

# 1. ÖSTERREICHISCHES GRATIS SPIELEMAGAZIN

# DIE HANSE

## NEU FÜR DEN PC

# DIE SIEDLER

# ENDLICH FÜR DEN AMIGA

# COREL DRAW 5.0

## DAS GRAFIK PROGRAMM IM KRITISCHEN TEST

# NBA JAM

# BASKETBALL FÜR ZU HAUSE

10/94

**PC-AMIGA  
KONSOLEN  
ANWENDER- UND  
LERNPROGRAMME**

# Das große Microsoft- Preisausschreiben mit McZee.™



Ich will wissen, wie Dein schönster Urlaub war. Die tollsten Bilder und Geschichten werden belohnt!

Ein Multimedia-PC und Spielsoftware von Microsoft zu gewinnen.

So wird's gemacht: Male ein Bild (1 A4 Seite) oder schreibe eine Geschichte (max. 2 A4 Seiten) zum Thema „Mein schönster Urlaub“ mit einem Textverarbeitungs- oder einem Grafikprogramm, z.B. MS Creative Writer, MS Fine Artist oder ähnlichen Programmen. Deine Arbeit schickst Du bitte als Ausdruck und wenn möglich auf einer 3,5" Diskette gespeichert an Microsoft Infoservice, Postfach 344, 1110 Wien, Kennwort: „Mein schönster Urlaub“. Vergiß bitte nicht, Deinen Namen, Dein Geburtsdatum, Deine Adresse und Telefonnummer auf das Bild und auf die Diskette zu schreiben sowie das Programm, mit dem Du Deine Arbeit hergestellt hast. Bewertet werden die Einsendungen insbesondere nach Layout, Kreativität und Rechtschreibung.

Teilnahmeberechtigt sind alle Kinder bis 14 Jahre mit Wohnort in Österreich. Als Preise warten auf Euch ein Multimedia-PC und Spielsoftware von Microsoft.

Einsendeschluß ist der 2. November 1994 (Datum des Poststempels).

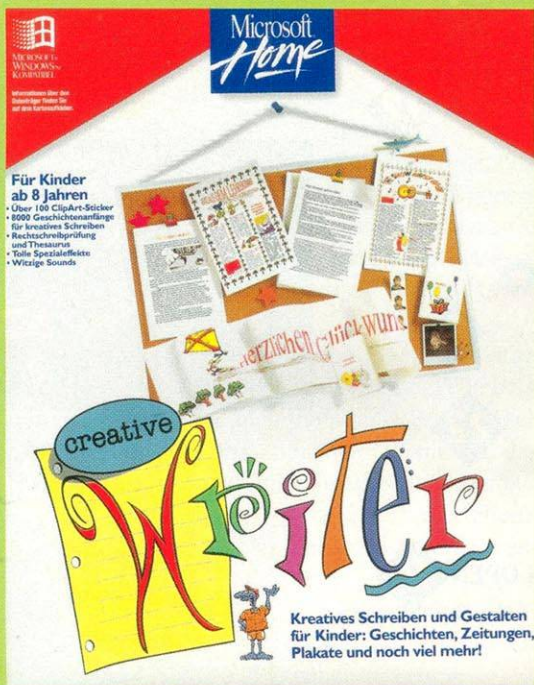
Die besten Arbeiten werden auf der PC-Expo vom 10. bis 13. November 94 auf dem Wiener Messegelände am Microsoftstand ausgestellt.

Name ...	
Geburtsdatum ...	
Adresse ...	
Telefonnummer ...	
<input type="checkbox"/>	Verwendetes Programm ...

Diese Seite kann auch als Teilnahmekarte verwendet werden. Weitere Teilnahmekarten erhältst Du bei Microsoft Infoservice 0660/6520. Mitarbeiter der Firma Microsoft und deren Angehörige sind nicht teilnahmeberechtigt, über das Preisausschreiben kann kein Briefverkehr geführt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eingesandtes Material kann nicht zurückgefordert werden. Die Teilnehmer erklären sich einverstanden, daß ihre Arbeiten veröffentlicht werden dürfen.

**Microsoft®**

# Microsoft Home weckt den Künstler in Dir!



Hier hilft Dir Max. Er spielt gerne mit Wörtern und schreibt spannende Geschichten. Wie Du! Mit Max bist Du unschlagbar! Du knobelst verrückte Schatzsuchekarten aus, tolle Geburtstagsticker, Plakate mit frechen Sprüchen und vieles mehr. Lustige Satzkombinationen spuckt der Satzomat für Dich aus; und die schlaue Biene hilft Dir bei der Rechtschreibung.



Deine eigene bunte Welt gestalten? Kein Problem! Maggie hilft Dir dabei! Sie zeigt Dir, wie man Comics, Buttons, ja sogar bewegte Bilder-Shows mit tollen Hintergründen entwirft. Mit eigener Soundkarte und Mikrofon bringst Du Sprache und Musik in Dein Programm. Deine Freunde werden Augen und Ohren machen!



Die tolle Microsoft Home-Software bekommst Du bei diesen Microsoft-Händlern:

Creative Writer und Fine Artist von Microsoft für junge Schriftsteller und Maler.

Computerbox  
Alfred Schmidt Ges. m. b. H.

Gudrunstraße 158  
1100 Wien  
0222 / 602 26 18

Fasangasse 16  
1030 Wien  
0222 / 798 35 03

Marc-Aurel-Straße 2B  
1010 Wien  
0222 / 535 12 30

Software Dschungel  
Handelsges. m. b. H.

Mariahilferstraße 62  
1070 Wien  
0222 / 93 53 56

Alpha Buchhandel  
Ges. m. b. H.

Neustiftgasse 112  
1070 Wien  
0222 / 522 63 24

Steco Data

Eisengasse 41  
6850 Dornbirn  
05572 / 25 812

Robert Streit

Wiener Straße 16  
3100 St. Pölten  
02742 / 52 98 0

Computerhaus - Liezen

Hauptplatz 1  
8940 Liezen  
03612 / 26 666

Computerhaus - Weiz

Dr. Karl Widdmann Str. 12  
8160 Weiz  
03172 / 46 600 0

Weitere Microsoft-Fachhändler erfahrt Ihr bei  
Microsoft Info Service 0660 / 6520

