

MULTI MEDIA

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

Nr. 7
Februar 95



Endlich gelandet

WING COMMANDER III

Kompetent getestet

**COMMANDER BLOOD
ALONE IN THE DARK 3
HELL
DEATH GATE
u.v.a.**



Kurz beleuchtet

**3D-FANTASYBUCH
MULTI-NETZTEIL
CONTROL PANEL
FÜR DIGI-PILOTEN
TELEFON-DATENBANK**



**MULTIMEDIA TOTAL
ALLE AKTUELLEN
CD-UPDATES
!**

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

HALLOWEEN HARRY



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

ROBOT SPIELEPAKET



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 1, Hocus, Tubular, F 18, Winrade, und viele andere mehr ergänzen das ROBOT- Spielvergnügen.

100-6007

DM 14,95

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-Einstiegversion von **TIE FIGHTER** warten auf Ihren Einsatz! **Flugsimulatoren:** MIRAMAR V.2.0 - 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,-

HOT GAMES



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 Virensan- und Cleanprogramme, Etiketten-, Kopier-, Text- und Malprogramme, die Ihnen viel Freude im Umgang mit dieser CD-ROM bereiten werden.

100-4012

DM 29,95

SUPER ARCADE GAMES



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

FLUGSIMULATOR PACK



FLUGSIMULATOR PACK

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

100-9900

DM 10,-

Außerdem im NMV-Programm:

Around The Sound - Cool Games - Cool School Tools - The Business Collection - Top Tools - Fax & Fon - Clippatractor - 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 I - All For Windows Volume II - 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 Hanseat - 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!



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 Vorausschick + 20,- DM VK - Wir akzeptieren VISA-Card.

Händleranfragen erwünscht! Autoren, bieten Sie uns Ihre Software 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, Bildbearbeitungs- 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 den Top-10 wie z.B. Hocus, Rabbit, Skat, Memory darf man sich eigentlich nicht entgehen lassen.

250-2000

DM 29,95

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, Hardisk-Tools, Sound-Utilities und Sound-Dateien wie WAV, MOD.

COCKTAIL

GUT GESCHIELT, CLARENCE!



Die Pupillendreher der ars-Edition waren ja schon des öfteren zu Gast auf diesen Seiten, aber diesmal haben sich die Leute mit dem „magischen Auge“ etwas ganz Neues ausgedacht!

Jawohl, denn **Die magische Prophezeiung** ist eine mittelalterliche Fantasy-Geschichte um einen Jungen, der in den Mustern von Tapeten und Gobelins verborgene Dinge erkennt, was der Leser anhand von illustrierenden Stereogrammen nachvollziehen kann. Das ist übrigens keine Erfindung des Autors David Worsick, denn es gab seinerzeit tatsächlich bereits solchen 3D-Wandschmuck. Wer also neues Schiel-Futter sucht, der wende sich mit 29 Märkern in der Tasche an den Buchhändler seines Vertrauens.

GUT GEFLOGEN, CHUCK!

Hier kommt ein Angebot für Digi-Piloten, die mit allen Schikanen fliegen wollen, ohne durch Tasten oder Joysticks ständig daran erinnert zu werden, daß sie in Wirklichkeit doch bloß vor einer erdgebundenen DOSE hocken. Die Rede ist vom **Aircraft Control Panel** für den „Flight V“, das einfach zwischen Tastatur und Compi geklemmt wird – und schon meint man, in einer Cessna 172 zu sitzen. Na, wenn das nicht multimedial ist? Ganz billig ist der Spaß freilich nicht, denn wenn das High-Tech-Steuerpult in den nächsten Wochen auf den Markt kommt, werden rund 800 Mark dafür fällig. Und zwar bei:

**Aerosoft
Flughafen
Paderborn/Lippstadt
33142 Büren**



VOLLE POWER, EY!

Als Multimedia-Freak hat man heutzutage längst ein Notebook, um den CDs auch unterwegs eine Garage bieten zu können. Meist hat man dann allerdings auch Probleme mit dem Stromverbrauch – oder das Mini-Multi-Netzteil von Verbeco.

Das Teil stellt nämlich 100 Watt Dauerleistung zur Verfügung, wiegt zusammen mit der Lade-Elektronik gerade mal ein Kilo und ist nicht größer als eine Hand. Das Tollste ist aber, daß sich bis zu acht verschiedene Geräte mit unterschiedlichem Saft-Bedarf gleichzeitig anschließen lassen! Tja, und wenn am Strand bloß der Golfstrom zur Verfügung steht, ist man über die beiden mitgelieferten Akkus sicher froh. Alles inklusive kostet der kleine Stromer 1.050,- DM und ist zu haben bei:

**Verbeco
Industriestr. 30
68519 Viernheim**

GUT GEZOCKT, SIEGER!

Hier noch eine Kurzmeldung für süddeutsche Preisgambler: Am letzten Februar-Wochenende (25./26.2.) findet in der Hohenzollernstr. 90 das **2. Münchner Spieleturnier** statt. Geprüft werden im K.o.-System die Disziplinen „Doom 2“ und „Rise of the Robots“; teilnehmen kann jeder, der 10,- DM Startgeld und sich unter folgender Nummer anmeldet: **089/307 33 33**



GUT GEWÄHLT, FREUNDE!

Schon mal von Telefonbüchern auf CD gehört? Nein? Dabei gibt es die **Dinger** jetzt hübsch sortiert nach PLZ-Regionen (von 0 bis 9) für 39,- DM pro Gebiet!

Die TeleInfo-CD regional kann aufgrund der computertypischen Suchfunktionen

auch einiges mehr als ihr papierenes Vorbild – z.B. die korrekten Nummern ermitteln, selbst wenn nur Bruchstücke von Namen oder Adresse bekannt sind. Dafür braucht man hier allerdings für jedes PLZ-Gebiet eine neue Scheibe, „Windows 3.1“ unter der Haube und einen gut sortierten

Buch- oder Computerfachhandel in Reichweite.

TeleInfo-CD



INHALT

PREVIEW

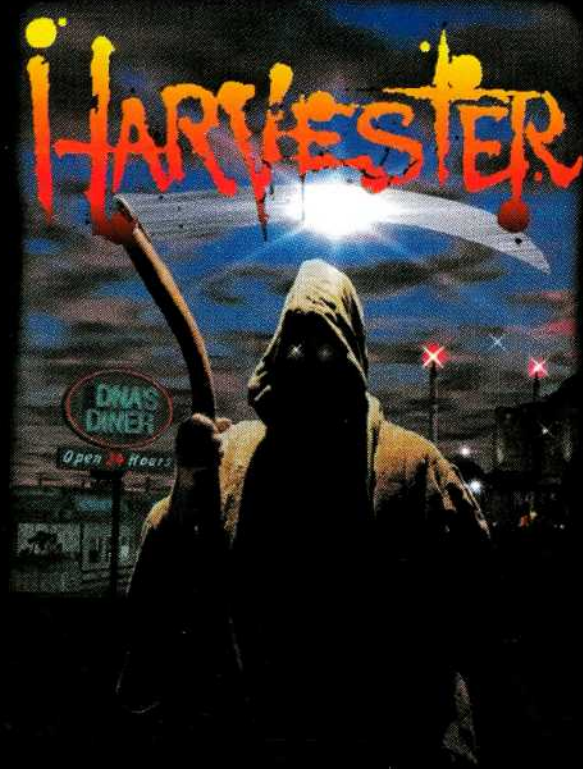
Harvester 4

TESTS

Wing Commander 3 6
Alone in the Dark 3 8
Hell 9
Alien Logic 10
Death Gate 11
Voyeur 12
World Cup Golf 12
Commander Blood 13
Cyberia 14
Cyberwar 14

UMSETZUNGEN

CD-Update 15



Horror ist derzeit der letzte Schrei, Genremixturen sind zumindest der vorletzte – ergo rührt man bei Future Vision gerade einen blutigen Cocktail aus Adventure, Rollen- und Prügelspiel für ganz Abgebrühte zusammen.

