

MULTI MEDIA

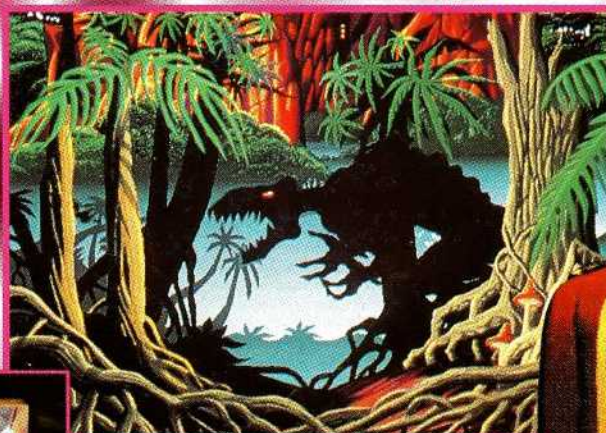
**DIE PC JOKER BEILAGE
FÜR ENTERTAINMENT
MIT CD-ROM**

**Nr. 8
März 95**

JOKER

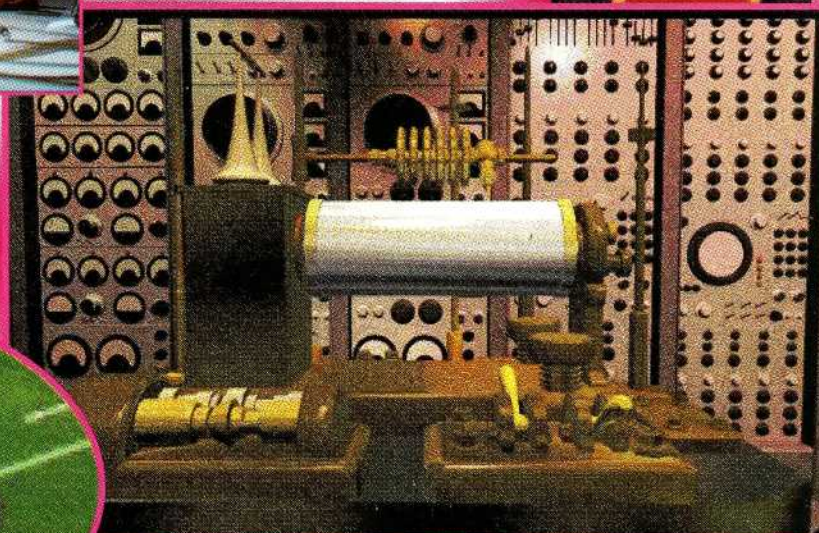
Abenteuerlich

Woodruff and the
Schnibble of Azimuth
Gadget
L-Zone
Knights of Xentar



Abgehoben

Wings of Glory
Space Pirates



Abgedreht

Live Action, Football
Gone Fishin'



MULTIMEDIA TOTAL
BÜCHER · MPEG-KARTEN
CD-UMSETZUNGEN
u.v.m. !

MULTI
MEDIA
JOKER
MULTI
MEDIA

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 aufregendem Jump-And-Run Vollversion mit excellenter 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 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

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

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-EINSTIEGSVERSION 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,-

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

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.

250-2000

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 Bubenberg-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.

DM 29,95

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 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!

NMV

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

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

COCKTAIL

SAFTIGE ÜBERRASCHUNG

Die Story des verschollenen CD-only-Projekts dreht sich nämlich um eine einsame Pazifikinsel mit Bäumen, aus deren Rinde ein hochwirksames Medikament gewonnen wird. Klar, daß eine so vielversprechende Einnahmequelle mißgünstige Neider auf den Plan ruft! Aber Metavira lebt, wie man dem Proberöhrchen mit „Fallowpharm 2000“ samt Gebrauchsinformation entnehmen kann, das jüngst vom deutschen Vertrieb Softgold zu Werbezwecken verschickt wurde. Na, wenn die Jungs von Sir-Tech in Sachen Virtual Reality schon so weit sind, dann könnten sie doch allmählich mal mit dem Programmieren anfangen, oder?

Seit Jahren wartet die Welt auf „Jagged Alliance: Kampf um Metavira“, das immer wieder verschobene Strategierollenspiel von Sir-Tech. Dieser Tage erreichte uns nun ein untrügliches Lebenszeichen!

Gebrauchsinformation Fallowpharm 2000®

Zusammensetzung: 100 ml essentielle ölige pflanzliche Substanz (Fallow-Polyethylenterephthalat, gewonnen aus dem Fallow-Baum der Insel Metavira), Wasser und geringe Mengen Benz-Stabilisator.
Anwendungsgebiete: Fallowpharm 2000 wird empfohlen zur Steigerung des Spielvergnügens.
Gegenanzeigen: Fallowpharm 2000 darf bei Überempfindlichkeit gegen Polyethylenterephthalat oder verwandte Stoffe nicht angewendet werden. Behandlung von Kindern unter 7 Jahren mit Fallowpharm wird nicht empfohlen.
Nebenwirkungen: Bei Behandlung mit Fallowpharm 2000 können folgende, unbedeutende Nebenwirkungen auftreten: Rötung der Haut, Juckreiz, Blasenbildung, Hautausschlag, Schilddrüsenfunktionsstörungen, Herz-Kreisläufstörungen, vorübergehende Parästhesie, Migräne, Atemnot und Schilddrüsenfunktionsstörungen.
Wechselwirkungen: mit anderen Mitteln: bislang keine bekannt.

Art der Anwendung: Fallowpharm 2000 darf nur unter ärztlicher Aufsicht verabreicht werden.

ARZNEIMITTEL FÜR KINDER UNZUGÄNGLICH AUFBEWAHREN!



Achtung: Fallowpharm 2000 ist nicht zum Verzehr geeignet!
Nicht mit Mund, Schleimhäuten oder Haaren in Kontakt bringen!



INHALT

TESTS

The Schnibble of Azimuth	4
Gadget	6
L-Zone	7
Die Sage von Nietoom	8
Raumschiff Erde	8
Knights of Xentar	9
Wings of Glory	10
Live Action Football	11
Gone Fishin'	12
Space Pirates	13

UMSETZUNGEN

CD-Update	14
-----------	----

GEWUSST WO, GEWUSST WIE

Wer seine Katzen nicht gern im Sack kauft, kann sich nun mit Andreas Gollas 250seitigem Schillerscheiben-Führer „CD-ROM-Hitparade '95“ vorab informieren. Wir haben's getan...

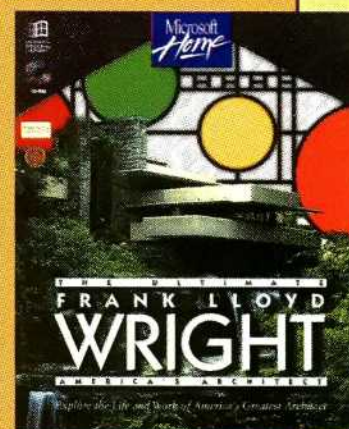
...und dabei festgestellt, daß das Buch samt den beiden Beispiel-CDs recht ordentliche Einschätzungen von weit über 200 im letzten Jahr erschienenen Anwender-Titeln (ein paar namhafte Spiele sind auch dabei) bietet – zu haben von Markt & Technik für 49,- DM.

Noch 30 Märker mehr möchte man dort für Dietmar Eirichs **Die Video für Windows Werkstatt** sehen. Geht ebenfalls in Ordnung, denn auf satten 550 Seiten (und einer CD) wird die Multimedia-Soft „Video für Windows“ von B wie BitEdit bis W wie WaveEdit umfassend verhandelt.



VON HAUS ZU HAUS

Wer sich für das Lebenswerk des amerikanischen Star-Architekten Frank Lloyd Wright interessiert, der dürfte sich auch für die neue Microsoft-CD „The Ultimate Frank Lloyd Wright America's Architect“ interessieren. Ungeachtet ihres architektonisch etwas ungefügten Titels bietet die Scheibe viele Einblicke in Leben und Werk des Künstlers: Man kann einen virtuellen 3D-Spaziergang durch drei seiner bekanntesten Häuser machen, eigene Villen im Wright-Stil entwerfen oder einem multimedialen Lebenslauf des Immobilien-Designers folgen. Die Hausordnung schreibt dabei 129,- DM, „Windows 3.1“ und ein Doublespeed-CD-ROM vor; 8 MB RAM seien empfohlen.



