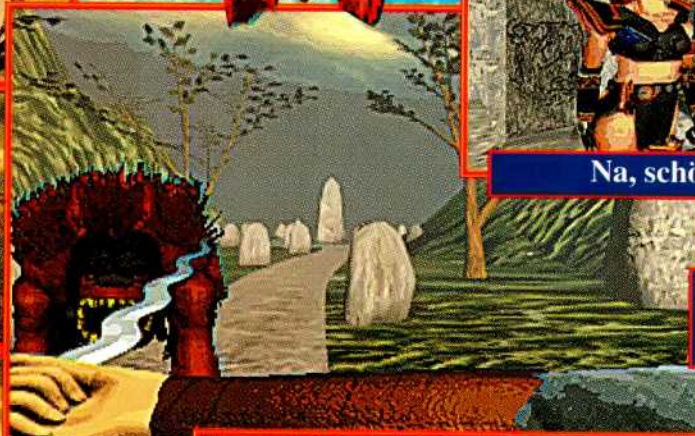


Dragon Lore

Nach „Dune“ und „KGB“ wartet die halbe Welt gespannt auf Cryos Saurier-Epos „Lost Eden“ – doch ehe sich die Pforten zum verlorenen Paradies öffnen, lassen die Engländer erst mal CD-Drachen steigen...



Na, schöne Frau...



Nieder mit den Monstern!



Stonehenge?

Um große Tiere geht's somit auch in dieser ersten Folge einer als Mehrteiler konzipierten Fantasy-Saga: Handbuch und Intro klären den Abenteuerer darüber auf, daß in einem verborgenen Tal Menschen und Drachen in Eintracht leben – allerdings jeweils nur noch eine Handvoll, der Rest ist in den Schlachten gegen die Orcs gefallen. Und weil nun auch noch der tapfere Anführer Alexander von Wallenrod das Opfer eines Verrats wurde, bleibt die ganze Arbeit mal wieder am Spieler in Gestalt des Prinzen Werner hängen. Ehe man als solcher zum Drachen-Ritter befördert wird, muß man sich der gewaltigen

Aufgabe erst mal als würdig erweisen. Wie in einem Rollenspiel darf sich Werner also beinhardt hochdienen, sei es als Kuhhirte, Monsterjäger oder Lindwurm-Weckdienst. Dazu wandert er mausgesteuert durch verblüffend real gestaltete 3D-Landschaften, welche den gesamten Bildschirm füllen, und verläßt sich dabei auf den animierten Drachen-Cursor, der in jeder Situation die möglichen Aktionen anzeigt: Gangbare Wege erscheinen als Körperbeugung, Sammelobjekte werden als Ball und Manipulationsmöglichkeiten als Hammer im Schnabel des Drachen symbolisiert. Das ist zwar einerseits sehr komfortabel,

drückt aber andererseits natürlich auf den Schwierigkeitsgrad der Rätsel. Für die unvermeidlichen Kämpfe gegen diverse Monster muß der Held eine der zuvor hoffentlich gefundenen Waffen aus dem Inventory zur Hand nehmen, was leider nicht ganz so bequem gelöst wurde. Aber was hilft's, zumal die Alternative zum jämmerlichen Heldentod nur im Laden eines der vier möglichen Spielstände besteht? Doch nach und nach fällt das Kämpfen immer leichter, besonders, wenn dann auch das Zauberbuch mit seinen nützlichen Spells angewendet werden kann. Dazu kommen selbstredend noch allerlei Ge-

spräche, wozu der Partner nur angeklickt werden muß, schon plaudert er in Digi-Sprachausgabe automatisch und wahlweise auch samt Untertiteln.

Es macht schon viel Spaß, sich hier relativ frei durch phantastisch gerenderte Bilder zu bewegen, nicht zuletzt auch wegen der feinen Sounduntermalung mit Vogelgezwitscher, Schritten, Windgeräuschen etc... Das phantasievoll gestaltete Szenario um Drachen, Elfen und Magie tut ein übriges, um die zwei CDs von Dragon Lore zum Erlebnis für jüngere Abenteuerer zu machen – das demnächst auch komplett in Deutsch zu genießen sein wird. (ms)

Dragon Lore (Mindscape/Cryo)

Ein schönes Abenteuer mit Rollenspielelementen für Jungdrachen.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHÄRE
MOTIVATION

86%
83%
84%
81%



83%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM

Laut Hersteller ist nur ein 486er mit 33 MHz, Maus und Doublespeed CD-ROM ritterlich genug, bei uns lief's auch auf einem 386er mit 40 MHz.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 8 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

ranTrainer

Jetzt wird's richtig multimedial: Die Digi-Sportler bei Greenwood haben in Zusammenarbeit mit den TV-Profis von SAT 1 eine Kickersim auf den CD-Rasen gestellt, die Euch das Training der Fußballstars überläßt!