Vertrieben wird das Werk der texanischen Spieleschmiede (in Dallas gibt's also doch mehr JR!) dann von Merit Software, wo man dem PC bereits anno 1992 mit Cyberdreams' „Dark Seed“ eine Gänsehaut verpaß-

als nur Hochhäuser, Bohrtürme, Rindviecher und

te. Und auch diesmal läßt Stephen King grüßen, wenn man sich die Story so ansieht, welche sich Gamedesigner Gilbert Austin (bekannt durch seine Mitarbeit an Origin-Highlights wie „Privateer“ oder „Strike Commander“) hat einfallen lassen: Harvest ist eine jener typisch amerikanischen Kleinstädte aus dem Bilderbuch, wo die Mädels noch nett, die Einwohner noch freundlich und die Holzzäune um die natürlich gepflegten Vorgärten noch blütenweiß sind. Hier lebt der 17jährige Held glücklich bei seiner liebevollen Familie, bis das blanke Grauen alle hübschen Klischees über den Haufen wirft. Oder wie würdet Ihr es finden, wenn Ihr eines Tages in Euer Bett guckt und dort statt der Freundin nur noch eine Wirbelsäule nebst blutigem Totenschädel vorfändet? Und wie idyllisch ist die Idylle, wo eine derart entsetzliche Tat nicht die geringste Reaktion bei den Einheimischen hervorruft? Und so bleibt dem armen Hauptdarsteller wohl keine andere Spur bzw. Wahl, als die Einladung einer mysteriösen Organisation, die sich „The Order of the Harvest Moon“ nennt, anzunehmen...

Der Orden scheint auf geheimnisvolle Art die Stadt zu kontrollieren und haust in einem tempelartigen Gebäude namens

„The Lodge“. Die Aufnahmebedingungen umfassen eine Lehrzeit als angehender Massenmörder, und an potentiellen Opfern herrscht kein Mangel: Von einer Riesenspinne bis hin zu einem Gruselclown (noch so eine Anleihe bei Meister King, man denke nur an „Es“) reicht das Sammelsurium bizarrer Gegner. Ebenso variantenreich ist das Waffenarsenal, mit dem man die Widersacher auf spektakuläre Art und Weise ins Jenseits befördert – daß dabei der rote Lebenssaft gleich literweise fließen soll, dürfte die Splatterfans ebenso freuen, wie es der BPS Arbeit beschaffen wird. Auf alle Fälle machen die gerenderten Grafiken der Locations schon vorab einen guten Eindruck. Kommt es zu einem der im Arcade-Stil auszutragenden Kämpfe, so werden sich die Kontrahenten, deren Animation laut Hersteller alles bisher Dagewesene übertreffen soll, in der Seitenansicht gegenüberstehen. Dazu gibt's reichlich schauerliche Musik und stimmungsvolle Sound-FX sowie Abwechslung in Form von knobeligen Adventureeinlagen. Ob die Mischung stimmt und ob auch die Steuerung mörderisch gut wird, soll schon bald ein endgültiger Test zeigen – der Tod will hier nämlich bereits in wenigen Wochen reiche Ernte halten. (st)



WOZU SONST HABT IHR EIN CD-ROM?

Datenbank

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

Multimedia-Game

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

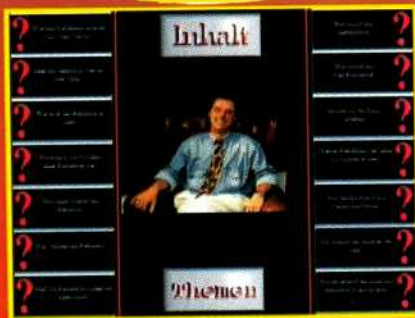
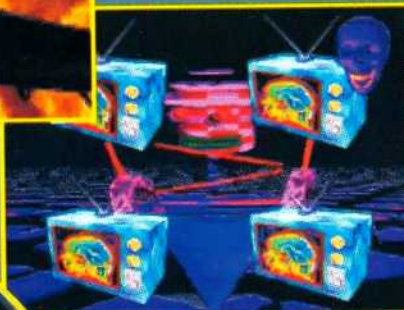
Tolle **Hintergrund-Infos**, heiße Demos, Multimedia-Shopping und und und!

Interaktives Video-Interview

mit Michael:
150 kluge Fragen –
150 dumme Antworten!

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

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

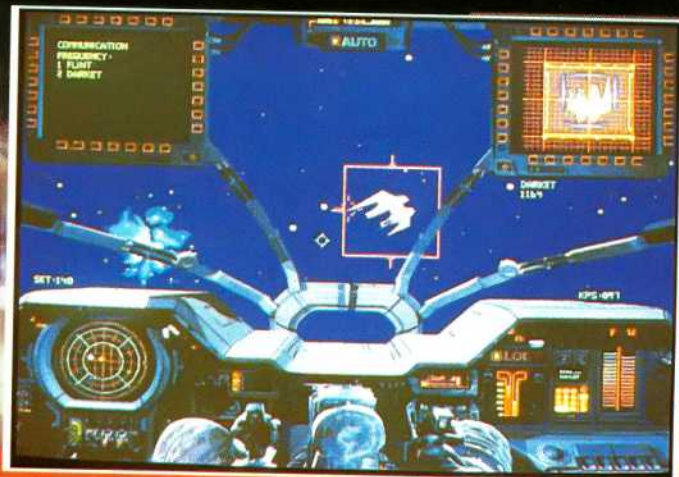
„JOKER SHOP“ · BRETONISCHER RING 2 · D-85630 GRASBRUNN

Nachbestellungen sind nur im Inland möglich



WING COMMANDER III

Heart of the Tiger



Stirb, du Katzenbrut!



Luke, äh, Christopher mit Harem

Was lange gärt, wird endlich Blut: Nach drei Jahren voller öder Klons und lauer Füllspiele à la „Wing Commander Armada“ geht Origins legendäres Weltraumepos nun offiziell in die dritte Runde – anschnallen, abheben und staunen!

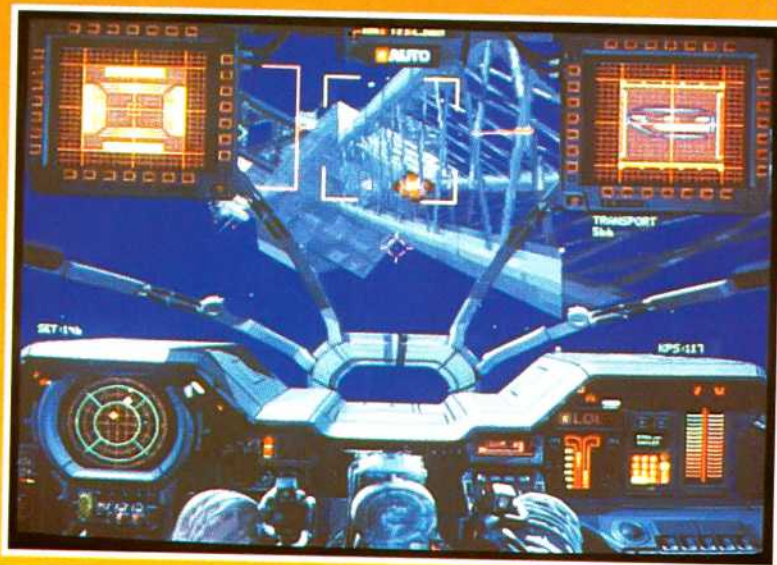
Der Kult um „Wing Commander“ kommt nicht von ungefähr, setzte der actionbetonte Weltraumflugi doch anno 1990 Maßstäbe durch seine packende (und sich im Spielverlauf weiterentwickelnde) Story und die für damalige Verhältnisse spektakuläre 3D-Grafik. Der Nachfolger war dann nicht mehr ganz so genial, und eingeschobene Seriencutscenes wie „Wing Commander Academy“ oder „Wing Commander Armada“ ließen die Begeisterung deutlich abkühlen. Doch jetzt wird's wieder brandheiß, denn nicht umsonst warten hier gleich vier CDs in der Box...