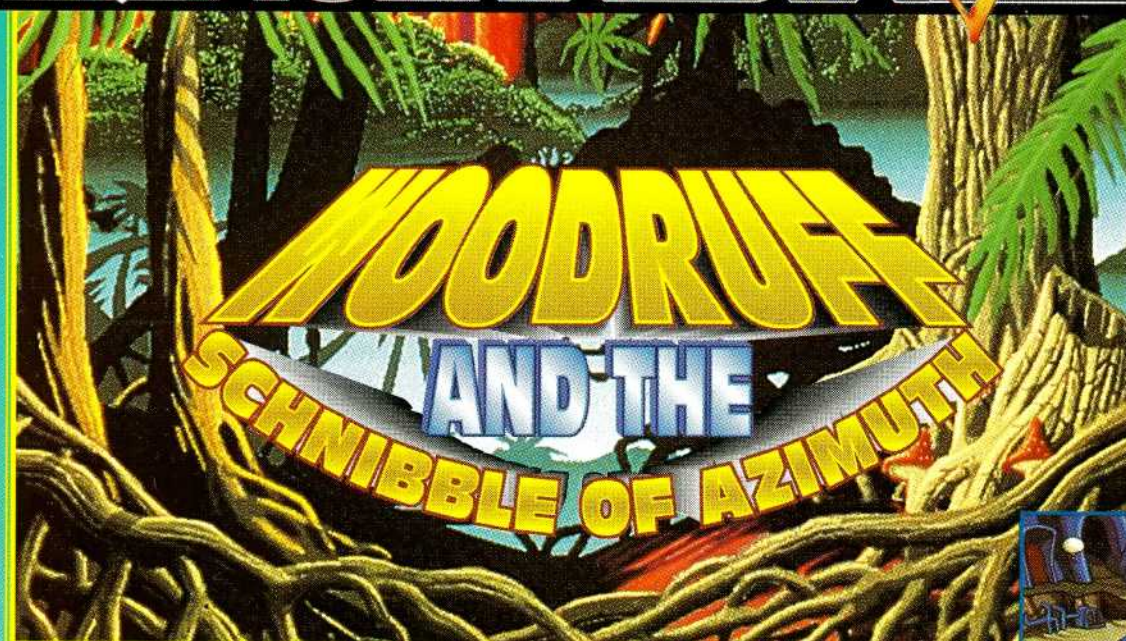
DIE KOMBI-KARTEN

Wer Filme oder Videosequenzen in TV-Qualität am Monitor genießen will, der mußte bisher einen Steckplatz für eine MPEG-Karte reservieren – jetzt ist Besserung in Sicht!

Bald werden nämlich Kombi-Karten den Markt überschwemmen, welche die Funktionen von Grafikkarte und MPEG-Modul in sich vereinen. Als eine der ersten ihrer Gattung erlangte jetzt die „Kelvin MPEG“ von Orchid Serienreife, ein Local-Bus-

Board mit einem 64-Bit-Grafik-Accelerator und der MPEG-Hardware einschließlich Feature Connector für Overlay-Karten und Audio-Wiedergabe für Line und Speaker. Video-CDs arbeiten mit dem Teil ebenso zusammen wie „Real Magic“-Titel, auch MPEG-Sequenzen von CD-i-Scheiben können abgespielt werden. Kurzum, für rund 690 Mäuse macht der nächste Fachhändler Euren Compi Hollywood-kompatibel!





So erfolgreich war Muriel Tramis' Knobeltrilogie um die „Goblins“, daß Coktel Vision jetzt noch einen draufsetzt: Diesmal geht's unter „Windows“ und besonders abenteuerlich zur Sache – aber witzig wie eh und je!

Was haben langnasige Mutanten und ausgeflippte Normalos gemein? Nun, diese beiden Gruppen werden im postnuklearen Zeitalter die Welt unter sich aufteilen, wenn auch unter der Knute eines üblen Terrorregimes. Held der Veranstaltung ist der junge Punker Woodruff, dessen Ziehvater Doktor Azimuth soeben von der Geheimpolizei verhaftet wurde. Dumme Sache, war der gute Doc doch gerade dem Geheimnis des ominösen „Schnibbles“ auf der Spur – und laut einer alten Sage wird ausgerechnet dieses Teil für Gerechtigkeit auf Erden sorgen...

Prinzipiell kann Woodruff seine Verwandtschaft mit den „Goblins“ nicht verleugnen, denn er sieht den Rätsel-Rackern zum Verwechseln ähnlich und wird ebenfalls per Maus im Point & Klick-Verfahren durch kunterbunte Comic-Screens gelotst. Die teils bildweise umschaltenden, teils in alle Richtungen scrollenden Örtlichkeiten und Gassen lassen beim Laden zwar des öfteren ein wenig auf sich warten, doch wird der Spieler einstweilen mit lustigen Zwischenbildern unterhalten. Einmal an so verruchten Plätzen wie der Säufergasse oder dem Freuden-

haus angekommen, warten allerlei Einwohner auf ein (automatisch ablaufendes) Gespräch oder Tauschgegenstände aus dem unbegrenzt aufnahmefähigen Rucksack des Protagonisten.

Als nicht minder wichtig für die Ermittlungen erweist sich der mitgeführte Fantasy-Laptop, denn mit dem Gerät lassen sich nicht nur wichtige Infos abrufen, sondern auch bestimmte Items untersuchen. Und weil Woodruff im Gegensatz zu den „Goblins“ generell weniger auf Rätsel und mehr auf das genretypische Finden und Anwenden von Gegenständen setzt, ist er eben viel mit der Organisation von Stiefeln zwecks Überquerung eines Säuresees oder dem Echtzeit-Diebstahl eines Fla-



Kein Malheur ist ihm zu schwör...

schenöffners aus der Tasche eines geschäftigen Obers zugehen. Die Aufgaben sind zwar meist nicht übermäßig anspruchsvoll, wegen der vielen Gags aber sehr unterhaltsam. Man denke nur an den ständig aus den unmöglichsten Orten (Mülltonne, Musikinstrument etc.) auftauchenden und endlos labernden Finanzbeamten...

Grafische Glanzleistungen darf man sich indessen nicht erwarten, wohl aber eine Menge spaßiger Animationen und eine vorzügliche Soundbegleitung

samt deutscher Digi-Sprache. Weil zudem die Steuerung betont simpel gehalten wurde, ist die Jagd nach dem Schnibble auch und gerade für jüngere Abenteurer gut geeignet. Und Lachen ist ja sooo gesund! (md)

Woodruff and the Schnibble of Azimuth (Coktel Vision)

Comic-Adventure mit vielen Gags und komfortabler Steuerung.