**Microsoft®**

## NEWS

GAME EXPRESS NEWS **6**

**7** SPIELEFEST

## PC-SPIELE

THEME PARK **8**

**10** DIE HANSE

FOOTBALLMANAGER HATTRICK **12**

## SEGA

**14** LOST VIKINGS

## NINTENDO

DIE SCHLÜMPFE **16**

**20** EEK! THE CAT

PAC ATTACK **22**

**24** NBA JAM

## CDI

INTERNATIONAL TENNIS OPEN **19**

## AMIGA

**26** DIE SIEDLER

## BRETT/ROLLENSPIELE

KENNEN SIE TRAXENBICHL **28**

**29** MANHATTEN

DSA **30**

## LERNSOFTWARE

**33** FINE ARTIST

DIE SCHÖNE UND DAS BIEST **34**

**36** ACHMED

EXPLORA-TEXTE **38**

**40** ENGLISCH TRAINER AUF CD-ROM

COREL DRAW 5.0 **48**

## BERICHTE/KOLUMNEN

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE II **42**

## HARDWARE

**46** LOGIMÄUSE IM TEST

VORSCHAU **50**

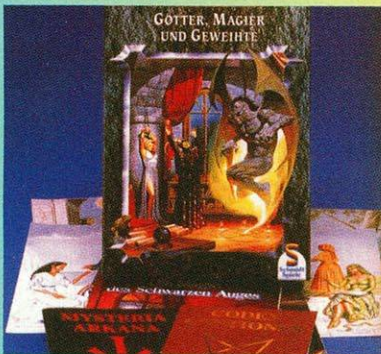
**50** IMPRESSIUM



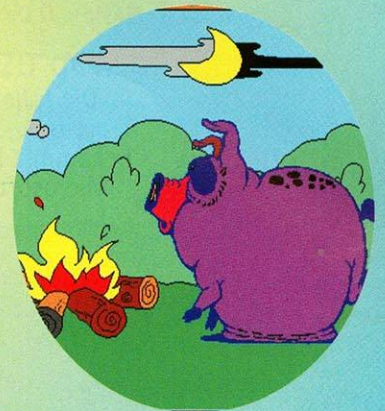
Die Hanse hat's in sich  
ab Seite 10



Die Wikinger sind  
ab Seite 14 los!



Das schwarze Auge ab S. 30



Zeichnen nach Lust und  
Laune auf Seite 33



Eek! Ab Seite 20

# EDITORIAL

## Geboren am 12. September 1994

2. AUSGABE

Liebe Leser!

Wir alle wissen, was sich am 12. September 1994 abgespielt hat. Das erste österreichische Gratis Spielemagazin **GAME EXPRESS** ist erstmals erschienen. Und die Reaktionen darauf waren und sind grandios. Wir

möchten an dieser Stelle für die zahlreichen Leserbriefe und Anrufe herzlich bedanken. Es zeigt uns, daß wir auf dem richtigen Weg sind. Ohne die Unterstützung der Industrie wäre dies alles natürlich nicht möglich gewesen. Wir danken allen Inserenten und Kooperationspartnern recht herzlich und werden alles daran setzen, eine gute Basis für weitere Zusammenarbeit zu schaffen.

Es ist uns aber auch bewußt, daß die erste Ausgabe doch einige Kinderkrankheiten hatte (Philips schreibt man halt nur mit einem "I" - sorry!), doch hoffen wir auf Euer Verständnis, denn wo gehobelt wird, fallen nunmal Späne.

Nun aber zu positiveren Dingen. Die Präsentationsveranstaltung des **GAME EXPRESS**, der 1. Wiener Spieletriathlon, der am 10. September 1994 im TENNIS POINT VIENNA stattgefunden hat, war für alle Teilnehmer ein Riesenspaß, der allen traumhafte Preise beschieden hat. (An dieser Stelle herzlichen Dank an die Sponsoren). Wie Ihr dem Foto entnehmen könnt, war das Interesse am neuen Magazin groß und manche suchten sich ein ruhiges Plätzchen, um in aller Ruhe schmökern zu können.



Von der Turnierleitern Harry und Uli super organisiert lief alles wie am Schnürchen und so konnte uns auch ein totaler Absturz der EDV nicht wirklich erschüttern.

Die Frage "wird's den Spieletriathlon wieder geben?" häuften sich und es wurde beschlossen, die Veranstaltung spätestens im Sommer 1995 wieder über die Bühne gehen zu lassen.

Auch wenn Ihr uns in den vergangenen Wochen viel Mut gemacht habt, brauchen wir Eure Hilfe. In den nächsten Ausgaben des **GAME EXPRESS** wollen wir Tips&Tricks zu Spielen auf allen Systemen präsentieren. Ihr seid die Spezialisten auf diesem Gebiet und wir wollen Euer Wissen anderen weitergeben. Wenn Ihr

Tips auf Lager habt, schreibt uns oder ruft uns an.

**GAME EXPRESS**, 1210 Wien Spöttlgasse 17, Tel: (0222) 38 14 57

Selbstverständlich brauchen wir auch Eure Kritik, denn wir produzieren dieses Magazin ja schließlich für Euch!

Zum Schluß sei noch erwähnt, daß selbstverständlich auch alle Eltern recht herzlich eingeladen sind, uns ihre Meinung zum Magazin mitzuteilen.

Nach Redaktionsschluß haben wir noch eine aktuelle Meldung erhalten:

Am Do. 27.10.1994 findet im Rahmen einer Neuvorstellung eines großen Elektronik Marktes, in Vösendorf die Präsentation einer **Wien-Edition** von **Sim City** statt. Im Zuge eines Wettbewerbs gibt es ganz tolle Preise zu gewinnen. Wir werden im Heft 11/94 selbstverständlich darüber berichten.

Bis zum 7. November, dem Erscheinungstag der 3. Ausgabe wünschen wir Euch viel Spaß.

Thomas Gehringer

Dein  
**GAME EXPRESS**  
Team

Ing. Heinz Strobel

## Rechtschreibung leicht gemacht!

Die österreichische Firma INGENIO bringt ab Mitte Oktober einen Rechtschreibtrainer für Deutsch auf den Markt. Lückentexte füllen oder Fehlertexte korrigieren, Stärken- und Schwächenanalysen sind mit dem Produkt von INGENIO kein Problem. Der GAME EXPRESS wird in der nächsten Ausgabe diese Software ausführlich testen. Wenn Du nähere Informationen über den Rechtschreibtrainer erfahren willst, rufe bitte: Tel: (0222) 597 31 44/0 ■

## Super Game Boy ist in!

Du möchtest Deine Game Boy Spiele in Farbe auf dem Fernsehschirm sehen? Das ist nunmehr problemlos möglich! NINTENDO brachte den Super Game Boy auf den Markt, auf dem sich die Action in den unterschiedlichsten Schattierungen der 4 Grundfarben (zukünftige Game Boy Titel können in bis zu 256 Farben gespielt werden) abspielt. Es handelt sich dabei um einen Adapter in der Größe einer S-NES Kassette, der Dir den Game Boy Spaß auf den Fernseher zaubert. Nun stehen mit einem Schlag mehr als doppelt so viele Spiele für das Super NES zur Verfügung (unter anderem auch



der Hammer *Donkey Kong*)

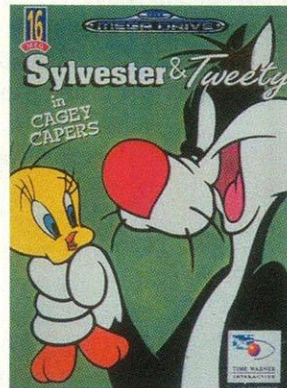
Informationen erhältst Du bei Fa. STADLBAUER, Tel.: (0662) 88921/0

Super Game Boy Spiele im Test erwarten Dich in den nächsten Ausgaben des GAME EXPRESS ■

## Das war die ANIMATIVA 1994

Es war die Hölle los, vom 23.-25. September 1994. Tausende Jugendliche und deren Eltern tummelten sich im Rathaus und staunten nicht schlecht, als Zauberer und Artisten ihre Show im Arkadenhof dieses geheiligten Gebäudes abzogen. In den Räumlichkeiten des Rathauses stellten die unterschiedlichsten Firmen ihre Produkte aus und boten den Kindern viele Möglichkeiten zur aktiven Betätigung. Von der Dancefloor-Akrobatik bis hin zur Musik auf südländischen Trommeln war wirklich alles vorhanden. Ein gelungenes Wochenende für alle Altersgruppen liegt hinter uns. ■