Ehe sich die Gemüter vollends erhitzen, wollen wir aber mal nachsehen, was sich inzwischen storytechnisch getan hat. Nun, Christopher Blair, der Veteran aus den vorangegangenen Episoden, wurde inzwischen zum Colonel befördert – kein Wunder, tobt der Krieg gegen die katzenartige Alienrasse der Kilrathis doch mit unverminderter Wucht. Als Blairs „Flugzeugträger“ Concordia abgeschossen wird, versetzt ihn sein alter Erzrivale Admiral Tolwyn auf den abgewrackten Seelenverkäufer Victory; gleichzeitig fällt seine Freundin Angel dem Feind als Geisel an-

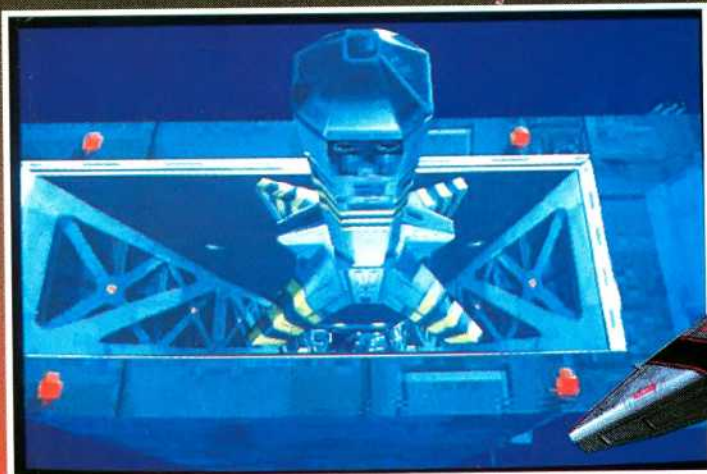
heim. Weil Chris davon noch nichts ahnt, fliegt er erst mal unverdrossen Standardmissionen, begleitet von seinen bekannt treuen Flügelmännern wie Hobbs oder dem berüchtigten Maniac. Doch nach und nach überschlagen sich die Ereignisse und reißen unseren Helden (und mit ihm den Spieler) in einen Strudel aus Verrat, falschem Ehrgefühl und rund 50 Missionen.

Am grundsätzlichen Gameplay hat sich somit nicht viel geändert, immer noch sind Wegpunkte abzufliegen, Transporter zu beschützen, gezielte Angriffe gegen Großraumschiffe zu starten und so viele Kilrathis wie möglich abzuschießen. Doch diesmal darf für die Schlachten einer von fünf Räumen ausgewählt und für jeden Einsatz individuell mit Lasern, Raketen und neuerdings auch Minen bestückt werden. Letztere sind besonders als freudige Mitbringsel geeignet,

wenn, wie es nun schon mal vorkommen kann, gegnerische Riesenschiffe zu durchfliegen sind. Nach bestandener Mission steht dann meist ein Rundgang durch die verschiedenen Stationen der Victory an, um in Laserkuppel, Schlafquartieren oder Bar auf Kameraden zu treffen, die in einem Schwätzchen eventuell ein paar wichtige Infos rausrücken. Dabei kann der Gesprächspartner gelegentlich im Multiple-choice-Verfahren in bestimmte Richtungen manipuliert werden, was nicht ganz unwichtig ist: Einmal treiben solche Palaver die Handlung voran, zum anderen



Ein dicker Brocken im Visier



Auf in den Kampf...

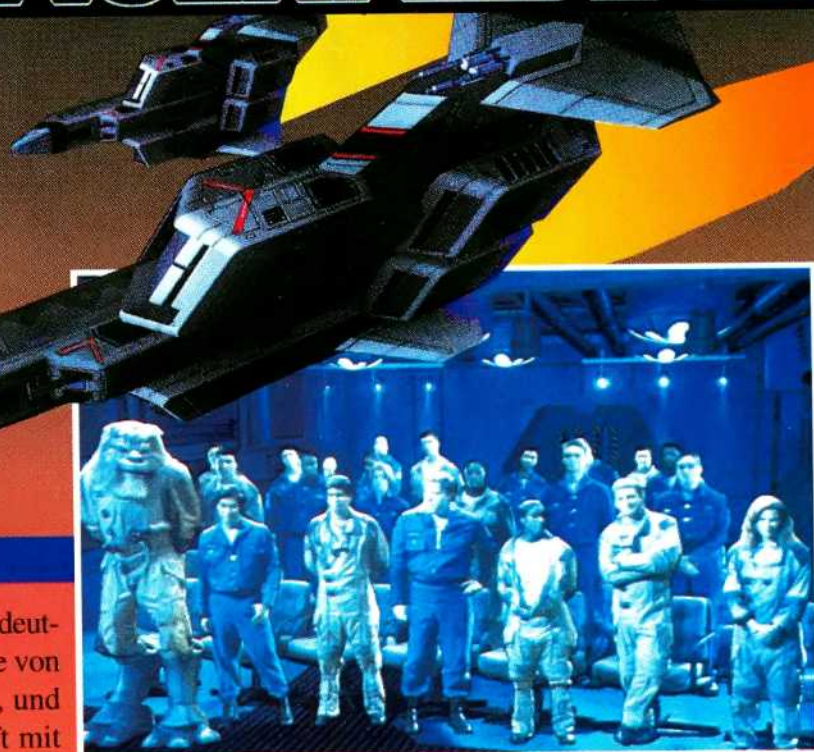
mag der eine oder andere Charakter ja zukünftig einen prima Wingman abgeben. Technisch hat sich ebenfalls viel getan, denn anders als bei den beiden Vorgängerprogrammen kann man hier die Feindintelligenz dem eigenen Können anpassen oder sich gar unverwundbar machen. Verglichen mit der nunmehr wahrhaft gigantischen Präsentation ist das aber nur ein kleiner Fortschritt. So wurden vor allem für die eingebauten Videos weder Kosten noch Mühen gescheut, alle Szenen sind mit Hollywood-Profis wie „Luke Skywalker“ Mark Hamill oder Malcolm McDowell besetzt und kombinieren sehr ge-

Spieler somit u.a. die deutsche Synchronstimme von Mr. Spock zu hören, und das sogar bei den oft mit einem Video unterlegten Funksprüchen!

Bei soviel Brillanz fällt die tadellose Steuerung, die durch Details wie automatische Anpassung an die Feindgeschwindigkeit auf den neuesten Stand der Technik gebracht wurde, schon fast nicht mehr auf. Wie bei Origin üblich, ist der Preis für die Power-Präsentation in Hardware zu bezahlen: Unter einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM und einem Doublespeed-CD-ROM läuft selbst unter VGA gar nichts. Und wer keine passende Soundkarte besitzt, hat wenig von den 16-Bit-Stereosamples. Den größten (SVGA-) Genuß zieht man freilich aus einem Pentium mit zumindest 90 MHz, 16 MB Hauptspeicher und einem Quadrospeed-Läufer; nur hier ist auch mit absolut ruckfreien Animationen zu rechnen.

Wir haben es bei Wing Commander 3 also mal wieder mit einem echten Trendsetter zu tun, sowohl was die Hardwareanforderungen als auch was das Gebotene betrifft. Die Dis-

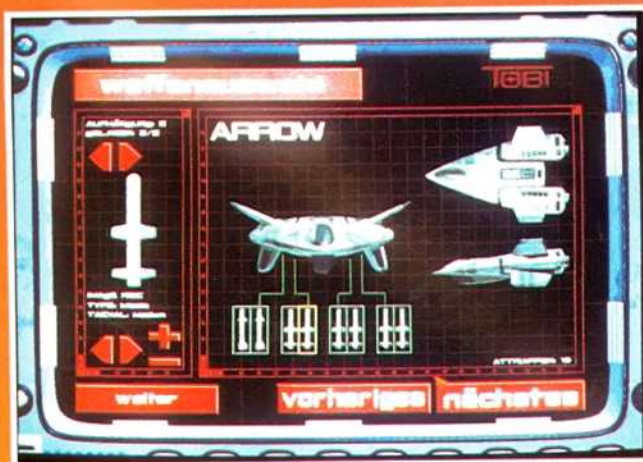
kussion, ob das Spiel mit mehr programmiertechnischem Feinschliff auch anders hinzukriegen gewesen wäre (vielleicht hat's ja was mit dem der Packung beigelegten Werbeposter für Intels Pentium zu tun?), ist müßig – wer irre Grafiken, superbe Videos, deutsche Sprachausgabe und in der Steuerung nochmals verbesserte Flüge durch das Innenleben feindlicher Riesenraumer mit dem besten Wing Commander aller Zeiten erleben will, muß eben über den passenden Fuhrpark verfügen. (mic)



Die versammelte Flotte



Guck mal, da kommt der Friseur!



Der Waffenscreen

schickt Computergrafik mit Realfilm. Aber auch die Optik während der Flugsequenzen ist unter VGA und SVGA gleichermaßen toll gelungen: Da gleiten voll texturierte Raumschiffe vor detaillierten Orbitalstationen durch einen mit farbigen Galaxien geschmückten Weltraum. Der atmosphärische Soundtrack paßt sich wieder einmal hervorragend dem Spielverlauf an, dazu kommt durchgehend deutsche Sprachausgabe, die von der Film- und Fernseh-Synchron GmbH (wo auch Kinofilme und Serien bearbeitet werden) realisiert wurde. Im Ergebnis bekommt der

Wing Commander 3 (Origin)

Ein superber Actionflugi für superbe Hardware.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

84%

86%

83%

92%



87%

Schwierigkeit: Variabel
Preis: ca. 149,- DM

Theoretisch genügt ein 486 DX/50, praktisch sollte es zumindest ein 486 DX2/66 sein; unter SVGA ein Pentium.