GRAFIK	70%
SOUND	78%
ATMOSPHÄRE	72%
MOTIVATION	70%



72%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM

Der Schnibble hält sich unter „Windows 3.1“ versteckt, wobei es zumindest ein 486 SX sein muß.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 2 MB	Roland
RAM: 4 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Diese Bar ist eine Goldgrube



Woody will's wissen

**Mehr als nur
ein neues Heft...**

MULTIMEDIA



**Das Magazin für interaktives
Entertainment von CD**

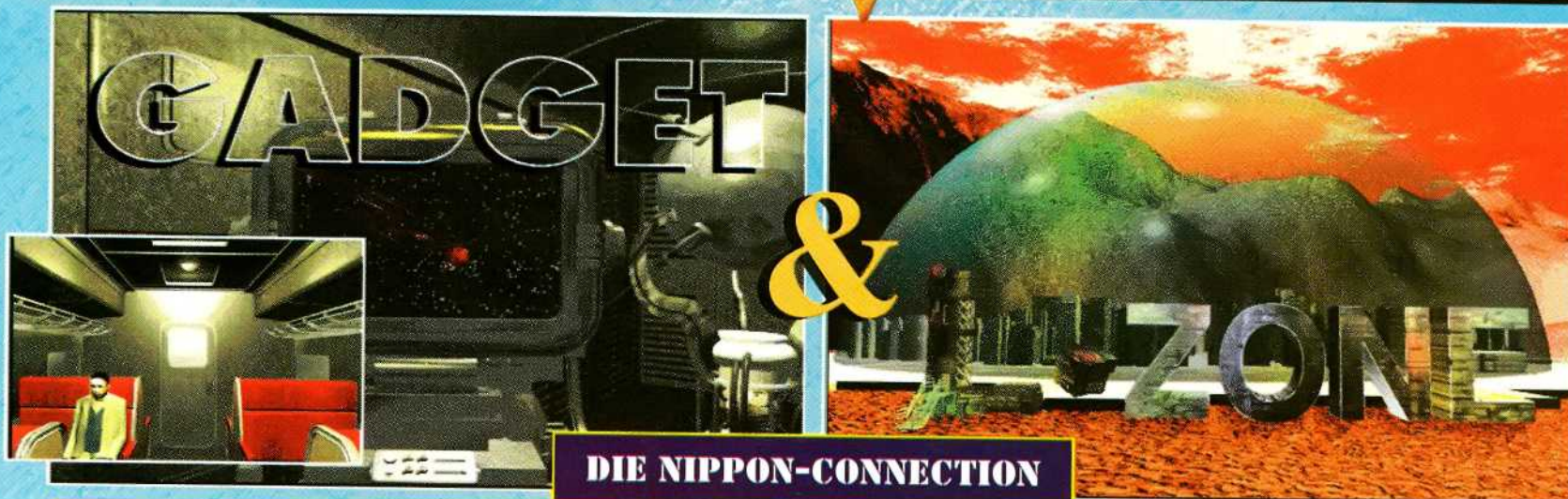
NIE DAGEWESENE INFOS

SPEKTAKULÄRES LAYOUT

KONKURRENZLOSE BEILAG-CD

DAS MULTIMEDIA-EREIGNIS 1995

Ab 31. März am Kiosk!



DIE NIPPON-CONNECTION

Im Zeitalter von Multimedia ersetzen interaktive Filme immer mehr das herkömmliche Adventure, und warum auch nicht? Solange die spielbaren CD-Movies nur so kultig ausfallen wie vorliegende Abenteuer-Feinkost aus dem Land der aufgehenden Sonne!

GADGET

Hierzulande mag der Multimedia-Artist Haruhiko Shono ja nur Insidern ein Begriff sein, in Japan heimst er regelmäßig Kritiker-Preise für seine Werke ein – darunter



Mein Zeppelin hat Flügel!

auch für diese beiden beeindruckenden Adventures, die uns frisch von der CES auf die (mit „Windows“ bestückten) Rechner flatterten. Kein Wunder, denn die Story von Gadget beginnt in einer imaginären Großstadt, die einerseits an das Vorkriegs-London erinnert, andererseits phantastische Objekte birgt, wie man sie aus Verfilmungen der Stoffe von Jules Verne oder H.G. Wells kennt...

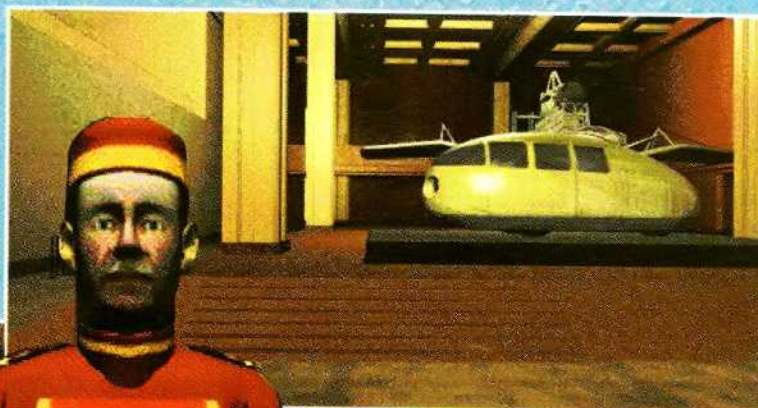
Der Spieler findet sich anfangs in einem Hotelzimmer wieder, als das Radio in klarer englischer Sprachausgabe über den drohenden Zusammenstoß der Erde mit einem Kometen berichtet. In solchen Momenten greift man für gewöhnlich nach dem Koffer, um den Ort der bösen Botschaft zu verlassen und etwas für den blau-

en Planeten zu tun. Seltsam allerdings, daß im Fahrstuhl das Gepäckstück gegen ein gleich aussehendes vertauscht wird, in dem ein merkwürdiges Fernglas liegt, das seinem Namen alle Ehre macht: Man kann damit Ereignisse aus ferner Zukunft vorhersehen! Daß man dann im Foyer postwendend den Auftrag (samt dem dazu passenden Eisenbahn-Ticket) erhält, einen ominösen Wissenschaftler aufzuspüren, kann schließlich kaum noch überraschen. Den weiteren Verlauf dieser ebenso spannenden wie bizarren, wenn auch sehr linear aufgebauten Geschichte wollen wir hier nicht verraten, daß das Game jedoch gleich aus drei Gründen enorm an „Myst“ erinnert, wird kaum lange ein Geheimnis bleiben – erstens gleicht schon die gerenderte Edel-Optik Broderbunds Klassiker, zweitens bewegt man sich auch hier in vorausberechneten „Schritten“ durch die Landschaft, und drittens verströmt Gadget eine ganz ähnliche, mysteriös-dichte Atmosphäre (was mit an tollen Phantasie-

geführten und teilweise erstaunlich langen Kamerafahrten in SW liegt). Gesteuert wird das Prachtstück über einen wandelbaren Mauszeiger, wobei Pfeile in die jeweils gangbaren Richtungen weisen, während Objekte oder Personen einfach angeklickt und dann vergrößert dargestellt werden. Normale Gespräche laufen dabei als Onscreen-Text ab, Telefonate schallen sogar hörbar aus den Boxen. Apropos Boxen: Die minimalistische, aber dafür um so prägnantere Musikbegleitung von Koji Ueno verschmilzt hervorragend mit der lebensechten Geräuschkulisse und trägt so viel zum feinen Gesamteindruck bei! Last not least sei erwähnt, daß jene Mankos, die „Myst“ zum umstrittenen Vergnügen machten (etwa das endlose Nachladen oder eine etwas ungeschickte



This room is being redeccorated
I must ask you not to come in



Weite Hallen, endlose Räume...

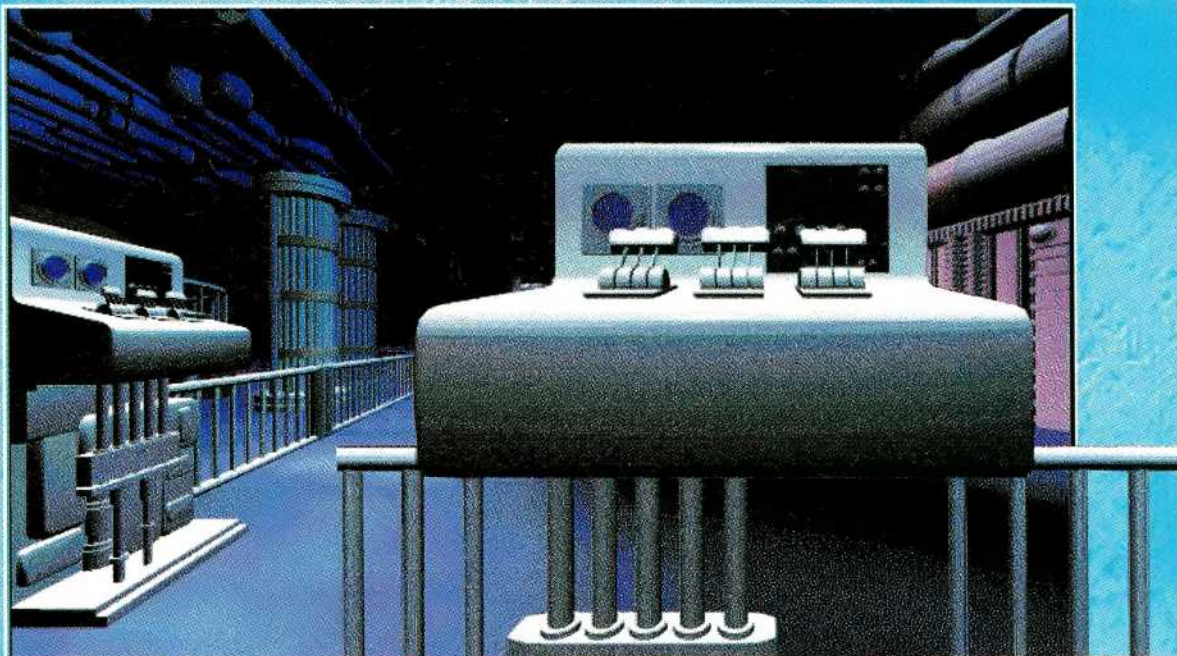
Save-Routine), bei Shono San nicht zu finden sind – wenn am Ende dennoch ein I-Tüpfelchen zum Hit fehlt, dann deshalb, weil die herrlich düstere Stimmung hier doch ein wenig zu Lasten der Eingriffsmöglichkeiten geht.