## Sylvester & Tweety von KONAMI



50 Jahre jung werden die beiden lustigen Gesellen 1995! Der tolpatschige Kater Sylvester und der von der Oma so verhätschelte Vogel Tweety. Und genau mit den zweien kannst Du jetzt auf SEGA Mega Drive Deine Spielchen treiben. Herrliche Animationen wie in der gleichnamigen Zeichentrickserie, farbenprächtige Hintergründe in sieben bezaubernden Leveln. Was den Hauptdarstellern so alles passiert, erfährst Du demnächst im GAME EXPRESS. oder vorher schon auf Deinem MEGA DRIVE. ■

## Welcome to the next level

Neuheiten von SEGA konnten wir für Dich in Erfahrung bringen. Die Konsolenlandschaft wird um einige Spiele und um eine 32 bit-Maschine erweitert. **DYNAMITE HEADDY**, so heißt ein neuer, lustiger Held, der ab Oktober 1994 über den Schirm flitzen wird. Er ist eine Spielzeugpuppe, die ihren Kopf verloren hat.



**SONIC & KNUCKLES**, das neue Traumpaar von SEGA, erlebt gemeinsam die tollsten Abenteuer! *Sonic* hat den Speed und *Knuckles* hat die Stärke. In 6 Welten müssen die beiden Helden mit allen Problemen fertig werden. Das Revolutionäre an diesem Spiel aber ist, daß es abwärtskompatibel mit *Sonic 2* und *Sonic 3* ist!! Nun aber zur angekündigten 32-bit Maschine von SEGA, dem **Mega Drive 32 X!**

Extrem hohe Farbauflösung, rasante 3D Animation und ein neu entwickelter

VDP (Video Digital Processing) Chip, der dem Mega Drive zu superschneller Rechenleistung verhilft, zeichnen den *Mega Drive 32 X* aus. Er ermöglicht Dir auch, Deine altbewährten Mega Drive und Mega CD Spiele weiter zu benutzen. Allerdings wird die neue Maschine von SEGA erst ab November 1994 mit einem Preis von ca. ÖS 3.000,-- im Handel erhältlich sein. ■

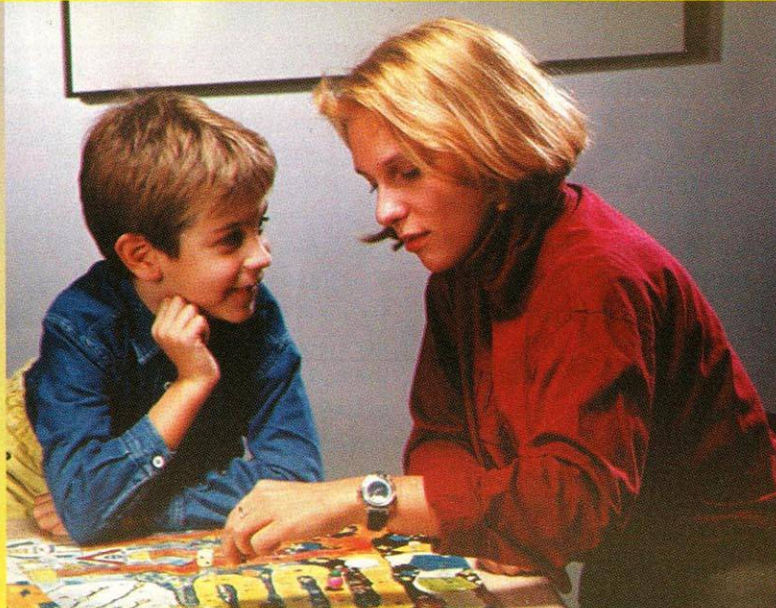
## 10 JAHRE SPIELEFEST !

**W**er kennt es nicht - das Spielefest, Paradies für alle Freunde von Gesellschafts-, Brett- und Kartenspielen! Heuer feiert das Spielefest bereits seinen 10. Geburtstag (unglaublich, aber wahr). Anlässlich dieses Jubiläums gibt es natürlich jede Menge Attraktionen, Action, und, und, und.....

Jeder Spielefreak weiß, daß man sich auf dem Spielefest über 5.000 Spiele ausborgen und den ganzen Tag mit Freunden und Verwandten spielen kann.

Genauer gesagt, begibst Du Dich zur Spielothek, legst einen Ausweis vor (Achtung! Nicht vergessen!) und schon kann's losgehen.

Neben den Klassikern stehen natürlich auch heuer wieder alle Neuheiten zur Verfügung. Solltest Du allerdings eine Spielpause einlegen wollen, so kannst Du Dir die Zeit bei einer Ausstellung über österreichische Spielautoren und deren Spiele vertreiben. Du kannst aber auch Zauberern und Zauber-



Bei Gerhard Kodys, einem österreichischen Spielautor, kannst Du lernen, wie man ein Spiel erfindet. Tja, am Spielefest ist eben immer was los.

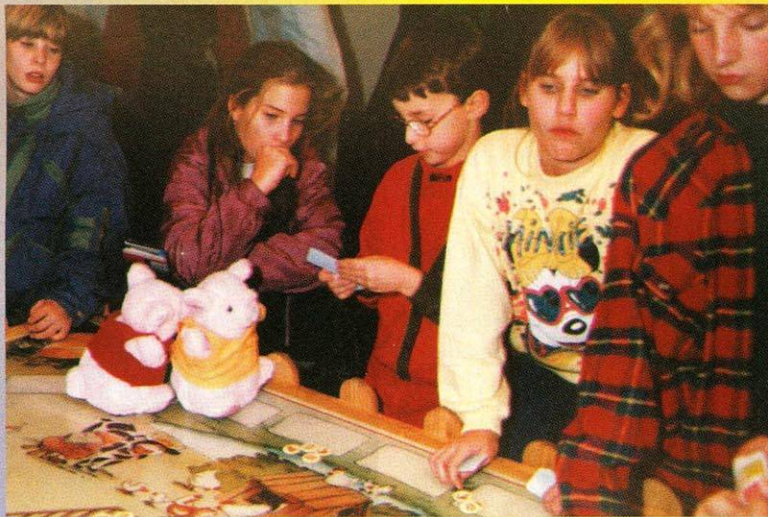
Selbstverständlich ist auch der GAME EXPRESS auf dem Spielefest 1994 im Austria Center mit dabei. Bei Redaktionsschluß stand al-

stattfindet: von 25. bis 27. November 94 wird von 9-20 Uhr im Austria Center gespielt. Keine Sorge, Du kannst den Veranstaltungsort ganz einfach mit öffentlichen Verkehrsmitteln erreichen. U1 bis Station Kaisermühlen, Ausgang "Austria Center" und nach ca. 2 Minuten Gehzeit siehst Du die Spieloase auch schon!

Solltest Du das 15. Lebensjahr noch nicht überschritten haben, so kannst Du an diesem Wochenende die Wiener Verkehrsmitteln **gratis** benutzen.

Zum Schluß noch ein kleiner Tip: vielleicht kannst Du Deine Lehrer überzeugen, mit der Klasse das Spielefest zu besuchen- Schulklassen haben nämlich am Freitag bis 14<sup>00</sup> freien Eintritt!