Super VGA	Soundblaster (16/AWE 32)
VGA	Pro Audio
HD: 40 MB	Roland (MT-32/LAPC-1)
RAM: 8 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



ALONE IN THE DARK 3



High Noon in Slaughter Gulch



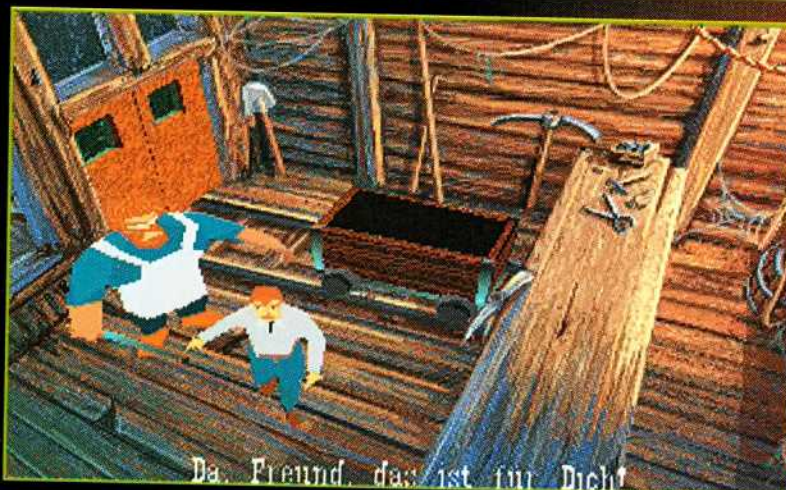
Tierisch gruselig...



Es ist also mal wieder Gänsehaut angesagt, wenn es den Serienveteranen Edward Carnby in den Wilden Westen von Hollywood verschlägt, wo Emily Hartwood (seine Partnerin aus Teil eins der Dunkelsaga) als Scriptgirl arbeitet – bis sie von ruchlosen Cowboy-Zombies gekidnappt wird. Die Entführung ist in einem eindrucksvollen Intro zu sehen, dann wird der etwas kantig wirkende, aber erstaunlich animierte Polygon-Detektiv per Tastatur auf Rettungstournee durch die Saloons, Minen und alten Friedhöfe der verzweigten Kulissenstadt Slaughter Gulch gelotst.

Unterwegs erleichtern ein Lageplan die Orientierung und diverse Bleispritzen (vom Revolver über eine Winchester bis hin zum MG) den Echtzeit-Umgang mit den in reicher Ar-

tenvielfalt anzutreffenden untoten Kuhhirten. Zur Not kann man den Gruselgestalten auch mit blanker Faust beikommen, was besonders anfangs auch mal erforderlich ist, da besiegte Gegner hier als Waffenlieferanten dienen. Auch Heiltränke, Bücher, Schlüssel und ähnlicher Nachschub für das Inventory ist zu finden und an geeigneter Stelle zu benutzen, genau wie Truhen zu ver-



Da, Freund, das ist für Dich

Ein Freund fürs Leben

Trotz CD-Release hat Infogrames' 3D-Schauermär im dritten Anlauf nicht viel Neues zu bieten: Es wartet erneut die bewährte Mixtur aus Echtzeit-Action, Abenteuer-Elementen und variantenreicher Polygon-Präsentation.

schieben bzw. durchsuchen sind. Darüber hinaus darf sich der Schnüffler diesmal zeitweilig von einem Navajo-Medizinmann in einen Puma verwandeln lassen, der dann ebenfalls durch die mit teilanimierten Kulissen drapierte Gegend gelotst werden muß. Den Großteil seiner Atmosphäre verdankt auch diese Serienfolge wieder den unheimlich realistisch wirkenden Polygon-Gestalten, die durch automatisch vollzogene Kameraschwenks ins jeweils bestmögliche Licht gerückt werden. Die Animationsgeschwindigkeit der insgesamt über 60 Figuren konnte dabei gegenüber den beiden Vorgängern sogar noch etwas gesteigert werden: Manchen der in über 270 Räumlichkeiten zur Aufführung kommenden Szenen laufen mit bis zu 94 Bildern pro Sekunde ab. Gegen neomodische Konkurrenten wie etwa „Ecstatica“ sieht die Grafik aber trotz aller Details inzwischen schon ein wenig alt aus. Dafür klappt die Tastatursteuerung ganz ausgezeichnet, und auch die akustische Umrahmung aus amerikanischen Folksongs und deutscher Sprachausgabe weiß

zu motivieren – was schon deshalb nötig ist, weil einige der Kämpfe aufgrund arg ungünstiger Blickwinkel erst nach dem x-ten Anlauf zu gewinnen sind.

Hartgesottene Zombie-Fighter dürfen die Rettung der Freundin also durchaus in Erwägung ziehen, bei Bedarf auch von Disk – wenn sie mit einem reduzierten Intro und abgespeckter Sprachausgabe leben können. (md)



Einsam sind die Tapferen

Alone in the Dark 3 (Infogrames)

3D-Actionadventure für inzwischen etwas angestaubten Polygon-Grusel.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHÄRE
MOTIVATION

79%
83%
75%
71%



73%

Schwierigkeit: Variabel
Preis: ca. 129,- DM

Für den Zombie-Kehraus genügt ein 386 DX.

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

Verteufelt gut!

Mit den Bonbons haben die Programmierer von Take 2 nicht nur den Namen gemein: Ihr neues Cyberpunk-Adventure im Vertrieb von Gametek deckt den digitalen Vitaminbedarf von Fans düsterer SF-Szenarien auf Tage und Wochen!

HELL



An Plaudertaschen herrscht kein Mangel



Truppen-Inspektion

Im Jahr 2095 werden die Vereinigten Staaten von einer Partei bzw. Sekte namens „Die Hand Gottes“ regiert. Diese religiösen Eiferer kontrollieren angeblich das Tor zur Hölle und zwingen damit der Bevölkerung einen totalitären Überwachungsstaat auf. Zu den Handlangern der Obrigkeit gehören auch die Undercover-Agenten Gideon Eshanti und Rachel Braque, welche eines Nachts nur knapp dem Anschlag eines Killerkommandos entkommen. Auf der Suche nach dem Grund, weshalb man den Ex-Brötchengebern auf einmal als Zielscheibe dient, gerät das Duo zwischen die Fronten von Widerstand und Regierung – und damit in ein unglaubliches Intrigenspiel um eine wahrhaft höllische Virtual Reality...

Im Stil von „Rise of the Dragon“ klickt sich der Spieler (wahlweise als Gideon oder Rachel) auf einem Stadtplan an die diversen Locations, die im Verlauf der Story nach und nach erreichbar werden. Zusätzlich zum stets brav hinterdreintrottenden Partner lassen sich bis zu drei Mitstreiter engagieren, deren spezi-

elle Fähigkeiten und mitgeführte Gegenstände sich an bestimmten Stellen als äußerst hilfreich erweisen. Neben dem Lösen der variantenreichen und logischen Rätsel besteht der Löwenanteil des Gameplays allerdings aus ungezählten und ausgiebigen Gesprächen mit über 100 Personen. Die laufen meist automatisch ab, nur hin und wieder darf man seinen Multiple-choice-Senf dazu-

geben. Man sollte also trotz der Option, die Texte auch in Deutsch einblenden zu können, gut Englisch beherrschen, denn die nicht übersetzte Sprachausgabe macht hier schon wegen solchen Berühmtheiten wie Dennis Hopper oder Grace Jones einen Großteil der dichten Atmosphäre aus.

Die Menüleiste beinhaltet neben dieser Text-Option auch das Inventory, 20 Speicher-

Sesam
öffne
dich!



Washington D.C. anno 2095

plätze sowie Icons für die genreüblichen Aktionen – letztere lassen sich jedoch viel bequemer durchführen, indem man Personen oder Gegenstände direkt mit dem Nager bearbeitet. Die Grafik glänzt durch eine Mixtur aus gerenderten und realistisch animierten Bildern sowie kleinen Full-Motion-Videos; Musik und Sound-FX sind nicht ganz so gut gelungen. Vor allem versinkt man aber bald in der spannenden Story. Immer vorausgesetzt, daß man sich mit längeren Passagen ohne Eingriffsmöglichkeiten anfreunden kann...