Was soll hier vertuscht werden?

L-ZONE

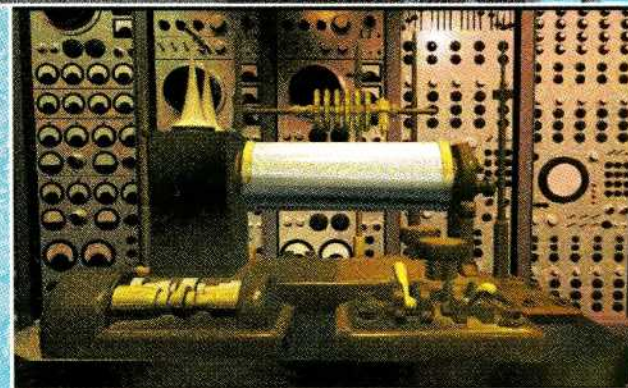
Historisch gesehen ist der zweite Streich von Haruhiko Shono eigentlich der erste, hat er L-Zone doch vor Gadget entwickelt. Dieses SF-Abenteuer dreht sich um das Werk eines offenbar größenwahnsinnigen Wissenschaftlers, der einst eine gewaltige Retortenstadt unter einer Kuppel errichtete und deren Hallen, Räume und Gänge mit den kuriosesten Maschinen und Schalttafeln vollstopfte. Irgendwie geriet der Komplex dann lange in Vergessenheit, doch nun ist es an der Zeit, seine Geheimnisse zu lüften.

Genau wie im Pseudo-London bewegt man sich auch hier via Nagetier durch das Labyrinth, legt dabei größere Strecken mit einer Schienenbahn zurück und stolpert über Unmengen von Hebeln, Schaltern und Monitoren. Das Herumspielen im Techno-Paradies sollte freilich mit gebührender Vorsicht vonstatten gehen, denn der falsche Knopfdruck kann schon mal eine wildgewordene Flugmaschine aktivieren, die ganze Städte in Schutt und Asche bombt! Dann wieder dürfen (teils als irre Drahtgittermodelle dargestellte) Waffen an menschenähnlichen Fließband-Robotern ausprobiert werden, wobei je nach Art der Kanone ein rauchendes Gestell, ein regelrechtes Sieb oder bloß ein Haufen Metallschmelze übrigbleibt. Unverkennbar also, daß der Meister des Makaberen bereits hier seinen Stil pflegte – zumal sich erneut nur



So viele Hebel...

prächtig wie die des Nachfolgers. Das geht aber unseretwegen in Ordnung (schlimmer wäre es andersherum...), und die hier stark technisch orientierten sowie zumindest anfangs auf Ausprobieren beruhenden Rätsel sind für SF-Tüftler vermutlich ohnehin genau das richtige. Akustisch freilich muß die L-Zone mit ihrer zwar angemessenen, aber keineswegs überragenden Sound- und Geräuschkulisse hinter dem Konkurrenten zurückstehen. Trotzdem schade, daß das Game vorläufig nur in Importhändler-Regalen stehen wird – genau wie sein jüngerer Bruder. (C. Borgmeier)



...so viele Knöpfe

Gadget & L-Zone (Synergy)

Spielbare Abenteuerfilme aus Japan – exotisch!

83%	GRAFIK	79%
80%	SOUND	71%
82%	ATMOSPHERE	74%
81%	MOTIVATION	72%



82%



73%

Für Anfänger bzw. für Fortgeschrittene
Preis: je ca. 120,- DM

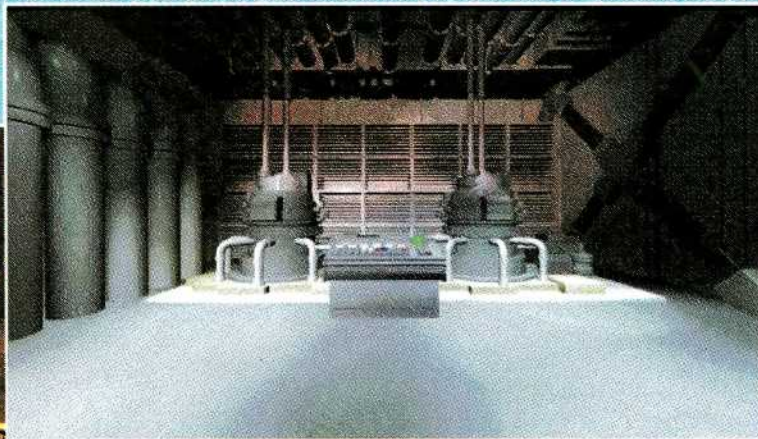
Ein DX2 sei beide Games empfohlen, „Windows 3.1“ ist jeweils Pflicht. L-Zone liegt übrigens als Mac-taugliche Hybrid-Scheibe vor!

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: je 3 MB	Roland
RAM: je 8 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

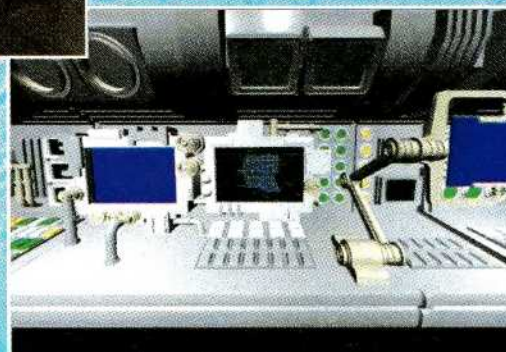


Disneyland für Technofreaks

Schritt für Schritt die Puzzle-Teile zu einem erkennbaren Bild zusammensetzen. Die Grafiken aller Räume wurden mit viel Liebe zum Detail gerendert, wirken allerdings im direkten Vergleich nicht so



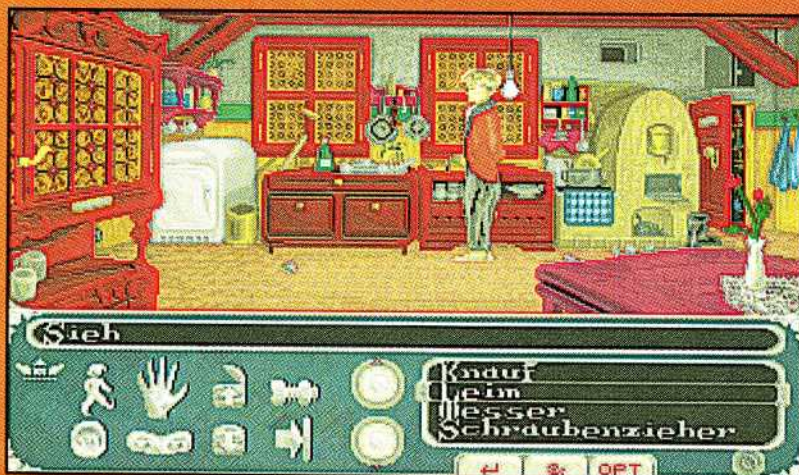
Riesentoaster oder Gloggonostrial-Futilisatoren?