Also halte Dir das Wochenende von 25. bis 27. November zum Spielen frei- beim Spielefest im Austria Center!



clowns auf die Schliche kommen oder etwa selbst ein Spiel kreieren. Dafür stehen Dir eigene Spielwerkstätten zur Verfügung. Natürlich finden das ganze Wochenende Turniere statt, bei denen es jede Menge Preise zu gewinnen gibt. Wie wäre es zu Beispiel mit einem Backgammon-Turnier, oder mit dem Titel des "Zatre Open Masters"?

lerdings der genaue Platz unseres Standes fest. Wir werden Dich in der nächsten Ausgabe unseres Magazin, welches Du ab **7. November 1994** erhältst, darüber informieren. Ebenfalls in der Ausgabe 11/94 werden wir Dir noch einen Bericht über den genauen Ablauf des heurigen Spielefestes geben. Es bleibt noch zu klären, wann und wo diese Jubiläumsveranstaltung

*Thomas Gehringer*

# THEME PARK

**Lange erwartet, heiß ersehnt ist das Spiel Theme Park von Bullfrog. Ob es uns auch so gut gefallen hat, wie man aus den diversen Ankündigungen erfahren hat, lest ihr in unserem Testbericht. Alle anschnallen und los gehts.....**

Wer sich mit nervenden Kids, immer aufs Geld bedachten Erwachsenen und kiefelnden Grannies herum-schlagen will, ist bei ThemePark (im folgenden kurz TP) genau richtig. Doch halt! Viele vor dem Computer verbrachte Nächte sollte man schon zur Verfügung haben, denn dieses Spiel läßt den Spieler nicht mehr los. Prinzipiell geht es bei TP darum, den perfekten Vergnügungs-

park zu bauen. Von der Geisterbahn, über Riesenräder, Gokart- und Wasserbahnen, Kletterbäumen, Springburgen usw. ist alles, was man sich nur vorstellen kann im Programm enthalten. Jetzt muß man nur noch alles an den richtigen Platz bringen, die Verbindungswege herstellen, an Ein- und Ausgänge denken und ... - Doch halt, fangen wir einmal langsam an. Zuerst muß man sich auf der Weltkarte einen Abschnitt aussuchen, auf dem man einen Vergnügungspark bauen will. Nachdem man sich das Land unter den Nagel gerissen hat (bis auf England muß man immer dafür bezahlen), geht es darum, die zur-Zeit-noch-Wiese zum Publikumsmagneten umzuwandeln (dabei haben Länder wie Äthiopien zwar viele Leute, aber die Riesenkohle gibts in Europa, Japan und den USA). Am Anfang stehen einem aber nur

einige schwächliche Attraktionen (wie eine Hüpfburg, die jedes Jahr eingeht) zur Verfügung. Das Dumme daran ist nur, daß man den Leuten nur am Tor die Moneten abknöpfen kann - die Benützung der Geräte ist gratis. Darum kann man Geschäfte wie Hamburgerbuden, Frittenstände, Eisläden, etc. bauen und Leute anstellen, die den Besucher nur mehr mit einigen Groschen aus dem Park lassen. Diese Dinge müssen aber erst einmal entwickelt werden. Durch ein



## Super Intros.....

ganze Forschungssache ist auch sehr wichtig, da den Leuten sonst zu fad wird und sie allen Freunden und Nicht-Freunden erzählen, wie langweilig die ganze Sache ist und man dann alleine mit seinen Angestellten dasitzt. Die sind übrigens auch sehr gierig und fordern alle Jahre wieder mehr Geld. In einer recht witzigen Verhandlung mit der Gewerkschaft, wird einem dann noch das letzte Hemd ausgezogen. Falls kein Ergebnis zustande kommt, gibts einen Streik (so mit



## Im Park ist immer viel los!

Buuuh-Tafeln vorm Eingang) und der ganze Park verdreckt und bricht mit der Zeit zusammen. Die tollste Entwicklung, die man machen kann, ist eine riesige Berg- und Tal-Bahn mit vielen Loopings, Steigungen und noch steileren Abfahrten. Da schreien die Mitfahrer und wenn man die Strecke zu gewagt baut, fliegt von Zeit zu Zeit immer wieder einer aus der Gondel und die restlichen Leute, die sich angeschnallt haben, reiern den ganzen Weg voll. Doch zum Glück gibt es ja die "Super Toiletten", die selbstreinigend und so toll sein sollten, daß laut Handbuch "die Leute sogar dort einziehen wollen (würg)". Zur Abrundung gibts dann auch noch einen ausgefeilten Aktienhandel, viele gemeine Computergegner (die einem sogar Hooligans in den Park schicken),



stimmen auf das Spiel ein !

ein echt tolles Handelssystem und verschiedene Spielstufen. Letztere sind auch wichtig, da man im genauesten Level sowieso fast nicht mehr zusammenkommt. Warum also nicht einfach die Gegenspieler aufkaufen und durch zähe Verhandlungen die Warenpreise niedrighalten...Die Zuschauer bzw. Parkbesucher sind übrigens sehr verwöhnt. Über einen Extra-Bildschirm kann man sich die Stimmung der immer hungrigen Leute anzeigen lassen (etwa wie bei Civilization). Bei TP hat man so viele Freiheiten, daß man auch noch nach Wochen neue Gags entdeckt (wenn man z. B. einen Techniker zu einer maroden Anlage ruft, un-



Geld wert ist.

*Eigene Meinung:* Dieses Spiel kann man (trotz der wenigen Män-

gel) uneingeschränkt empfehlen. Durch die vielen Gags, die witzigen Soundeffekte, die tolle Grafik und vor allem das ausgefeilte Handels- und Entwicklungssy-

stem, bleibt die Motivation auch noch nach Wochen erhalten. Es ist einfach für jeden etwas dabei! Und selbst die Leute, die SimCity, -Earth, usw. besitzen, finden hier endlich die Erfüllung ihrer Träume.

**So sehen die "Schlangen" im Theme Park aus.**

#### **Spieldaten:**

##### *Minimalkonfiguration:*

MS-DOS-PC 386DX  
MS-DOS 5.0, 4MB RAM  
2MB HD, MS-kompatible Maus.  
Programmlänge 160MB auf CD-ROM, 2 MB auf HD.

##### *Testkonfiguration:*

PC 486DX2-66, MSDOS 6.2,  
16MB RAM, NEC-3x CD-ROM,  
Soundblaster Pro, Logi-Mouse,  
VLB-Grafikkarte (1MByteVRAM)



#### **Ein Gegner hat sich eingekauft**

terbricht der seine ständige Jause und greift zum Handy). Leider gibts auch bei diesem Spiel wieder eine dunkle Seite: bei technischen Problemen läßt einem das Handbuch im Stich. So wird überhaupt nicht erwähnt, daß man für eine Logitech-Maus die Treibersoftware V6.3 (!) oder höher braucht, sonst geht die Maus nicht. Die SVGA-Auflösung bekamen wir auch nicht zu sehen. Das Spiel ist auch auf schnellen Rechnern (486DX2-50 oder schneller) am Anfang fast nicht spielbar. Die Tage vergehen nämlich fast im Sekundentakt. Erst wenn im Park genug los ist, wirds erträglich.