Fazit: Für Fans von „Neuromancer“ oder „Blade Runner“ ist diese Multimedia-Hölle ein Muß, Otto Normalabenteurer könnte sich indessen etwas über- oder unterfordert fühlen – je nach Veranlagung. (st)

Hell (Take 2/Gametek)

Packendes, aber stark dialoglastiges Adventure für Cyberpunks.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHERE
MOTIVATION

82%
74%
83%
80%



81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 129,- DM

Bereits ab einem 386er ist die Hölle los.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 20 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

ALIEN LOGIC

Abenteuer: Forschung

Erstens kommt es immer anderes, und zweitens auch noch von SSI: Mit diesem genresprengenden Alien-Abenteuer legen die US-Strategen dem CD-ROM ein dickes Überraschungsei ins Nest – ist etwa schon Ostern?

Dem Software-Veteranen mögen dabei zwar verblüffende Ähnlichkeiten mit eher mäßigen AD&D-Frühwerken von SSI (etwa dem Action-Rolli „Hillsfar“) ins trübe Testerauge stechen, doch beschränken sie sich auf das Konzept – bei der konkreten Ausführung sind die Unterschiede gewaltig: Eine um Klassen bessere Präsentation, ein farbiger Story-Hintergrund und die ebenso phantasievolle wie komplexe Handlung machen das Game erfrischend anders.

Lassen wir den Blick also erstmal ein paar Jahrtausende zurückschweifen, als die Welt Jorune von Menschen besiedelt wurde, die kurze



Die örtliche Hauptstadt

Nachkommen der Völker seither nebeneinander her und pflegen ihre Rivalität. Als dann eine menschliche Ansiedlung von Shanthas überfallen wird, ist die Kacke wieder am Dampfen – und der Spieler als einziger Dörf-ler, dem die Flucht gelingt, mitten im Strudel der Ereignisse...

Das aufregend Neue an Alien Logic besteht nun in erster Linie darin, daß neben der zunächst im

Vordergrund stehenden Rettung der Genossen auch viel Forschungsarbeit verlangt wird. Hier einige Beispiele aus der Praxis: Welche Rolle spielen die einst von den Menschen geschaffenen Intelligenzen, die Jorune zur wahren Multi-Kulti-Welt ma-

chen? Welches Geheimnis steckt hinter der magischen Dysha-Energie, die oft und gern zum Kämpfen benutzt wird, aber auch gewaltige schwebende „Inseln“ in der Luft hält? Was ist von den biotechnischen „Recos“ zu halten, die man für teures Geld kaufen und zum Wundenheilen oder Ausbuddeln von Schätzen verwenden kann? Um all das und noch etliches mehr herauszufinden, muß man haufenweise Multiple-choice-Gespräche führen, sich ausgiebig prügeln, Dungeons durchstreifen und gelegentlich sogar eine kleine Hüpferei absolvieren.

Labyrinth und Kämpfe sind aus der Seitenansicht zu sehen, Straßen, Shops und Kneipen dagegen in Iso-3D gehalten, und Überlandreisen finden direkt auf der Landkarte statt. Steuerung, Begleitmusik und SVGA-Optik entsprechen dabei durchweg dem gehobenen Durchschnitt, lediglich die (englischen) Un-

terhaltungen und die Zauberei hätte man ein wenig komfortabler gestalten können. Doch das sind nur winzige Haare in einer wohl-schmeckenden Abenteuer-suppe, für die wir den SSI-Köchen hiermit 80 Sterne verleihen! (jn)

Alien Logic (SSI)

Leckerer Mix aus Rollenspiel-Action und Adventure-Grübelei.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHERE
MOTIVATION

74%
74%
86%
82%



80%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 129,- DM

Ein 486er ist Pflicht, eine komprimierte Festplatte verboten.

Super VGA	Soundblaster (Pro)
VGA	Pro Audio
HD: 10-35 MB	Roland
RAM: 8 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



Igitt, fliegende Maulbeißer!

Zeit später den Kontakt zu Mutter Erde verloren. Wie in solchen Fällen üblich, zettelten die Pioniere daraufhin einen Krieg mit den einheimischen Shanthas an, der beinahe zur Vernichtung beider Seiten geführt hätte. Mehr schlecht als recht leben die



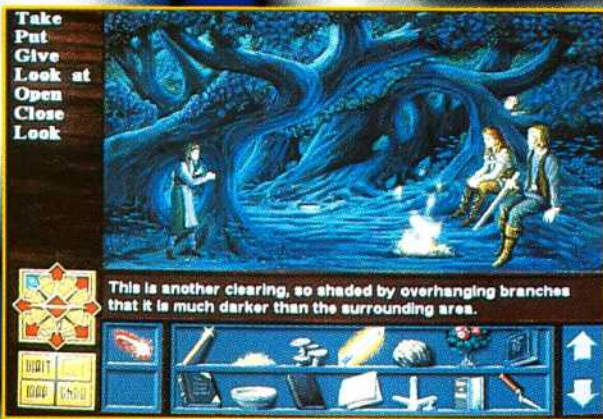
Die Abenteuerlegende

Death Gate

Nach Steve Meretzky's Endzeitsatire „Super Hero League of Hoboken“ meldet sich Legend nun mit der überaus geglückten Adventure-Versoftung einer Roman-Serie von Weis und Hickman zurück: Macht hoch das Todestor!

Durch ihre (von U.S. Gold auf den Monitor gebrachten) „Drachenlanze“-Romane sind die beiden US-Autoren schon lange ein fester Begriff in der Fantasy-Szene. Ihr neuestes, sieben Bände umfassendes Werk ist zum größten Teil übrigens auch in Deutschland unter dem Serientitel „Die vergessenen Welten“ bei Bastei erhältlich. Die Legend-Recken haben es gründlich studiert, anschließend fiel ihnen folgende Geschichte ein:

Der vom Spieler betreute Haplo ist ein junger Patryn, der zusammen mit den anderen Mitgliedern dieses menschenähnlichen Volkes in der unwirtlichen Labyrinth-Welt ein karges Dasein fristet. Doch dann gelingt ihm die Flucht, und ehe er sich versieht, hat er auch schon eine ziemlich anspruchsvolle Aufgabe am Hals: Xar, der Anführer aller geflohenen Patryns, beauftragt ihn damit, das zerbrochene Weltensiegel wiederzufinden – nur so läßt sich die von den feindlichen Sartans in fünf Reiche aufgeteilte Ur-Welt wieder zusammenschweißen.



Außen Xanth, innen besser...



Der Typ hält sich wohl für James Bond?!

Ausgestattet mit einem komfortablen Automapping, einigen (erweiterungsfähigen) Zauberkennntnissen und einem magiegesteuerten Drachenschiff, begibt sich Haplo zunächst in die Himmelswelt Arianus, wo ihm versklavte Zwerge, arrogante Elfen, dunkle Geheimbünde und eine merkwürdige Maschine ein paar knifflige Probleme bereiten. Danach geht's weiter zur Feuerwelt Pyran, wo er es u.a. mit schimmernden Städten, wilden Titanen, einem verliebten Elfenprinzen und einem verrückten Magier zu tun bekommt, der sich für James Bond persönlich hält. Und doch dient all das nur der Einstimmung, denn mit einigen höchst überraschenden

Wendungen entwickelt sich die Story allmählich zum wahren Komplexitätswunder – dennoch geht die Übersicht in der munter dahinschreitenden Handlung nie verloren.

Grafisch erwarten den Wiedervereiniger stimmungsvolle SVGA- bzw. VGA-Bildchen, die mit wenigen, aber sehr schönen Animationen bereichert wurden. Und wie alle legendären Adventures seit „Companions of Xanth“ verdankt auch dieses der Soundbegleitung (mit Sprachausgabe) viel von seiner Atmosphäre. Die bei Bedarf automatisch ergänzte Verbenliste und die eingestreuten Legepuzzles gehören ebenfalls zu den Markenzeichen von Bob Bates' Spieleschmiede; dennoch ist Death Gate kein Fließbandprodukt: Hier vereinigen sich Neues und Bewährtes zu einer perfekten Mischung aus einer spannenden Story, ebenso knackigen wie logischen Rätseln und erstklassiger Bedienung. Wer also die nötigen Englischkenntnisse mitbringt, wäre ein Tor, wenn er dieses Tor nicht durchschreiten würde! (mic)



Ein garstiger Zwerg

Death Gate (Legend)

Fantasy-Adventure der Elfenklasse eins.