Die Sage von Nietoom

Ein neues Adventure von einem neuen Team – sollte uns da etwa ganz neuer Spielgenuß erwarten? Von wegen: Das Erstlingswerk von 4th Generation ist leider mit ziemlich alten Fehlern behaftet.



Hier müßte mal abgespült werden!

Wenn Held Marco sich hier ins Abenteuer stürzt, dann tut er das, weil sein Opa ihm am Sterbebett den Floh von einem Dimensionstor zum sagenumwobenen Land Nietoom ins Ohr gesetzt hat. Und wenn der Spieler sich daranmacht, das Haus des Großvaters per Maus-Icon-Steuerung im Stil von Lucas Arts vom finsternen Keller bis hinauf zum Speicher zu durchforsten, dann erstickt die aufkeimende Spannung leider in den Schludrigkeiten der Programmierer...

Wer nämlich von der CD spielt (was sich bei einem CD-Game ja auch irgendwie anbietet), der macht bereits beim ersten Ortswechsel des Helden mit Bild-Ladezeiten von bis zu einer halben Minute Bekanntschaft – und das auf einem blitzschnellen Pentium, bei langsameren Rechnern scheint das Gameplay dann vollends unter dem Einfluß von Valium zu stehen. Zwar schafft die 20 MB verschlingende Installation auf Harddisk ein wenig Erleichterung, doch ist sie das Platz-Opfer kaum wert: Die Präsentation in biederer Grafik mit brauchbaren Animationen, Digi-Sprache und Musik ist kein Reißer, die Rätsel sind auch nicht immer das Gelbe, und die Atmosphäre leidet zusätzlich unter ebenso häufigen wie störenden Fehlermeldungen; speziell am Pentium. Daher unser Rat an die Newcomer der vierten Generation: Feilt die guten Ansätze aus und

begnügt Euch für den Anfang erst mal mit einem netten, kleinen Disk-Abenteuer. (ms)

Die Sage von Nietoom (4th Generation)

Hausbackenes Adventure mit technischen Schwachstellen.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHERE
MOTIVATION

58%
64%
52%
49%

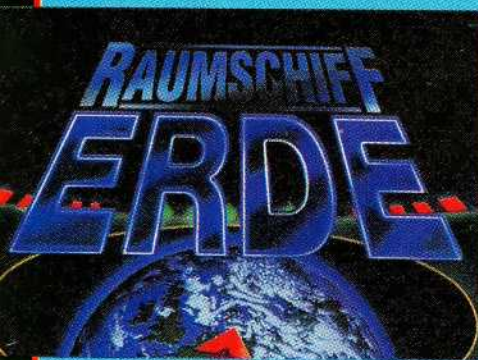


52%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,- DM

Laut Hersteller genügt gar ein 286er – ja, wenn man sonst nichts zu tun hat...

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 1 bzw. 20 MB	Roland
RAM: 580 KB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



In dieser Mixtur aus Simulation, Adventure und Lernprogramm lassen die Digi-Ballöner von Red Balloon ein ausgewachsenes Space Shuttle steigen. Wir haben den Countdown zur lehrreichen Mission über uns ergehen lassen...

...schließlich harrt mal wieder die Erde der Rettung: Der blaue Planet ist aus der Bahn gekippt, und nur unser frei durch Raum und Zeit godelndes Schiff kann die Sache wieder ins Lot bringen.

Unmittelbar nach dem Video-Intro findet sich der Spieler im Cockpit des Shuttles wieder, um das Gefährt per simpler Maus-Tastatursteuerung durch die Galaxis manövrieren zu können. Auf verschiedenen Planeten legt der Commander dann Zwischenstopps ein, wo er das in jahrhundertelanger Raumforschung mühsam erarbeitete Wissen für die Erdlinge wiedergewinnen soll. Diese Infos gibt's in Form von Text oder Chips, die brav in das Bordbuch bzw. Kontrollpanel übertragen werden. Je mehr Wissen so zusammenkommt, desto größer sind die Chancen auf eine Rettung der Heimat – man sollte also unterwegs darauf achten, daß die Reise nicht mangels

Sprit oder wegen einer Antriebsüberhitzung ein jähes Ende nimmt.

Was man dabei zu sehen bekommt, ist abgesehen von kurzen Videosequenzen eher zweckmäßig denn spektakulär; die Flugmanöver sehen sogar richtig langweilig aus. Ähnliches gilt für die abschaltbare Sounduntermalung des Lernabenteuers, weshalb wir den Flug auf dem Raumschiff Erde nicht unbedingt buchen würden. Es sei denn, Ihr hättet Verwendung für das integrierte Astro-Lexikon mit seinen

vielen Bildchen, Videos und Texten – es ist nämlich der beste Part des Programms. (ms)

Raumschiff Erde (Red Balloon)

Eine abenteuerliche Studienreise durch Raum und Zeit.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHERE
MOTIVATION

66%
67%
53%
51%



54%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM

Die Erde erwartet zumindest einen 386 DX mit „Windows 3.1“ von ihrem Retter.

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



Beim Jupiter, wo sind die Aliens?



Knights of XENTAR

Nackt oder niedlich?



Ist es aber nicht: Obwohl die Xentar-Ritter durchaus eigene Qualitäten haben, läßt sich auch hier via Up-

date eine spezielle Version für Erwachsene installieren, die nicht mit zotigen Kommentaren und deftigen Bildern geizt. Ansonsten steht dieses Fantasy-Rollenspiel aber ganz in der Tradition von populären Konsolen-Abenteuern fernöstlicher Herkunft – wer z.B. „Final Fantasy 3“ am Super Nintendo kennt, hat schon eine ganz gute Vorstellung davon, was ihn hier erwartet:

Held Desmond steckt in Schwierigkeiten, weil Räuber sein gerade erst ergattertes Zauberschwert mit integrierter Dämonenvernichtung gemopst haben. Zudem hat die Bande auch noch alle Kleidungsstücke mitgehen lassen, und ausgerechnet in dieser prekären Situation meldet sich eine finstere Macht zu Wort, um dem pummeligen Blondschopf zu offenbaren, daß ein finsternes Geheimnis auf seiner Familie lastet. Bis es gelüftet ist, sind zahlreiche Jungfrauen zu retten und etliche Dungeons zu erforschen, wobei

Überlandreisen bequem auf einer Karte abgewickelt werden, die beim Betreten interessanter Örtlichkeiten einen vergrößerten Ausschnitt präsentiert. Die unvermeidlichen Kämpfe mit Monstern laufen auf einem Extrascreen vollautomatisch aus der Seitenansicht ab und erlauben Variationen bei der Taktik, Schlagstärke und dem Einsatz von Magie. Für Siege und gelöste Aufgaben erhält man, wie es sich gehört, Er-



Ob „Cobra Mission“ oder „Metal Lace“, die Produkte von Megatech kompensierten ihren Mangel an Spielbarkeit stets mit einer Prise Softsex – doch beim neuen Rollenspiel sollte das nun überflüssig sein...

Farben) liegt weit unter dem am CD-ROM üblichen Standard. Dafür sind die im Stil japanischer Comics gehaltenen Zwischenbilder recht hübsch geraten, und bei der Musik und den komplett englisch gesprochenen Dialogen hält man sich halt am besten die Ohren zu. Auch die Steuerung via Maus und/oder Tastatur ist ein wenig hakelig, aber mit etwas Einarbeitung ist diese Hürde schon zu nehmen. Erstaunlicherweise lohnt sich

harten) Comic-Bildern durchaus gefallen – die breite Masse der CD-Freaks dürfte von Knights of Xentar dagegen eher enttäuscht sein. (mic)



Das gibt's nur in der Erwachsenen-Version!



Der nackte Held

fahrungspunkte, die den Charakterwerten des Helden zugute kommen.