Die Grafik, die einem aber geboten wird, ist echt toll. So kann man einige der gebauten Attraktionen selber benutzen (falls noch ein Platz frei ist). Lange Ray-tracing-Animationen warten auf den Spieler (Kübel oder SuperToilette bereitstellen, falls einem schwindlig wird). Der Sound ist auch recht nett (vor allem die Effekte haben es in sich). Zusammenfassend: endlich einmal wieder ein Spiel, das sein

Gernot Bauer

## **MS DOS**

<b>GRAFIK</b>	<div style="width: 100%;"></div>	<b>14</b>
<b>SOUND/MUSIK</b>	<div style="width: 83%;"></div>	<b>11</b>
<b>SPIELBARKEIT</b>	<div style="width: 100%;"></div>	<b>12</b>
<b>MOTIVATION</b>	<div style="width: 92%;"></div>	<b>13</b>
<b>STEUERUNG</b>	<div style="width: 92%;"></div>	<b>13</b>
<b>AUSSTATTUNG</b>	<div style="width: 100%;"></div>	<b>13</b>
<b>GEWALTFREIHEIT</b>	<div style="width: 100%;"></div>	<b>15</b>

#### **GESAMTWERTUNG**



#### **HERSTELLER:**

**BULLFROG**

#### **TESTMUSTER VON :**

**DYNAMIC SYTEMS**

#### **GENRE:**

**SIMULATION**

#### **RICHTPREIS:**

**OS 749,-**

#### **GETESTET VON:**

**GERNOT BAUER**

# DIE HANSE

**Das Spiel "Die Hanse" gibt es seit geraumer Zeit. Jetzt wurde das Game mit neuer Grafik versehen und stark verbessert. Ob die Erneuerung gelungen ist, zeigt Dir unser Test von Michael Marold.**

Hißt die Segel, Leinen los! So hieß es für mich, als ich nach der Installation von Hanse und dem Laden meines Super-VGA Graphiktreibers, den dieses Spiel benötigt.



Doch da erlebte ich schon die erste Überraschung. Der Treiber der zu meiner Karte paßt, verursachte schwere Grafikfehler. Ich probierte es also mit den von Ascon mitgelieferten Treibern, und es funktionierte. Es ist auch nicht ratsam, Hanse auf ein logisches Laufwerk zu installieren.

Doch bevor die ersten Schiffe ablegen können, sind noch einige Vorbereitungen nötig.

Alles beginnt Anno 1356 mit einer veralteten Kogge, etwas Salz, harmlose 10000 M und 90 Anteile des Unternehmens. Anfangs sollte man sich mit dem einem Schiff begnügen. Dieses eine schnell mit 100 Maß Salz beladen, und schicke es in

eine Stadt, die dieses dringend benötigt. Geht das Geschäft so einigermaßen, so steht dem Kontor-kauf nichts mehr im Wege. Diesen sollte man sich aber mit größter vorsicht aussuchen,

denn sie kosten viel Geld und dieses ist in diesem Spiel sehr rar. Weiters ist darauf zu achten, was diese Städte zu bieten haben. Hier ist schon wieder ein Haken zu finden. In acht Städten kann man mit fünf Waren handeln, in jeder aber nur eine (Wolle, Pelze, Honig, Tran, Leinen) Ware kaufen oder verkaufen. Größere Investitionen kann man

tätigen, sobald

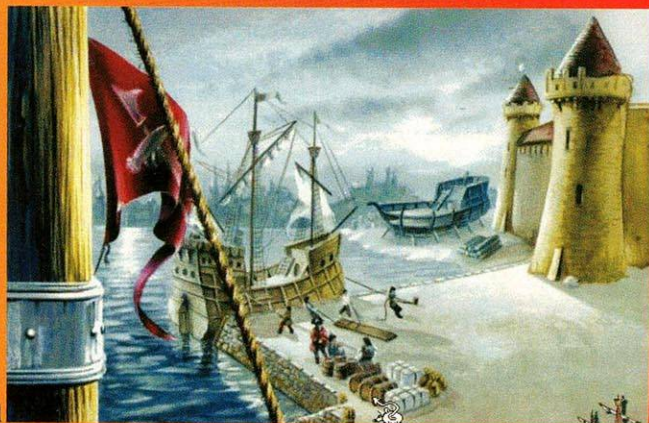
man eine reiche Frau geheiratet hat (*Eine große Entschuldigung an alle Feministinnen*). Ich hatte Glück und 14000 M mehr in der Tasche. Ich gehe rasch in die Bank, um meine restlichen Anteile zu kaufen, den ansonsten

erfreut sich der Makler bei steigenden Wert an den Zinsen, die ich für meine verkauften Anteile zu zahlen habe. Rechte Maustaste und der Zug ist beendet. Die jetzige Ereignismeldung brachte mir wieder Glück. Ein Freund schenkt mir 2 Koggen (Wo sind heute nur unsere Freunde geblieben?). Anschließend erfahre ich, daß ruhige See war. 46 Maß Wolle bekam ich für mein ge-



liefertes Salz. Nicht schlecht. Ich verkaufe es für immerhin 16M/Maß. Die Menge der angekommenen Ware hängt von der herrschenden See ab. Es kommen bei stürmischer See weniger Maß

Waren an als bei ruhiger See und



die Schiffe werden bei heftigem Seegang auch mehr beschädigt. Sobald man genügend Schiffe besitzt, kann man einige zur Kaperflotte beordern. Diese Aktion ist im Mehrspielermodus besonders reizvoll, da man die eigenen Mitspieler überfallen und ausrauben kann. Nun wie das Leben so spielt, man wird älter, bekommt Kinder (*Reiche Frauen haben nicht nur Geld zu bieten*), die man auf Expeditionen schicken kann, starb ich letzten endes doch. Doch als dies geschah, konnte ich gerade noch eines meiner Kinder beauftragen, mein Unternehmen weiterzuführen.

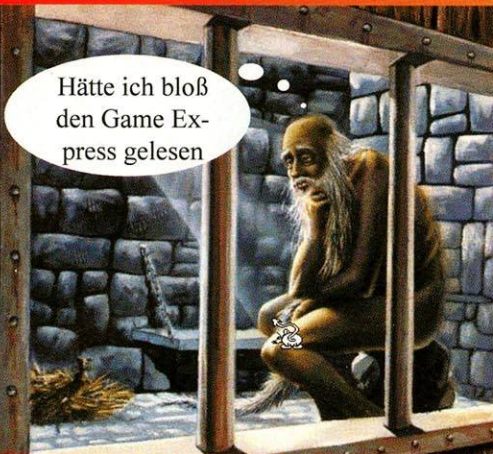
*Das Spiel strebt zwei Ziele an:*

1. Möglichst rasch reich zu werden.

2. Bürgermeister werden. Dafür ist es notwendig, daß der Dom fertiggestellt wird. Die Bauzeit hängt von der Höhe der Spendengeldern ab, die man der Kirche zukommen läßt.

Beim nächsten Ereignis schlägt es mich weit zurück. Der Schneider verlangt über 2000M für die Kleider meiner Frau. (Die, wie sich herausstellte, nicht gerade sparsam war). Das war

es nun. Ich mußte ein paar Anteile verkaufen. Durch die nun hohen Zinsen rutsche ich immer tiefer und lande schließlich im Schulden-turm. (Reiche Frauen muß man sich halt leisten können!)