GRAFIK	76%
SOUND	83%
ATMOSPHÄRE	88%
MOTIVATION	86%



85%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM

Prinzipiell genügt ein 386er.

Super VGA	Soundblaster (AWE 32)
VGA	Pro Audio (16)
HD: 59 MB	Roland (LAPC-1)
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



Ein echtes „Raum“-Schiff



Voyeur

Interplays Polit-Krimi für Augenmenschen war vor zwei Jahren ein originelles Spiel auf dem CD-i – am PC ist es nur noch ein interaktives Abenteuer wie viele andere auch.

Daß Voyeur in anderen Ländern nur an Volljährige abgegeben wird, muß wohl an den leicht bekleideten Damen auf der Box liegen, denn hierzu-lande hat es die USK vollkommen zu Recht ab 16 Jahren freigegeben: Trotz des eingebauten Kid-Codes handelt es sich hier weniger um Digi-Erotik als vielmehr um eine Art Vorgänger zu „Under a Killig Moon“.

Die Handlung erzählt vom US-Präsidentschaftskandidaten Reed Hawke, dessen Familie von einem Mordanschlag bedroht ist. Ehe es im Wochenendhaus zur Bluttat kommen kann, wird der gute Mann also rund um die Uhr bespitzelt: Appartement und Ferienhütte sind mit Videoüberwachung bestückt, das Telefon kann abgehört werden, man darf in Tagbüchern blättern und Computerdaten abfragen – vieles davon nur zu bestimmten Zeiten und meist auch unter Zeitdruck. Sollte dabei Beweismaterial auftauchen, warnt man einzelne Familienmitglieder per Videoband oder informiert die Polizei. Die Filmatmosphäre weiß dank der fein animierten Akteure auch heute noch zu gefallen, und die Musik

ist fast schon oscarreif. Auch die Steuerung ist gelungen, nur sind auf manchen Rechnern Systemabstürze an der Tagesordnung – was besonders wegen der fehlenden Speicheroption eine Tragödie ist. Zudem sollte man gut Englisch beherrschen, um den Dialogen folgen zu können. Wer auf Spitzelei spitz ist, darf also ruhig mal einen Blick ris-



Guck mal einer an...



kieren, zumal das Spiel bei jedem Neustart seine Karten neu mischt und daher nicht so schnell an Reiz verliert. (mm)

Voyeur (Philips/Interplay)

Eine abenteuerliche Polit-Peep-show.

GRAFIK	76%
SOUND	83%
ATMOSPHÄRE	72%
MOTIVATION	66%



69%

Für Geübte
Preis: ca. 89,- DM

Ein schneller 386er mit Single-speed-Laufwerk genügt.

Super VGA	Soundblaster (Pro/16)
VGA	Pro Audio (16)
HD: 0,1 MB	Roland
RAM: 2 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

WORLD CUP GOLF

Ist es wirklich so schwer, das Steuerungssystem von „Links 386 Pro“ abzukupfern und zusammen mit etwas schöneren Grafiken auf zwei CDs zu packen? Die Programmierer von Arc hatten damit jedenfalls so ihre Not.

Noch ehe der erste Grashalm am Screen erscheint, darf man sich mit dem gespannten Verhältnis des Programms zu

manchen Soundkarten auseinandersetzen. Das ist schon deshalb besonders ärgerlich, weil die umfangreiche Sprachausgabe und die wunderbar zur Landschaft passende Steel-drum-Musik (ein paar FX gibt's auch) das Beste am ganzen Spiel sind...

Ort des Geschehens ist der Hyatt-Dorado-Kurs in Puerto Rico, wo man im Rahmen einer Weltmeisterschaft oder bei 15 weiteren Wettbewerben auf den Ball eindreschen darf. Am World-cup beteiligen sich 32 Zweier-

teams, dazu gehören maximal zehn menschliche Golfer, die Schwierigkeitsgrad, Schläger etc. unabhängig voneinander wählen können. Was die Damen und Herren anschließend erleben, ist allerdings eine Enttäuschung auf der ganzen Linie: Welche der prinzipiell möglichen Grafikperspektiven zu sehen ist, entscheidet allein der Computer – und der schreckt keineswegs vor Ansichten zurück, auf denen der Spieler gar nicht auftaucht oder scheinbar mitten durch einen Baum hindurch schlägt! Außerdem sind die Animationen der Cracks schlecht gemacht, die Steuerung wäre allenfalls als Geduldsspiel akzeptabel, und der Spielstand läßt sich nur an ganz bestimmten Stellen abspeichern.

Zum versöhnlichen Schluß ein Wort des Trostes an vergrätzte CD-Golfer: Bei den zwei angekündigten

Zusatzkursen will man die schlimmsten Patzer beseitigt haben – schau mer mal. (mm)

World Cup Golf (Arc/U.S. Gold)

Eine Niederlage für den digitalen Golfsport.

GRAFIK	66%
SOUND	73%
STEUERUNG	52%
MOTIVATION	52%

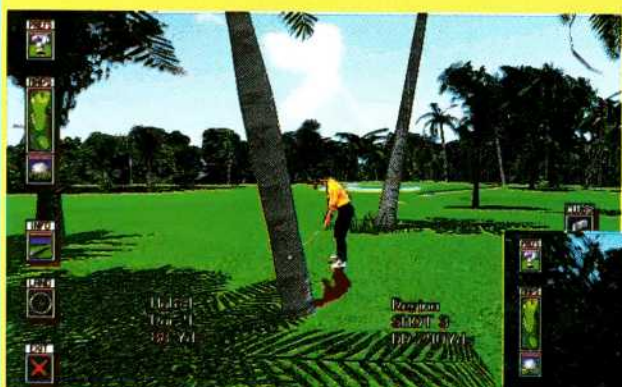


55%

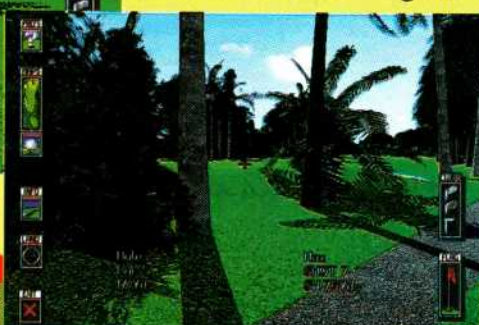
Schwierigkeit: Variabel
Preis: ca. 119,- DM

Ein 486er muß, eine SVGA-Karte und ein Doublespeed-Laufwerk sollten sein.

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



Hey, verstecken gilt nicht!



Schon vor sechs Jahren düste ein gewisser „Captain Blood“ auf Atari und Amiga abenteuernd durchs All – mittlerweile hat Cryo ihn zum CD-Commander befördert und erheblich besser ausgestattet.

Der SF-Methusalem

COMMANDER BLOOD



Die Kontrollzentrale

Mit seinen 800.000 Jährchen auf dem Buckel ist Bob Morlock das älteste noch lebende Geschöpf des Universums, kein Wunder, daß der alte Knabe recht schrullige Einfälle hat. So beauftragt er etwa Commander Blood mit einer Zeitreise durch die schwarzen Löcher des Alls zurück zum Urknall, damit er dort die (ersten und) letzten Wahrheiten herausfindet. Der Menschheit als solcher mag das egal sein, der Spieler lacht an dieser Stelle besser nicht – er ist Commander Blood. Den räumlichen Dreh- und An-

gelpunkt der Wahrheitssuche bildet die Kommandobrücke des Raumschiffes „Ark“, die immer aus Bloods Perspektive zu sehen ist. Mit dem Mauscursor bedient man hier das Telefon, wählt Ziele auf der Sternenkarte an, schaltet den Fernseher ein, befragt den Bordcomputer oder guckt in die „Cryobox“, welche die Kommunikation mit bestimmten Dingen und Personen (wie Bob Morlock) gestattet. Als erstes sollte man die erwähnte Sternenkarte mit ein paar zusätzlichen Koordinaten aufwerten, was wiederum die Kontaktaufnahme mit den Aliens draußen im Weltall voraussetzt. Das kann entweder via Telefon geschehen oder durch das Absetzen eines Repräsentanten namens „Orxx“ auf den angeflogenen Planeten. Dank der vollautomatischen Übersetzerin „Olga“ an

Bord tauchen bei den langen Multiple-choice-Gesprächen dann kaum Verständigungsprobleme auf, und schon ist man um einen Auftrag reicher. Aber nicht nur als Fleisch- oder Glaslieferant darf sich die Ark-Besatzung da betätigen, denn bei der Verstrickung in kriegsgerische Auseinandersetzungen ist auch diplomatisches Geschick gefragt. Alles kein Beinbruch, solange man darüber nicht die eigentliche Aufgabe aus den Augen verliert!