Das alles klingt nicht nur nach einem typischen Nippon-Rolli, es sieht auch so aus: Sowohl die 2D- wie auch die wahlweise einstellbare 3D-



das sogar, denn der in überschaubare Unteraufträge eingeteilten Story fehlt es nicht an Spannung.

Wer also auf großäugige Gestalten in der Art von Akira & Co. abfährt, dem mag das Spiel mit den niedlichen (in der Extraversion aber teils auch knall-

Knights of Xentar (Megatech)

Japanophiles Rollenspiel mit deftiger Erwachsenen-Version.

GRAFIK
SOUND
ATMOSPHÄRE
MOTIVATION

55%
43%
68%
64%



62%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 109,- DM
(Update ca. 29,- DM)

Für die 2D-Darstellung genügt ein 386er, dreidimensional wird's erst ab einem 486er.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 4 MB	Roland
RAM: 640 KB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



Grafisch wenig los im Moos

Die Joker greifen an...



Wings of Glory

Das fliegende Museum

Nicht alles, was Flügel hat, ist auch ein Überflieger – selbst wenn es aus dem Hangar von Origin kommt: Nachdem die Texaner letzten Monat mit „Wing Commander 3“ abhoben, stehen sie hier kurz vor dem Absturz...



Gib der Zigarre Feuer!



Wer kennt den Preis der Freiheit besser als ein Amerikaner?

Da ist nichts mehr hinzuzufügen...

Bereits letztes Jahr hätte diese nur namentlich glorreiche Flugsimulation die Schlachten an der Westfront des Ersten Weltkrieges wieder aufleben lassen sollen – daß das Programm immer noch einen halbgenauen Eindruck hinterläßt, kann also kaum auf übertriebene Hast seitens seiner Schöpfer zurückgeführt werden. Aber bitte, quartieren wir uns eben mal in einem kleinen Fliegerhorst der Alliierten ein, um von dort aus als amerikanisches Flieger-As in zahlreichen Missionen gegen den Feind aus Deutschland zu starten:

Ganz wie beim direkten Vorgänger „Pacific Strike“ gehen jedem Einsatz ein Briefing und diverse Gespräche mit den Kameraden voran. Erstes informiert über Sinn und Zweck der anstehenden Mission, letztere dienen der Atmosphäre. Derart motiviert geht's ab in den Hangar, wo, abhängig vom Spielverlauf, bis zu fünf Maschinen (z.B. eine Sopwith Camel oder eine Spad XIII) bereitstehen. Mit einem solchen Museumsstück sind dann mal wieder Wegpunkte abzufliegen, um deutsche Jäger zu zerbröseln, Zepelinen Feuer oder Panzern

und Güterzügen den Rest zu geben. Damit dabei dann und wann auch ein kleidsamer Orden abfällt, kann der Schwierigkeitsgrad durch das einstellbare Flugverhalten der Maschine und die variable Feindintelligenz individuell an das eigene Können angepaßt werden. Davon abgesehen sind auch Missionen der Marke Eigenbau machbar.

Was machbar ist, muß aber nicht unbedingt auch gemacht werden, denn Wings of Glory fällt gegenüber „Pacific Strike“ erkennbar ab – von „Wing Commander 3“ ganz zu schweigen. So sind die Polygonvögel selbst zwar hübsch geraten, die Bodentexturen sehen jedoch nur auf unseren Screenshots gut aus. Beim Überfliegen entsteht nämlich ein ausgeprägter „Wabereffekt“, wodurch die französischen Kampfgebiete selbst auf einem schnellen Pentium an einen konfusen Fleckenteppich erinnern. Zudem ist die Steuerung ziem-

lich träge geraten; schnelles Reagieren im Sperrfeuer ist nur mit viel Übung möglich. Und wenn das Kernstück eines Flugsimulators faul ist, dann kann auch die schöne Akustik-Schale samt englischer Sprachausgabe (mit deutschen Untertiteln) nicht mehr munden.

Was bleibt, ist ein Flug, bei dem nicht nur die Handlung ihrer Zeit hinterherhinkt. Zumal hier selbst den Freunden atmosphärischer Stories die vielen Klischees schwer im Magen liegen dürften... (mic)

Wings of Glory (Origin)

Wenig überzeugender Nachfolger zu „Pacific Strike“.

GRAFIK
SOUND
REALISMUS
MOTIVATION

79%
82%
60%
62%



63%

Schwierigkeit: Variabel
Preis: ca. 129,- DM

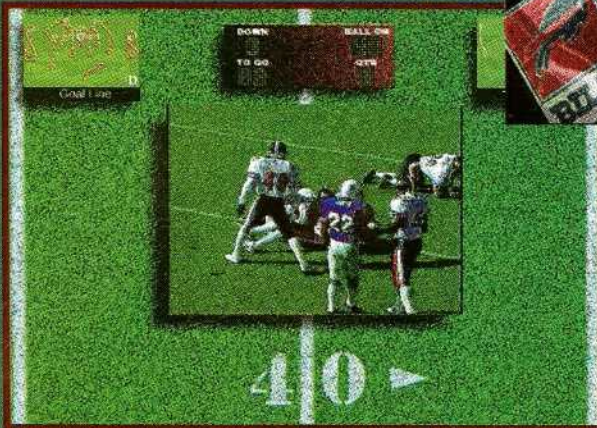
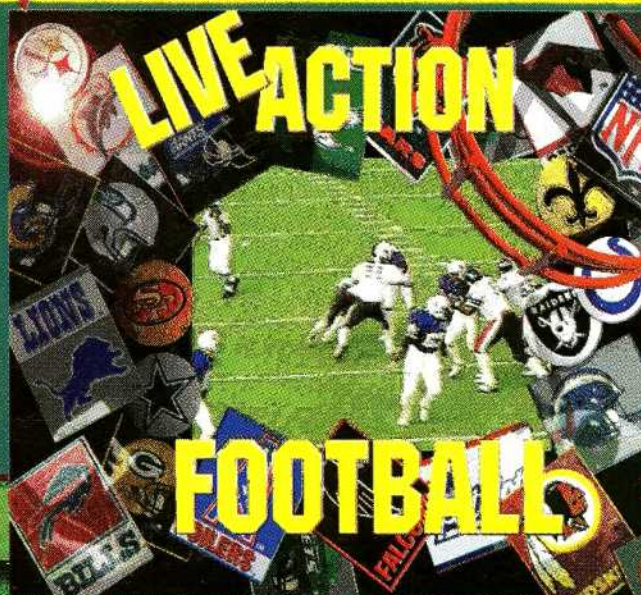
Startberechtigt ist bereits ein 386er, doch erst ab einem DX/2 66 kommt etwas Schwung in die Sache.

Super VGA	Soundblaster (16)
VGA	Pro Audio
HD: 12 MB	Roland (SCC-1)
RAM: 8 MB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick



Die Luftritter im Einsatz

Marc Blank und Michael Berlyn haben sich in seligen Infocom-Tagen einen Namen als Autoren komplexer Textadventures gemacht, jetzt versuchen sie sich in der entgegengesetzten Richtung – an einem interaktiven Film!



Film ab!