Der Geldmangel ist in diesem Spiel ein großes Hindernis, wo der Eine oder Andere schon seine Geduld verliert. Mit recht. Denn die Ereignisse wirken sich zu stark auf das Spielgeschehen aus. Bekommt man etwas geht es steil bergauf, sind Zahlungen fällig, so landet man unweigerlich im Schuldurm. Das Spiel würde einen größeren Reiz an mir ausüben, wenn man am Markt feilschen und mit mehr Waren handeln könnte. Dieses Spiel mit Super-VGA Graphiken ist nur jenen Wirtschaftsvertretern anzuraten, die viel Geduld

und Nerven aus Drahtseil haben, denn es sind schon einige Spielversuche nötig, um den richtigen Dreh herauszubekommen.

Michael Marold

#### Technisches-Besonderheiten:

Min. PC 80386, MS-DOS 5.0  
4MB RAM, Soundblaster od.  
komp., bei MIDI empf. 486DX40.

Keine Stackerkompatibilität, kein

■ Keyb Gr laden!, nur den UNIVESA Treiber laden.

### MS DOS

GRAFIK	<div><div></div></div>	12
SOUND/MUSIK	<div><div></div></div>	8
SPIELBARKEIT	<div><div></div></div>	11
MOTIVATION	<div><div></div></div>	4
STEUERUNG	<div><div></div></div>	14
AUSSTATTUNG	<div><div></div></div>	11
GEWALTFREIHEIT	<div><div></div></div>	13

#### GESAMTWERTUNG

**10**

#### HERSTELLER:

ASKON

#### TESTMUSTER VON :

SELLING POINTS / D  
0049/5241/29843  
WIRTSCHAFT-SIMUL.  
CA 05 800,-  
MICHAEL MAROLD

#### GENRE:

#### RICHTPREIS:

#### GETESTET VON:



# ZIG ZAG

## Das Fachgeschäft für PC-Spiele und CD-ROM

Frag nach den Vorteilen der  
ZIG ZAG -Kundenkarte  
Infos **GRATIS!**

Postversand in ganz Österreich!

Wir spielen von  
Montag bis Freitag von 10.30 bis 19.30  
Samstag von 09.00 bis 13.00  
und am langen Samstag  
von 09.00 bis 17.00

# Wir Wissen, Was gespielt wird!

\* Gebührenpflichtig: Wochenende ganztägig, werktags: 18.00 bis 8.00 Uhr: 6S 8,67 / min., sonst 6S 13,33 / min



Über 500 MB Tips,  
Lösungen, Updates,  
Demos und vieles mehr!

Ab sofort im  
Handel erhältlich!!!

ZIG ZAG

Software-Handels-GmbH.  
1070 Wien, Lerchenfelderstraße 115  
Tel. & Fax: 0222 / 526 50 78

Jetzt NEU: Software-Online  
rund um die Uhr!

ZIG ZAG

Game Net BBS:  
045 98 99 100\*

**KUPON \$ 100,-**  
Ab Einkauf \$ 890,-  
pro Person 1 Gutschein gültig  
bis 30.11. '94

# BUNDESLIGA MANAGER

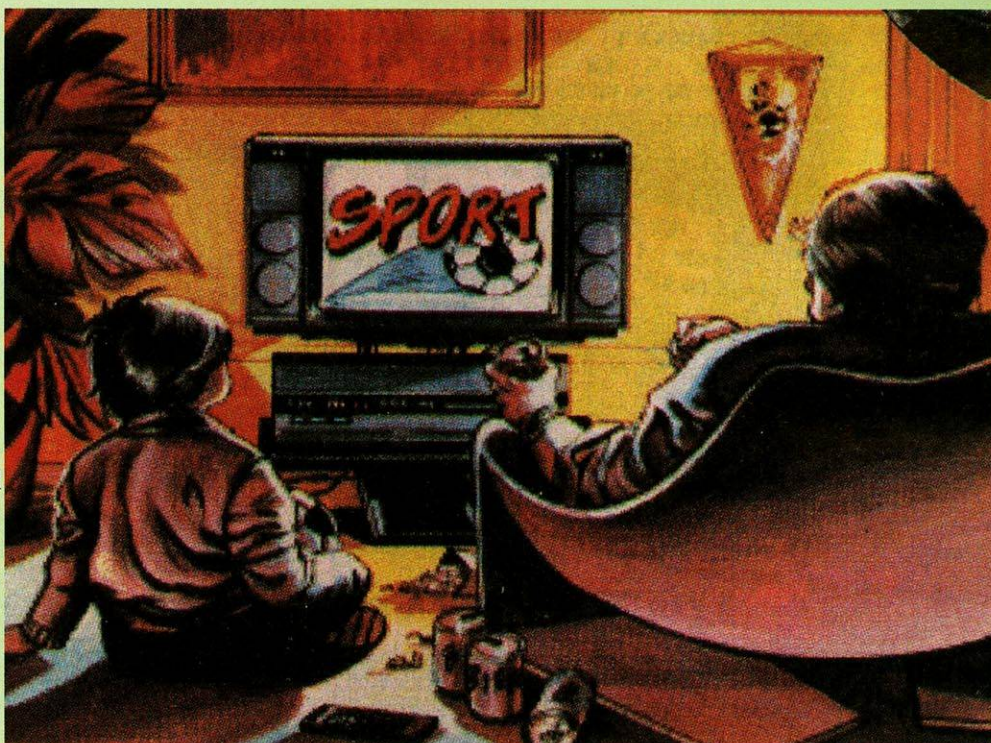
**Die Software 2000 Hersteller gehen nach drei Bundesliga-Managern und einem Eishockey-Manager mit Bundesliga Manager Hattrick in die fünfte Runde.**

**S**inn Eures Managerdaseins ist, Eure Mannschaft zum Sieg zu führen, das Finanzielle auf einen grünen Zweig zu bringen und die Meisterschaft zu gewinnen. Zu Beginn habt Ihr ein Auswahlmenü, in dem ihr die Spieldauer von einer bis unendlich vielen Saisons, den Schwierigkeitsgrad, die menschlichen Spieler, wie immer maximal vier und der Modus, (Modus 1 ist wie der reality mode) einstellen könnt. Eine weitere neue Option ist der

Weltmeisterschaftsmodus-Modus. Wenn Ihr zu viert spielt, darf der Beste die Nationalmannschaft trainieren. Diesmal könnt Ihr in der Oberliga, Regionalliga A und B, Zweitliga und Bundesliga Euer Glück versuchen. Es gibt ein neues Icon-System in dem alle neuen Ereignisse ein eigenes Icon besitzen. Dies bedarf am Anfang etwas Umgewöhnung und Koordinierung. Sie lassen sich beliebig auf den Schreibtisch anordnen. Über eine Menüleiste könnt Ihr selten benutzte

Menüpunkte in Ordern verstecken. Aber auch die Menüleiste besteht wieder aus eigenen Funktionen. Spielerisch orientiert sich der Ma-

ziert, so soll er einmal das den Computer machen lassen. Er wählt den optimalen Fall. Wenn Ihr einmal vor einem harten Spiel steht, heißt es ab ins Trainingslager. Acht verschiedene Hotels stehen zur Verfügung, mit unterschiedlicher Qualität. Ihr könnt auch noch eure