Obwohl alte Weltraumbummler mit einschlägiger Amiga- bzw. Atarierfahrung so manches Mal an ihre Zeit als Captain erinnert werden, hat der CD-Commander keine Degradierung zu befürchten: Bereits im Intro gibt's beeindruckende optische und akustische Genüsse, wie man sie von Cryo („Dune“) gewohnt ist, und auch im Spiel selbst macht die phantasievolle Präsentation jederzeit Laune. Besonders die Begegnungen mit den abwechslungsreich gestalteten Aliens sorgen für Stimmung an Bord, wobei das komfortable Handling (mit Autosavefunk-

tion) keinen Zeitreisenden im Regen stehen läßt. Das Anheuern auf der alten, neuen Space-Arche ist somit gewiß kein Fehler, zumal dort inzwischen auch deutsche Kommandos akzeptiert werden müßten. (ms)

So you are interested in optical lenses... I see!



Gestatten: Otto von Smile, ein echter Slimer!

Commander Blood (Cryo/Mindscape)

Ordentliches CD-Remake eines klassischen Space-Adventures.

GRAFIK	86%
SOUND	83%
ATMOSPHERE	79%
MOTIVATION	77%



79%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM

Bereits ein 486 DX mit DOS 5.0 und Singlespeed-CD-ROM eröffnet die Wahrheit über den Urknall. USK-Freigabe ab 6 Jahren.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 6 MB	Roland
RAM: 580 KB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Ein Izwal namens Izwalito...

...und seine
Stammesbrüder



Anflug auf Rondo





zweigte Gänge. Das klingt gut und sieht noch viel besser aus, denn die mit tollen Zwischensequenzen und reichlich Digi-Speech angereicherte Präsentation ist

Die Präsentation von Interplays neuer Action- und Knobel-Mixtur ist irgendwo zwischen „Rebel Assault“ und „Space Ace“ angesiedelt – das Gameplay ziemlich genau zwischen Not und Elend!

Der Cyberpunk Zak soll auf der Erde des Jahres 2022 allerlei kriminelles Gesindel atomisieren. Dazu lotst man den toll animierten Helden erst mal via Keyboard durch die laby-

wirklich prächtig; dazu wurde bereits eine komplett deutsche Version angekündigt. Aber was hilft's, wenn das Game selbst bloß Nerven kostet?

Wer also lieber probiert als spielt und auch vor (wegen eines wild pendelnden Fadenkreuzes) verkorksten Flugszenen nicht haltmacht, wird mit schicker Grafik und tollem Sound verwöhnt. Andererseits: Für das gleiche Geld kann man im Kino gut zehnmal in der Loge sitzen... (md)



Nur Fliegen sind schöner...

rinthischen Gänge einer Militärstation, wo er nach seinem waffenstarrenden Flieger sucht. Erwischt man dabei die falsche Abzweigung, wird das entweder mit dem sofortigen Spielende oder einem Pistolenduell mit dem Wachpersonal bestraft.

Ist Zak (nach tausend Toden) schließlich am ersten Etappenziel angelangt, muß dort unter Zeitdruck und Einsatz der kleinen grauen Zellen eine Bombe entschärft werden, bevor uns dann wunderschön animierte Actioneinlagen im Stil von „Rebel Assault“ erwarten: Eine vorgegebene Flugbahn wird so lange abgerodet, bis sämtliche Schiffe, Minen, Flugzeuge etc. per Stick, Maus oder Tastatur eingesargt wurden. Danach folgen weitere Fußmärsche durch weiterver-

Cyberia (Interplay)

Technisch eindrucksvoller, aber inhaltlich schwacher Genremix.

GRAFIK	83%
SOUND	81%
STEUERUNG	42%
MOTIVATION	51%



48%

Schwierigkeit: 8 Stufen
Preis: ca. 139,- DM

Die Zukunft beginnt auf einem mausbestückten 386er.

Super VGA	Soundblaster (16)
VGA	Pro Audio
HD: 3 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

CYBERWAR

Mitte des Jahres soll die Fortsetzung des frei an eine Stephen King-Story angelehnten Films „Der Rasenmähermann“ in die Kinos kommen – na, viel schlimmer als diese Versoftung kann der Streifen ja kaum werden...

Während die vorangegangene Filmumsetzung „The Lawnmower Man“ noch den Bonus hatte, eines der ersten adäquat präsentierten CD-Games zu sein, dürfte hier die Enttäuschung groß werden: Von vier Silberscheiben in einer Nobelpackung erwartet sich der Käufer einfach mehr als erneut nur einen wüsten Mischmasch aus Filmszenen, Zwischensequenzen und kleinen Spielchen der primitivsten Sorte!

Daß die Aufgaben für den heldenhaften Dr. Angelo diesmal in vom Zufall immer wieder neu gemischter Reihenfolge abzuspuhlen sind, ist dabei ein schwacher Trost, denn ob nun geballert, geflogen oder gerätselt wird, die auf der Packung groß angekündigten Spielprinzipien entpuppen sich allesamt bald als Relikte aus der digitalen Steinzeit. Frecherweise hat man einige Sequenzen sogar vom Vorgänger übernommen, und die wirklich neuen sind keineswegs die besten. Da wundert es niemand, daß Gameplay und Handhabung immer noch die Nachteile von „Dragon's Lair“ und „The 7th Guest“ vereinen – letzten Endes geht es wieder bloß um das simple Auswendiglernen der Anforderungen diverser Minispielchen.

Sicher, die Grafik mit ihren sehenswerten Animationen weiß zu gefallen und der Sound (nicht

umsonst ist die vierte Scheibe eine Audio-CD mit Techno-Musik) sogar zu begeistern; das Gesamtprodukt aber bleibt ein Ärgernis: Wer zahlt schon gerne 120 Mäuse für einen solchen Blender? (mm)



Hol mal einer den Mährescher!

Cyberwar (Sales Curve Interactive)

Als Spiel lächerlich, als Aufguß von „The Lawnmower Man“ überflüssig!

GRAFIK	80%
SOUND	84%
STEUERUNG	55%
MOTIVATION	36%



39%

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

Benötigt wird ein 486er mit Soundkarte und Doublespeed-Laufwerk.

Super VGA	Soundblaster (Pro/16)
VGA	Pro Audio (16)
HD: 1 MB	Roland (RAP-10)
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Auch in der Ruhe nach dem Weihnachtssturm sind ein paar interessante CD-Versionen von Diskspielen erschienen – manche davon sind schöner als das Original, andere preiswerter, und eines ist sogar nur limitiert erhältlich.

SCHÖNER

Virgins flottes **Nascar Racing** bietet auf CD zusätzlich schmucke SVGA-Grafiken, kommt aber erst ab einem Pentium richtig auf Touren. Das Startgeld liegt bei rund 100 Markern, was (soweit nicht anders vermerkt) auch für alle übrigen Games gilt. Also etwa Gremlins Genremix **Retribution**, der für die Silberscheibe um ein langes Intro, Zwischensequenzen, massig Sprachausgabe (englisch mit deutschen Untertiteln) und vier zusätzliche Missionen bereichert wurde. Auch Novalogics Panzersim **Armored Fist** kann hier mit schicken Zwischensequenzen aufwarten, wodurch die Animationen im Spiel aber um so mehr abfallen. Die meisten Verbesserungen gibt es bei Silmarils' Überlebenssimulation **Robinson's Requiem** zu vermelden: ein dickes Intro, neue Videoeinblendungen im Spiel, deutsche Sprachausgabe, ein zusätzlicher Arcade-Modus mit mehr Gegnern – und sogar der einstellbare Schwierigkeitsgrad wurde überarbeitet!