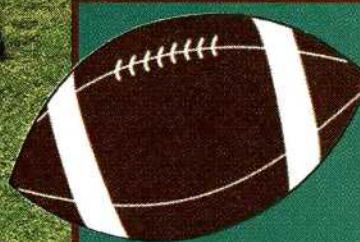
Ganz so neu ist die Idee einer Football-Simulation mit Videosequenzen ja nicht, auf Segas Mega CD gab es so was bereits vor einem Jahr bei „NFL's Greatest“. Nur daß man hier statt dem Joypad nun eben die Maus zur Hand nimmt, um zwischen den Filmschnipseln indirekt über strategische Entscheidungen auf die Matches Einfluß zu nehmen – die zuvor angeordneten Namen „All Pro Video Football“ bzw. „Video Sports Football CD“ haben das Spiel also schon ganz gut umrissen. Hier wartet nun also das Ergebnis der fünftägigen Dreharbeiten, die im Januar letzten Jahres auf dem Florida Citrus Bowl-Übungsfeld in Orlando über die

den Fans ein Maximum an Abwechslung bieten zu können. Dazu haben der Sportreporter Al Michaels und der Pro-College-Analytiker Pat Haden Kommentare beige-steuert, die, da hier nur zwei All-Stars-Teams der beiden NFL-Ligen auf Pro Bowl-Basis zu Verfügung stehen, auch die korrekten Spielernamen enthalten. Die Cracks selbst werden in Portraits samt Karriere- und Tagesleistungen vorgestellt, bei Halbzeit und Spielende gibt es auch allerlei Statistiken zu studieren. Davor darf man sich zwischen einem ganzen oder halben

Bühne gingen: Über 600 Aktionen von den Footballprofis der Orlando Predators wurden als erstklassige Filmclips eingespielt, um

Match, dem Sudden Death-Spiel und einem Zwei-Minuten-Drill entscheiden, festlegen, ob ein Freund mitmischet oder der Rechner gar ganz alleine spielt. Die Zeit pro Quarter darf zwischen 5 und 15 Minuten liegen, und man hat sich u.a. zwischen offensivem und defensivem Benehmen auf dem Platz zu entscheiden. Die späteren Eingriffe erfolgen in übersichtlichen Menüs, allerdings ist die Auswahl an verfügbaren Taktiken nicht übermäßig groß, und selbst erstellen darf man auch keine. Zwischen den Videos gibt es dann nur eine Anzeige zu sehen, die über den Stand der Dinge Auskunft gibt, also z.B. darüber, wo sich die Ledereitreter gerade tummeln. Last not least wurden ein paar nette Replays eingebaut, zudem darf

Jetzt fehlt nur noch der Sixpack Bier...



Hier werden die Entscheidungen getroffen

man seine vier Lieblingsszenen speichern.

Für Aktionisten ist Live Action Football somit völlig ungeeignet, aber wer schon immer mal in die TV-Übertragung eines All-Stars-Spiels der NFL selbst eingreifen wollte, mag mit dieser CD glücklich werden. Weil das hierzulande vermutlich nicht allzu viele sind, gibt's das Spiel aber vorläufig nur über den Importhandel. (mm)



Live Action Football (Accolade)

Ein Football-Film mit Eingriffsmöglichkeiten – was für Fans.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

79%
77%
68%
62%



66%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM

Je flotter der 486er (mit „Windows 3.1“), desto besser – ein Doublespeed CD-ROM ist zudem das mindeste.

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



Die Replay-Option

Gone Fishin'



Auch Flipper-Spezialisten wie die Jungs von Am-
tex („Royal Flush“) müssen mal an die frische Luft:
Hier geht's raus aus dem Spielhallen-Mief und ab
zu einem erholsamen Angelausflug an den digita-
len Ontariosee.

Kuriose Verpackung: die Köderbox

Überprüfbares
Anglerlatein

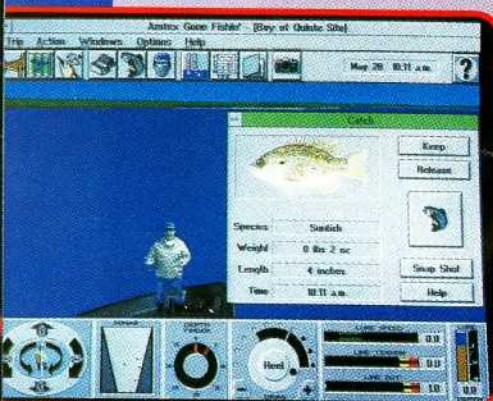
Mit einem Motorboot tuckert man durch die Bay of Quinte, ein Gebiet, das sich unter kanadischen Petrijüngern größter Beliebtheit erfreut. Ehe jedoch der erste Mega-Karpfen an Bord gehievt wird, wollen ein paar Vorbereitungen getroffen sein: Zunächst stellt man Schwierigkeits- und

Nun marschiert man in den benachbarten Laden; hier können Insektenspray und über 40 verschiedene Köder gekauft werden. Ist die Ausrüstung schließlich komplett, geht's ab ins Boot.

Wer nur auf fette Beute aus ist, nimmt jetzt gleich Kurs auf die erfolversprechendsten Fischgründe, welche zum Teil auf der beiliegenden Übersichtskarte verzeichnet sind. Dazu klickt man auf einer abrufbaren On-Screen-Karte einfach an die gewünschte Stelle und schippert los. Ist das Fischparadies erreicht, zeigt ein Blick auf das Sonargerät, ob sich das Auswerfen lohnt. Ausreichend Schuppenträger vorausgesetzt, werden die passende Angelrute, Rolle und Leine hervorgekramt, um dann den köderbestückten Haken mit einer schwungvollen Mausebewegung ins Wasser zu befördern. „Abwarten und Dosenbier trinken“ lautet die Devise hier allerdings nicht, vielmehr muß der Köder durch gefühlvolles Einholen der Leine in appetitliche Schwingungen versetzt wer-

den. Dann fehlt nur noch ein bißchen Anfängerglück, und schon läßt sich ein kapitaler Bursche betören...

Sollte Euch hier und da ein Schwergewicht durch die Maschinen gehen, so liegt es garantiert nicht an der problemlosen Steuerung per Maus und Tastatur – sie vermittelt nämlich fast schon das Gefühl, tatsächlich eine Anglerute in Händen zu halten. Auch die stimmungsvollen Sound-FX tragen zur wirklichkeitsnahen Atmosphäre bei, die sich zudem in der betont zurückhaltenden und sparsam animierten SVGA-Grafik niederschlägt. Was sich hier unter der übersichtlichen Menüleiste im „Windows“-Look abspielt, ist also eine entspannende Simulation für Eingeweihte. Aber wer mit dem Buch „Der alte Mann und das Meer“ schlafen geht und mit dem Käscher in der Hand aufsteht, weiß jetzt wenigstens, wie er seine Winterabende zu verbringen hat. (st)



Kleine Fische...

Glücksgrad ein, legt die Wetterverhältnisse fest und wählt Datum und Uhrzeit des Fischzugs. Auf dem Weg zum Anlegeplatz schaut man dann noch kurz im Klubhaus vorbei, um dem Anglerlatein eines alten Hasen zu lauschen oder die Trophäensammlung über dem Kamin zu bestaunen. Sie symbolisiert die Highscorelisten, wo vom größten Fang bis hin zum Sonderpreis für die meisten Stiefel jede Großleistung protokolliert wird.



Wo sind denn die großen Fischlis?

Gone Fishin' (Amtext)

Angelsimulation mit hohem
Entspannungsfaktor.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

49%
61%
76%
64%



63%

Schwierigkeit: Variabel
Preis: ca. 139,- DM

Fischers Fritze fischt... ab einem 386DX.

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



Im Shop



Auf in den Raumk(r)ampf

SPACE PIRATES

Der Wilde Westen wurde von der BPS ja nun amtlich geschlossen, doch American Laser Games hat inzwischen neue Ballergründe aufgetan: Diesmal darf der Pistolero in „abgespaceten“ Videosequenzen die Maus zücken.

Die „Mad Dogs“ sind also auf dem Index gelandet, doch nach ihnen bellt ohnehin kein Hund mehr – hier wird quasi der Mond angeheult: Weil Captain Talon einen Kolonistenraumer gekapert hat und zudem die Übernahme des Universums ansteuert, wird der Spieler zu den Star Rangers eingezogen, wo er die im Westen gegründete Firmentradition fortsetzen darf. Im Klartext bedeutet das, daß mal wieder eine Videosequenz nach der anderen mit dem Fadenkreuz von Bösewichtern zu befreien ist.

Wie einst im Saloon trifft man nun auch draußen im All auf Scharfschützen und ihre tunlichst nicht umzunietenden Geiseln, deren Ableben gnadenlos mit Punktabzug geahndet wird. Wer seine drei Bildschirmleben über die Zeit retten will, muß auch ab und an mal die Knarre nachladen, indem er auf das rechte Mausohr drückt, und falls dennoch die Lebenslichter verglühn, dürfen sie mit der Load/Save-Option jederzeit wieder an-

gezündet werden. So weit, so dümmlich, denn das Beklicken von in ewig gleicher Reihenfolge auftauchenden Gegnern reißt in der Epoche von „Wing Commander 3“ nun wahrlich keinen CD-Freak mehr vom Stuhl – schon gar nicht, wenn die Videos so popelig wie hier aussehen und von in 8 Bit digitalisiertem Mager-Sound unterlegt sind.