Bayern auf dem herbstlichen Betze

Bis zu vier Hobby-Trapattonis dürfen hier einen Bundesligisten zum selbstbestimmten Saisonziel führen; je höher die angestrebte Tabellenregion, desto schweißtreibender die Vorbereitung: Die Schützlinge müssen erst einmal auf Trab gebracht werden, indem sie bis zu zwei Trainingseinheiten pro Tag absolvieren. In kleinen Animationssequenzen kann man sie dann beim Waldlauf oder dem Übungssprint über 100 m beobachten. Dazu wird ihnen das Spiel „4 gegen 4“

bzw. „3 gegen 3“ eingeblut, genau wie satte 14 Techniken (Paßspiel, Dribbling etc.). Und den Reflexen des Coachs sind gar noch vier Sonderübungen gewidmet.

Im Einzeltraining und später auch auf dem Stadionrasen überwacht der Bildschirm-Coach seine Schäfchen aus einer erhöhten Seitenansicht, was dem Namen der Rose alle Ehre macht – die Perspektive kommt der einer Fernsehübertragung schon recht nahe. Für noch mehr Realismus bürgen

1. LIGA	
1 KAISERSLAUTERN	10 KÖLN
2 BREMEN	11 MÜNCHEN
3 LEVERKUSEN	12 KARLSRUHE
4 DUISBURG	13 FREIBURG
5 HAMBURG	14 BOCHUM
6 FRANKFURT	15 MÜNCHEN 1896
7 DORTMUND	16 DRESDEN
8 GLADBACH	17 SCHALKE
9 STUTTGART	18 UERDINGEN

die vier Spielsysteme und Dinge wie Abseitsfalle, Konter, Pressing und Defensive/Offensive, über die man sich vor den Begegnungen ebenfalls den Kopf zerbrechen muß. Da ist das Notizbuch mit seinen automatischen Eintragungen für absolvierte Trainingseinheiten ebenso hilfreich wie die speicherbaren Pläne für eine Standard- bzw. englische Woche mit Mittwochsmatch, welche sich genau wie die sechs Spielstände jederzeit aufrufen lassen. Und weil man sich vor dem Saisonstart auch noch um Transfers und Vertragsverlängerungen zu kümmern hat, sollte die Winter- bzw. Sommerpause im Trainingslager verbracht werden.

Während der Ligaspiele werden kurze und nicht allzu abwechslungsreiche Torszenen gezeigt, wobei man den Spielern über die Leertaste Anweisungen zurufen kann – ob sie dann auch tatsächlich brav foulen oder einen Weitschuß riskieren, ist aber genauso fraglich wie im wirklichen Leben. Bei den Pokalwettbewerben wird dagegen nur der Spielstand geliefert, und erst in der Halbzeit darf ausgewechselt oder die Taktik geändert werden. Nach dem Schlußpfiff gibt man ab und an noch ein Interview, dann folgt (wie könnte es anders sein?) die TV-Show „ran“



Bei „ran“ sitzt man in der ersten Reihe...

mit anwählbaren Höhepunkten aller Begegnungen, Ergebnissen und Tabellen.

Optisch wird insgesamt nicht unbedingt ein Fußballfest geboten, doch die Maus nagt sich durch übersichtliche Menüs, und ein bißchen Sprachausgabe samt Digi-FX und Musik ist ebenfalls vorhanden. Und damit ist der ranTrainer zwar komplex und auch recht originell, aber längst kein Genre-Highlight. (st)

ranTrainer (Greenwood Entertainment)

Digitale Trainingseinheit für Fußballlehrer.

GRAFIK	72%
SOUND	69%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	71%



72%

Schwierigkeit: Variabel
Preis: ca. 129,- DM

Achtung: Es sind fehlerhafte Versionen im Umlauf, die der Hersteller jedoch anstandslos umtauscht.