Das CD-Intro von **Front Page Sports: Football Pro '95** ist dagegen eher popelig ausgefallen, die inhaltlichen Neuerungen sind so, wie schon beim Disk-Update. Noch schlimmer treibt es **Front Page Sports Baseball '94**, denn das Mehr an Animationen ist mit bloßem Auge kaum zu erkennen, und die auf der Scheibe abgelegten Demos anderer Sierra-Games sind teilweise nicht mal spielbar. **Kolumbus** von Software

2000 überzeugt dafür neuerdings mit Hülsbeck-Musik direkt von der CD, der neue Introfilm und der Infotainment-Part dagegen weniger. Zum Schluß noch ein Tip: Für nur 69,- DM hat UBI Soft das Adventure „Bat II“ unter dem Titel **The Koshan Conspiracy** auf CD wiederveröffentlicht, und zwar samt neuem Intro und englischer Sprachausgabe zu deutschen Texten.

SELTENER

Das vor wenigen Seiten getestete **Wing Commander 3** ist auch in einer traumhaften Spezialversion erhältlich – in der riesigen Packung befinden sich neben den vier Spiel-CDs und den deutschen Anleitungen eine richtige Filmrolle, ein „Making of“-Video, eine interaktive „Behind the Screens“-CD für „Windows“, die dritte Audio-CD von Origin, ein Kalender und ein T-Shirt! Trotz des happigen Preises von knapp 200 Mark dürfte diese limitierte Sammleredition also bald vergriffen sein...

PREISWERTER

Powerplus bietet wieder mal Simulationen vom Feinsten zum Preis von nur 49,- DM pro Stück: **B-17 Flying Fortress** ist das Spiel für arbeits-eifrige Bomberpiloten, **Harrier Jump Jet** in jeder Hinsicht ein Senkrechstarter und **Task Force 1942** ein feiner Wellenbrecher. Noch billiger gibt's soviel Qualität nur beim Powerplus-Preisausschreiben in dieser Ausgabe! (mm)

CD-UPDATE



Armored Fist:
Außen hui,
innen...?



Der CD-Robinson



Wer hat, der Bat: Koshan Conspiracy



Wing Commander 3 in der tollen Special-Edition

Das CD-Intro
von Kolumbus



Senkrechstart
zum Budget-Tarif:
Harrier Jump Jet

CD-ROM

Multimedia - Grafik - Musik - Games und mehr

Unser Hit:

3000 TRUE TYPE FONTS
Sharing 2700 True Type Font
Desktop Publisher's Dream 29.-
Komplette DTP-CD-ROM mit vielen Fonts, Clip-Art, Grafiken und Programmen
3000 True Type Fonts 29.-
Sharing 2700 True Type Fonts 29.-
2 aktuelle CD-ROM mit vielen Tausend neuen Fonts für jeden Windows-Anwender
3 CD zusammen für nur **66.-**

über 600 Mbyte an Texturen und Hintergrundgrafiken für DTP und Multi-Media-Präsentationen. Mit Grafikübersicht, perfekte 24-Bit Farbqualität zum Hammerpreis!
Background Kit 1 49.-
Background Kit 2 49.-
2-CD-ROM Set .. **69.-**

Music from Heaven 29.-
Himmliche Sound- und Musik-CD mit ca. 250 wunderschönen Songs in MID, MOD, VOC oder WAV-Files. Mit Playern
Multimedia Musicbox 29.-
Top Musik-Kollektion auf CD-ROM. Mit je 500 MIDI, MOD und VOC-Files eine unermessliche Multimedia-Quelle
Midi & Wave Workshop 39.-
Professionelle CD für Midi- und Sound-Anwender. Neben über 1000 MID und MOD Files findet der Soundinteressierte viele tolle Soundeffekte.
Komplettpaket 3 CD-ROM **69.-**



IMAGE LIBRARY
Image Library 1 29.-
Image Library 2 29.-
2 CD-ROM mit interessanten Bildern aus allen Bereichen des Lebens. Im hochauflösenden GIF-Format.
Komplett im Doppelpack nur .. **49.-**

SOUND LIBRARY
Sound Library Ausgabe 1 29.-
Sound Library Ausgabe 2 29.-
Die erfolgreiche Sound-Lib für Windows. Menügesteuert stehen Ihnen zahlreiche Audio-Files, Midi- und Wave-Files sowie jede Menge Sound-Effekte zur Verfügung.
Zusammen nur **49.-**



3D Animanima 29.-
Hundertere perfekte 3D-Animationen. Direkt von der CD startbar mit Player.
New Car Show 24.-
Ein Muß für jeden Auto-Fan: Die neuen Modelle 1994 als Multimedia-Show
The Veil of the Mediterranean 29.-
Multimediale Reise in den fernen Osten
Multimedia-komplett-Paket: 3 CD-ROM nur **66.-**

Sparpakete:

5 beliebige CD-ROM aus dieser Rubrik: 109.-
oder im 10er Paket zum Hammerpreis: 199.-

Jaguar

Der ultimative 64-Bit Game-Computer, dt. Gerät **539.-**

Jaguar Games

Tempest 2000 109.-
Raiden 109.-
Ev. Dino Dudes 109.-
Doom 129.-
Alien vs. Predator 139.-
Chequered Flag 129.-
Club Drive 109.-
Crescent Galaxy 109.-
Kasumi Ninja 149.-
Brutal Sports 149.-

Joypad Jaguar 54.-

CLIP ART LIBRARY
Designer Clip Art Library - Ausgaben 1 bis 5 je 29.-
35000 (fünfunddreißigtausend!) professionelle Clip-Art Grafiken auf CD-ROM. Mit dieser Sammlung sind Sie für jede Gelegenheit gerüstet! Direkt einsetzbar in allen gängigen Grafik- und DTP-Programmen.
Komplettpaket: 5 CD-ROM **99.-**

Soundkarten:

Soundblaster 16 multi CD 219.-
SB 16 ASP multi CD 289.-
Waveblaster AWE32 ...489.-

CD-ROM

Crossword Sensation ...49.-
20000 Kreuzworträtsel...
BOOM Power Pack 39.-
Der Giga Zusatz zum Giga-Game: über 650 neue Level, Level- und Soundeditoren, neue Monster & Waffen ...
Das magische Auge 44.-
3D Stereobilder Deutsche Gesetze 39.-

Only Morph 24.-
Morphing CD-ROM in Perfektion!
Win Vokabel engl. 69.-
Win Vokabel frnz. 69.-

Wingames Vol. 1-3 Paket 39.-
3 CD-ROM mit über 300 Spielen. Direkt von CD-ROM spielbar! Das ist der Giga-Spaß unter Windows.

SuperGames Vol. 1-8 Paket 99.-
8 CD-ROM mit den besten Games von Apogee, Epic und vielen anderen. Menüsteuerung und jede Menge Tips & tricks inklusive. Der Riesen-Spiele-Spaß zum Freundschaftspreis!
SuperGames Vol. 1-8 einzeln je 14.90

Photo-CD's:

Je CD-ROM 100 Bilder in 24-Bit True-color Qualität (16.7 Mio. Farben) im Photo CD-Format, Bildbetrachter und Konverter inklusive!
Exotisches Asien 19.-
Menschen Live 19.-
Pflanzenwelt 19.-
Stilleben & Hintergründe 19.-
Transport & Verkehr 19.-
Kulturstätten 19.-
Naturlandschaften 19.-
Skylines & Bauten 19.-
Technik & Business 19.-
Wildtiere 19.-
Sport & Freizeit 1 19.-
Sport & Freizeit 2 19.-
alle 12 zusammen nur **199.-**

Hardware

Platzprobleme ???
730 Mbyte Harddisk
E-IDE + Controller VLB
im Paket: **729.-**

Aktivboxen

80 Watt Baßreflex- Powerboxen mit integriertem Verstärker für echten Bombensound 99.-
25 Watt: toller Sound mit kompaktem Design 69.-

Der Bestellcoupon

Name, Vorname: _____
Straße, Plz und Ort: _____
Ich bestelle: _____
Anzahl Artikel Preis

Datum _____ Unterschrift _____

Ihr preiswerter und zuverlässiger Partner für Computer-Entertainment und Multimedia:

SOFTWARE
SERVICE
SEIDEL

Jan-Hendrik Seidel
Hafenstraße 16
24226 Heikendorf
Tel: (0431) 241 247
Fax: (0431) 245 230

Versandkosten:
Vorauszahlung (Bar/Scheck): frei Nachnahme: DM 9.-
Ausland (nur Euroscheck): 15.-

Abholung direkt ab Versandlager:
Groß-Kielstein 6-8, 24118 Kiel nach Vereinbarung