Sicher, grundsätzlich handelt es sich auch bei Space Pirates um einen interaktiven Film. Freilich, die Maussteuerung klappt, abgesehen von einer etwas ungenauen Trefferabfrage, recht manierlich. Bloß nützt einem das alles herzlich wenig, wenn man dank der Save-Funktion alle Szenen binnen einer Stunde gesehen und sich dabei noch nicht einmal sonderlich gut amüsiert hat. Was es zu sehen gibt, ist nämlich

von eher dilettantischer Machart, wiederholt sich ziemlich oft (wenn auch mit immer neuen Texten) und bringt überwiegend nur die alte „Mad Dog“-Crew in neuen Klamotten auf den Screen. Und nun erkläre uns mal einer, wo sich der Unterhaltungswert versteckt, wenn man dreimal hintereinander ein und denselben Gegner abknallen soll, der dann auch noch dreimal hintereinander auf ein und dieselbe Weise den Löffel abgibt...

Tja, solange uns das niemand erklären kann, werden wir Space Pirates eben als B-Picture der untersten Kategorie einstufen. Wer auf so was steht, gestelzte Dialoge liebt und auch im wüstesten Pixel-



Rettet die Jungfer!

haufen noch blitzschnell Freund und Feind unterscheiden kann, darf aber getrost am Abzug ziehen – so wie die BPS dieses Machwerk getrost aus dem Verkehr ziehen darf. (mic)

Space Pirates (American Laser Games)

Video-Ballerei der öden Art – zum Abschalten.

GRAFIK	68%
SOUND	52%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	34%



38%

Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 139,- DM

Bereits ein 386 SX ist hier zum Abschluß freigegeben.

Super VGA	Soundblaster
VGA	Pro Audio
HD: 10 KB	Roland
RAM: 640 KB	General Midi
Dt. Screen	Maus
Dt. Anleitung	Joystick

Dummes Gameplay,
dumme Gesichter



An Feinden herrscht
kein Mangel



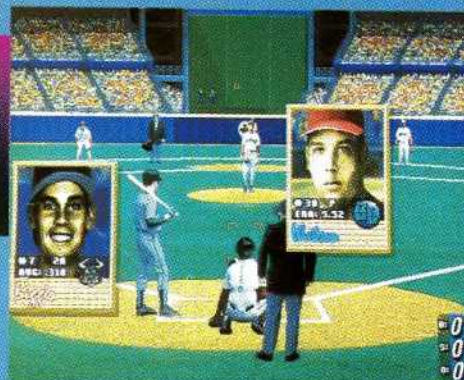
CD - UPDATE



Die verbesserte CD-Version von System Shock ist eine Wucht!



Super Ski Pro: Im Eiskanal sind nur CD-RÖMer zugelassen!



Ohne Aufpreis auf der CD: die Playerdisk zu Hardball 4



Das limitierte Strategen-Doppel: UFO und der Orion-Meister

Nachgebessert: World Cup Golf



Da ist sie also, die letzte Seite des letzten Multimedia Jokers im PC Joker – schnief. Auf CD-Verbesserungen und Budget-Schillerware werdet Ihr freilich auch im nächsten Heft nicht verzichten müssen, denn die Rubrik bleibt Euch erhalten!

BESSER

Origins Cyberpunk-Rolli **System Shock** war auf der Schönheitsfarm und kehrt nun mit SVGA-Grafik, neuem Stereo-soundtrack, deutscher Sprachausgabe und verbessertem Spielablauf in die Shops zurück. Zuschlagen darf man für etwa 119,- DM also guten Gewissens, allerdings nur mit 8 MB RAM und am besten einem Pentium im Rücken. Für dasselbe Geld gibt's bei Electronic Arts den Top-Flugi **U.S. Navy Fighters** jetzt komplett in Deutsch (samt der Sprachausgabe!), hochauflösend war der Himmel hier ja schon immer. Und wer bei Microids' aktueller Winterolympiade **Super Ski Pro** auch Bobfahren will, braucht schon die CD-Version für ca. 90,- DM; Zwischensequenzen und Sprachausgabe gibt's dann gratis dazu. Apropos Sport: Auch Accolades **Hardball 4** wurde für die CD erweitert, denn zum Preis der Diskversion ist die Playerdisk gleich integriert – und man braucht bloß noch schlappe 2 MB zu installieren. Last not least wurde Silmarils' Rollenspiel **Ishar III** um ein Render-Intro und ein neues Team mit besonderen Fähigkeiten bereichert, was mit 109,- DM zu Buche schlägt.

BILLIGER

Zunächst ein kleiner Nachtrag zum Compilation-Special im aktuellen PC Joker: Für 99,- DM hat MicroProse soeben die CD-Sammlung **Power Up** aus-

geheckt, wo **F-15 Strike Eagle III** (in der originalen CD-Version), **Pirates! Gold** und **Formula One Grand Prix** (in der modemfähigen Fassung) warten – ein echtes Schnäppchen für Simulanten! Zum gleichen Preis ist derzeit auch ein Doppelpack aus den Strategicals **UFO – Enemy Unknown** und **Master of Orion** (beide in der Version 1.3) erhältlich, allerdings nur in limitierter Auflage.

UPDATES

Wie in der Diskversion fehlt auch bei der CD-Fassung von **Hardball 4** die Control Card; wie dort bekommt man sie entweder über Compuserve oder Importhändler wie PC Fun (Tel.: 089/59 12 69). Sehr viel mehr hat sich bei **World Cup Golf** getan, denn es wurden jene Probleme beseitigt, die wir im Test der letzten Ausgabe moniert hatten: Mit Soundblaster-Karten sollte es nun keine Troubles mehr geben, man kann das Spiel jetzt von jeder CD laden, und der Ball benimmt sich, wie er soll, kreist also nicht mehr in der Luft usw... Ja, sogar ganz neue Features sind zu entdecken! So düst die weiße Murmel beim Vorbeiflug mittlerweile sichtbar über den Fairway hinweg, und die Gravis UltraSound-Karte wird neuerdings auch unterstützt. Zu haben ist der Patch für die Version 1.2 über alle Mailboxen – oder für Modemlose in vier Wochen auf der Beilag-CD des brandneuen Multimedia Joker!

WOZU SONST HABT IHR EIN CD-ROM?

Datenbank

mit ALLEN bisher
veröffentlichten Tips,
Cheats, Karten
und Komplett-
lösungen!

Multimedia-Game

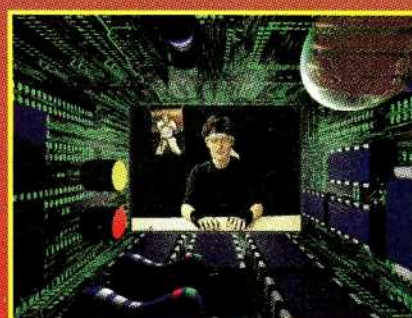
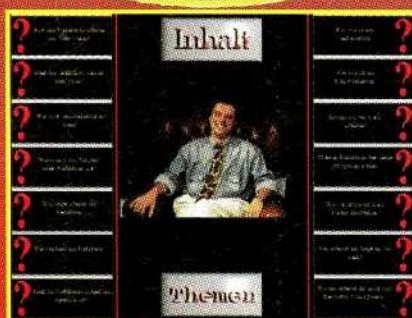
von, mit und über die
Redaktion: eine
gnadenlose Gaudi
zum Ablachen!

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

Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich

HALTEN SIE DIE
AUGEN OFFEN NACH



MASTER OF
MAGIC

ERHÄLTICH FÜR IBM-PCS UND KOMPATIBLE

MASTER OF

MAGIC™

MICRO PROSE