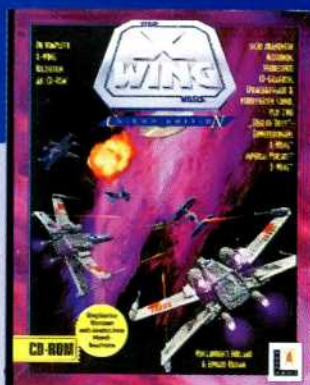
Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 6 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Da pfeift die Lunge!



Training ist angesagt!

CD-UPDATE



Da leuchten die Sterne:
X-Wing auf CD



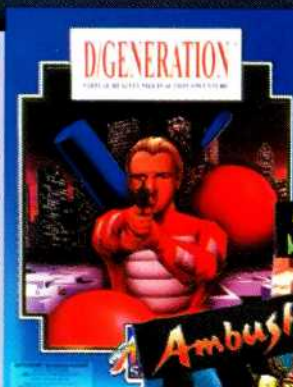
Mehr Schein als
Sein: Fleet Defen-
der Gold



Germanisten-
träume werden
wahr: Dream-
web



Jetzt auch
sprachlich
bürgernah:
Sim City



Lauter Preisschläger: D/Ge-
neration, Siege, Ambush at
Sorinor & Bloodstone



Neues Jahr, neues CD-Glück: Auch 1995 wird fleißig versilbert, und manchmal kommt dabei fast schon Gold heraus, dann wieder nur Blech. Hier die aktuellen Infos aus den digitalen Alchimistenküchen.

BESSER

Bei der **X-Wing** CD-ROM Edition war die Macht wirklich mit Lucas Arts: Man kriegt Grafiken auf dem Niveau von „Tie Fighter“, Sprachausgabe und digital aufbereiteten Sound sowie die Erweiterungen „Imperial Pursuit“ und „B-Wing“, dazu sechs neue Missionen – macht unter dem Strich 122 teilweise sogar frisch überarbeitete Einsätze. Zudem ist der Spaß relativ günstig, denn je nach Fall (Update/Neukauf, englisch/deutsch) sind zwischen 49 und 99 Sterntaler zu berappen. Sehr anständig gemacht ist auch die CD-Version des Strategicals **Lords of the Realm**, denn Impressions offeriert hier für einen knappen Hunni außer Digi-Sprache und besseren Animationen auch die (früher getrennt angebotenen) Landkarten von Deutschland und England.

Bei **Rise of the Robots** (89,- DM) hat Mirage die VGA- und die SVGA-Version auf einer CD vereint, nahezu unverändert präsentieren sich dagegen die gleich teuren Silberlinge **Civilization** (MicroProse), **Universe** (Core Design) und **Jazz Jackrabbit** (Epic). Eher keine Ruhmestat ist der MicroProse-Flugi **Fleet Defender Gold**: Auf der Habenseite findet man zwei neue Szenarios, einen Missionbuilder, 'ne Flugschule und jede Menge Videoclips; doch leider sind manche Programmteile nur extra (und das nur unter „Windows“!) zu laden, außerdem be-

trägt die Abfertigungsgebühr stolze 119,- DM. Einen Zwanziger weniger verlangt bhv für **Inspektor Zebok**, der sich nun auch mit 4 MB RAM zufriedengibt.

DEUTSCHER

Wer seinen letzten Blauen in traute Heimatklänge investieren will, hat die Qual der Wahl: Bei Interplays Episoden-Adventure „Star Trek: 25th Anniversary“ bekommt er nur deutsche Untertitel zu „den Stimmen der Star Trek-Originalcrew“, während die Einwohner des (originalen) **Sim City** auf CD nun, abgesehen von einigen Amerikanismen, auf deutsch nach immer neuen Ausgaben schreien. Auch U.S. Golds Genremix **The Horde** wurde komplett übersetzt, ebenso die Sprachausgabe von Empires SF-Abenteuer **Dreamweb**.

PREISWERTER

Je einen Fuffi wünscht sich Powerplus für die Kampfflugis **Dogfight** und **F-117A**; Softprize hält mit lauter Klassikern dagegen – **Dune**, **Dune 2**, **Wing Commander**, **688 Attack Sub** und **Chuck Yeager's Air Combat**. Bereits mit schlappen 30 Märkern ist man bei Action 16 und dem Actionadventure **D/Generation** samt beigegepackter „Windows“-Version dabei. Gleiches gilt hier für einige Mindcraft-Titel wie die Strategicals **Siege** und **Ambush at Sorinor** oder das Rollenspiel **Bloodstone**. (mm)

WOZU SONST HABT IHR EIN CD-ROM?