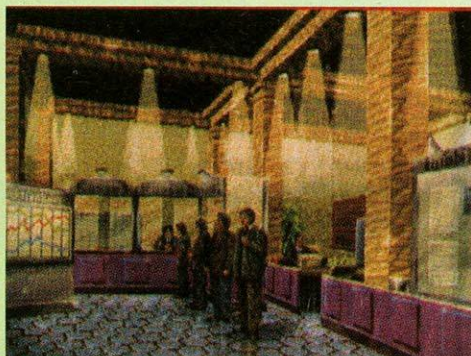
nager an seinem Vorgänger BMP, aber fast alle Funktionen wurden erweitert und ausgebaut. So könnt Ihr diesmal Freundschaftsbegegnungen spielen und diese in einem Kalender eintragen. Beim Trainieren könnt Ihr jedem Spieler einen bestimmten Trainingsschwerpunkt setzen. Ist einem das zu kompli-

eigenen Taktiken einstellen und diese mit "wichtig" versehen. Nachdem Ihr alles eingestellt habt, ist der Spieltag zu Ende. Ihr könnt Euch Torszenen, wobei auf 50 verschiedene Tore zurückgegriffen wird. Im Reality-Modus werden bestimmte Spielszenen in Echtzeit gezeigt. Diese Spielszenen werden immer neu berechnet und sind daher nie gleich. Habt Ihr einmal zuviel Geld, dann könnt Ihr Euer Stadion erweitern. Hier wurde wieder eine bemerkenswerte Verbesserung vorgenommen. Wenn man das Sichtpanorama ändert, wird das Stadion von außen gezeigt und Ihr könnt dort von Fan-Shops, Restaurants bis Kinos alles



# HATTRICK

gezeigt. Habt Ihr dann immer noch zuviel Geld, könnt Ihr den Rest in Aktien oder Immobilien investieren. Mit den Aktien läßt sich auch sehr viel Geld verdienen, wenn man den richtigen "Riecher" hat.



Bei den Immobilien kommt es auf die Anzahl der Gebäude an die Ihr besitzt.

Weiters könnt Ihr im DFB-Pokal, Supercup, Cup der Landesmeister und in Hallenturnieren nach den neuen Regeln spielen. Statistikfreaks kommen auch auf ihre Kosten, da es viele Tabellen und Statistiken gibt, die vom Spieler unmittelbar beeinflußt werden können.

Michael Marold

## MS DOS

GRAFIK	<div><div></div></div>	9
SOUND/MUSIK	<div><div></div></div>	10
SPIELBARKEIT	<div><div></div></div>	8
MOTIVATION	<div><div></div></div>	13
STEUERUNG	<div><div></div></div>	14
AUSSTATTUNG	<div><div></div></div>	14
GEWALTFREIHEIT	<div><div></div></div>	15

GESAMTWERTUNG

**12**

HERSTELLER:

SOFTWARE 2000

TESTMUSTER VON :

DARILUS  
0222/20102

GENRE:

SPORTSPIEL

RICHTPREIS:

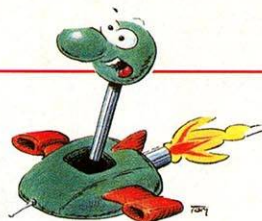
ÖS 869,-

GETESTET VON:

MICHAEL MAROLD

Liebe Leser !

ZIG ZAG



Zuerst möchten wir uns für Eure zahlreichen Zuschriften und Anfragen bedanken. Die meisten Anfragen haben wir zu dem CD ROM Strategiespiel "Outpost" bekommen. Hier haben alle das Problem, daß Sie keine "Moonrails" und "Roads" bauen können. Die Antwort ist leider gnadenlos einfach: Es gibt derzeit keine Möglichkeit "Moonrails" und "Roads" zu bauen. Diese Funktionen sind leider, wie viele andere auch, noch nicht im Spiel implementiert. Außerdem hat das Spiel eine Menge Programmfehler, welche teilweise durch den Update auf Version 1.1 behoben sind. Diesen Update, sowie eine ausführliche Beschreibung aller bekannten Probleme, findet Ihr natürlich im ZIG ZAG GameNet. Der Hersteller, Sierra Online, verspricht übrigens allen Outpost-Besitzern den Umtausch der CD ROM auf eine neue, vor allem vollständigere Version. Wir werden Euch hier natürlich sofort darüber informieren, wenn diese neue Version verfügbar ist. Wie zuletzt angekündigt, haben wir für Euch den VFX1 Virtuell Reality Helm der Firma Forte getestet. Gleich zu Beginn ist uns positiv aufgefallen, daß der Helm gut ausgewogen und leicht ist und dadurch recht angenehm auf dem Kopf sitzt. Der dazugehörige Joystick namens "Cyberbat" liegt gut in der Hand und verhält sich quasi als 3D Maus. Das "Headtracking" funktionierte auch recht gut, hier hat es allerdings bei zu schnellen Kopfbewegungen etwas geruckelt. Nun zum Display: Komplette 360° Rundumsicht, der Blickwinkel nach oben bzw. unten beträgt ca. 70°. Das Display besteht aus 2 kleinen LCD Screens mit Linsenvorsatz, welche leider für ein Super VGA verwöhntes Auge, etwas unscharf wirken. Die derzeit dazugelieferten Test-Spiele sind eher einfach ausgefallen, machen aber eine Zeitlang, schon wegen der neuen Spieltechnologie, recht viel Spaß. **Resümee:** Wir empfehlen, die weitere Entwicklung auf diesem Sektor abzuwarten. Derzeitige Schwachpunkte sind für uns das Display (höhere Auflösung wäre gefragt), sowie die Tatsache, daß es praktisch keine Spiele (außer den mitgelieferten Test-spielen) zum derzeitigen Zeitpunkt für den VFX1 gibt. Das selbe Problem kennen wir vom "Cyberman", einer wirklich interessanten 3D Maus mit tactilen Feedback. Obwohl der Cyberman seit Dezember 93 am Markt ist, unterstützen ihn bisher leider nur eine Hand voll Games. Bleibt also die weitere Entwicklung abzuwarten jetzt sind als nächstes die Softwarefirmen gefordert, für die neue 3D Hardware, entsprechende Games zu entwickeln. Forte kann in jedem Fall für sich in Anspruch nehmen, einer der ersten Anbieter dieser neuen, sicher zukunftsweisenden Spieltechnologie zu sein. Weitere Entwicklungen werden wir beobachten und Euch gerne darüber berichten. Für alle die jetzt nicht mehr warten wollen: Den VFX1 gibts demnächst um ca. ÖS 14.000,- im Fachhandel. Bis zum nächsten Mal

Euer ZIG ZAG Team

Alle Modembesitzer können unsere Mailbox, das ZIG ZAG Game Net, reinschauen. Dort findet Ihr aktuelle Lösungen, Patches, Updates, Treibersoftware, Scenerien, Missions und vieles mehr, alles rund ums PC Spiel.