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

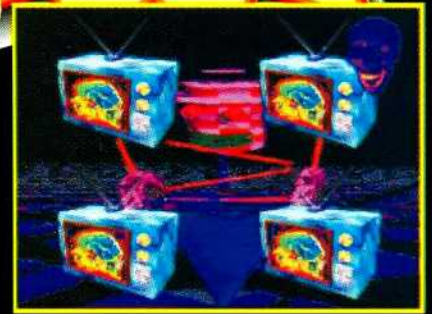
Multimedia-Game von, mit und über die Redaktion: Eine gnadenlose Gaudi zum Ablachen!

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.

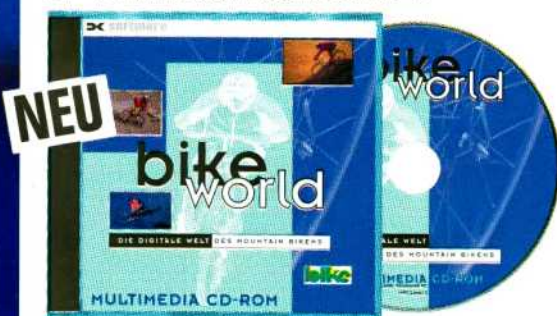
NEU: FUN-SPORTS AUF CD-ROM.



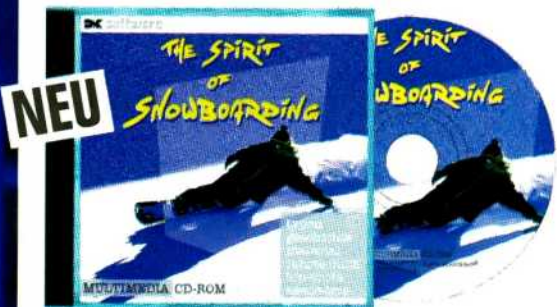
Drei faszinierende Sportarten auf CD-ROM in begeisternder Qualität. Mit allem, was Multimedia-CD-ROM's zu einem einmaligen Erlebnis macht: interaktives Video, digitales Audio, Text-, Foto- und Computeranimationen. Von DK-SOFTWARE, dem innovativen und kompetenten Anbieter von Software-Produkten für Sport, Hobby und Freizeit. Ohne Beispiel im Markt. Aufregend neu für Biker, Segler, Snowboarder. Aber auch wahnsinnig interessant für echte Multimedia-Fans.



Der erste, interaktive, multimediale Segellehrgang auf CD-ROM. Sie wählen aus den vier grundlegenden Kapiteln „Die Jolle“, „Knoten“, „Theorie“ und „Praxis“ und los geht's. Bei Direkt-Bestellung DM 129,- (+ DM 10,- Versandkosten, Ausland DM 15,-).



Die digitale Welt des Mountain Bikens bietet Ihnen alles, was Sie über diesen faszinierenden Sport wissen sollten. Ob Geschichte, Technik oder Fahrtechnik: Spielend einfach klicken Sie sich durch die Lern- und Erlebnisinhalte. Bei Direkt-Bestellung DM 99,- (+ DM 10,- Versandkosten, Ausland DM 15,-).



Informationen über Ausrüstung und Material, Technik und Methodik, die heißesten Freestyle-Tricks, Szene-Tips, Top-Spots – kurz: Alles zum Thema Snowboard. Mit witzigem Snowboard-Simulationsspiel. Bei Direkt-Bestellung DM 99,- (+ DM 10,- Versandkosten, Ausland DM 15,-). Lieferbar ab Mitte November.

DK software
MULTIMEDIA

Bestellen Sie sofort oder fordern Sie ausführliche Informationen an:

☎ per Telefon: 05 21/5 59-292
Mo.-Fr. 8.00 bis 16.00 Uhr. Astrid Anke und
Dieter Braend freuen sich auf Ihren Anruf.
📠 per Fax: 05 21/5 59-114. Rund um die Uhr.

✉ per Post: DK-Software,
Postfach 1016 71, D-33516 Bielefeld
📖 Im Buch- und Fachhandel erhältlich.
Außerdem bei KARSTADT und BRINKMANN.

Vertriebspartner Schweiz:

- Navigator 2000, Parkstrasse 1, CH-6386 Wolfenschiessen
- Neptun-Verlag, Fiedlerstrasse 2, CH-8272 Ermatingen

Vertriebspartner Österreich:

- Freytag-Bernd & Artaria, Kohlmarkt 9, A-1010 Wien