Adresse: ZIG ZAG Software HandelsgmbH

Lerchenfelderstraße 115, 1070 Wien

ZIG ZAG Game Net BBS Node 1: 0222/522 5 888

ZIG ZAG Game Net BBS Node 2: 045 98 99 100 \*)

Tel/Fax: 0222/526 50 78

\*) Dieser Dienst kostet 14 Gr/Sek, außer Werktags 8:00-18:00 22 Gr/Sek

**Die Vikings sind los !!!!!!!**

**Unter diesem**

**Motto**

**gibt es eine Umsetzung des bekannten Spiels "The**

**Lost Vikings"**

**auf dem Sega Mega Drive.**

**Ob diese Umsetzung gelungen ist erfahrt Ihr in diesem Test.**

**V**orgeschichte: Wieder einmal ist es soweit. Die alljährliche Jagd hat begonnen. Da dürfen unsere drei Wikingerfreunde Erik, Baleog und Olaf, die Helden des Spiels, natürlich

nicht fehlen, denn sie sind ein eingespieltes Team und werden gerechtfertigt zu den Besten gezählt. Ihr Leben könnte so

schön sein, wäre da nicht der böse "Tomator", der alle möglichen Lebensformen für seinen Zoo sucht und an unseren Wikingern Interesse zeigt. "Heute Nacht werde ich mir auch noch diese Lebensformen mit meinem Zugstrahlgerät holen". ....und so geschieht es auch.

**I**n "The Lost Vikings" werden drei Wikinger entweder abwechselnd, oder zwei gleichzeitig (nur im 2-Spielermodus) gesteuert. Die drei Helden müssen sich als Team durch sechs Zeitzonen (*Tomator's Zoo*, *Prähistoria*, *Ägypten*, *Fabrik*, *Wacky* - ein Ort des Wahnsinns (wie passend) und das *Raumschiff*) schla-

gen. Zum Beispiel kann Olaf der Dicke mit seinem Schild seine Freunde vor Schüssen und Gegnern schützen. Es ist sogar möglich, daß Erik auf den Schild springt, (wenn Olaf ihn über seinen Kopf hält) um höhere Plattformen zu erreichen. Erik der Flinkke ist, wie sein Name schon verrät, der Schnellste von allen. Er kann als

einzigster springen und mit seinem Dickschädel rissige Wände oder Gegner einfach "niederrennen". Allerdings liegt er

nach solchen Aktionen einige Sekunden bewegungslos auf dem Boden. Baleog der Grimmige (dritter in der Runde) versteht es wiederum, mit Pfeil und Bogen sowie Schwert umzugehen. Mit letzterem kann er die Gegner aus der Nähe angreifen (Olaf könnte ihm z.B. mit dem Schild Deckung geben, während er mit dem Schwert zuschlägt). Mit Pfeil und Bogen können Gegner, die weiter entfernt sind, erledigt, oder unerreichbare Knöp-

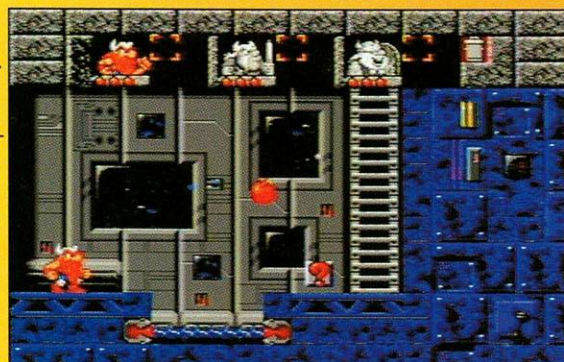
fe und Ziele beschossen werden. In späteren Levels können auch Feuerpfeile gefunden werden, welche die Schußkraft er-

höhen. Mit ihnen kann man jetzt jeden Gegner aus dem Weg räumen. Innerhalb eines Levels ist die Stückzahl der Feuerpfeile unbegrenzt, danach müssen sie erneut eingesammelt werden. Weiters gibt es Lebensmittel, Steaks, Schlüssel, Bomben, Spezialbomben und Schwerkraftstiefel, die von jeder Person verwendet werden können. Lebensmittel, Schilder und Steaks sind für die Energie der Helden wichtig. Schlüssel hingegen sperren Türen (ist ja logo oder ?), wobei die Farbe der Tür mit der des Schlüssels übereinstimmen muß. Bomben kann man überall fallen lassen (Sicherheitsabstand einhalten!). Spezialbomben zerstören alle auf dem Bildschirm befindlichen Gegner. Schwerkraftstiefel werden in Schwerelosigkeitszonen benötigt, um nicht in ungewollt davon zu fliegen. Über das ganze Spiel verteilt gibt es folgende Gegner und Gegenstände, die einem das Leben erleichtern oder erschweren:

*Schnecken, Dinosaurier, Skorpione, Mumien, Roboter, Teleporter,*



**Nur mit Teamgeist kommst Du weiter.**



**Erik kann durch Springen höhere Ziele erreichen.**



### Junge, komm bald wieder.....

Aufzüge, Sprungfedern, Ballon-pumpen, Kräne, Ventilatoren usw. Weiter möchte ich darauf nicht ein-gehen, weil in der Anleitung so-wieso alles genau beschrieben ist. Außerdem geht sonst eine Menge Spielspaß verloren. Am Level An-fang/Ende, oder wenn ein Level zu oft gespielt wird, kann man witzige Unterhaltungen auf dem Bild-schirm lesen.

Hier ein Beispiel:

Erik: "Nicht schon wieder diese Runde".

Baleog: "Nun hör' mal zu: Wir wol-len hier raus, keine neuen Fehler mehr, o.k.?"

Olaf: "Sei nicht so hart mit dem Spieler, Baleog, menschliche See-len sind sehr sensibel!"

### Persönliche Meinung:

Intro:..... erzählt die Vorgeschichte zum Spiel und zeigt einige Kombi-nationen des Teamworks. Außer-dem wird noch näher auf die Ent-führung eingegangen (siehe "Vor-geschichte").

Grafik und Ani-mation: Die ab-wechslungsrei-che Grafik ist recht gut gelun-gen, hat aber keine Höhepunk-te zu bieten. Die Sprites sind mit so viel Liebe und Sorgfalt ani-miert, daß man sich fast in einen Zeichentrickfilm versetzt fühlt. Beispielsweise bohrt Olaf in der Nase, Baleog zeigt seine Mus-keln, oder ein Dino versucht

die Programmierer.

Musik/Sfx:... fallen weder positiv noch negativ auf. Jede Zeitzone bietet eine andere Musik. Von Techno über ägyptischen Stil bis überdreht, wird einem alles geboten.

Bedienungsanleitung: Vorbildlich! Spielbarkeit:..... es gibt nahezu kei-ne unfaire Stellen. (egal wie schwierig es anfangs auch ausse-hen mag).

Empfehlung: Ich kann "The Lost Vikings" all jenen nahelegen, die Jump and Runs schon im Schlaf durchzocken und auf der Suche nach einer neuen Herausforderung sind. Leute, die gleich ihr Joypad frustriert in die Ecke schmeißen, wenn sie nicht auf Anhieb weiter-kommen, sollten vor dem Kauf ein Probespiel wagen. Eine bis mehre-re Wochen Spielspaß sind vorpro-grammiert. Kauft dieses Spiel und überzeugt Euch einfach selbst.

Peter Neuberger

Olaf's Schild zu zerbeißen. Teil-weise sind sogar Hintergründe ani-miert. Das Paral-laxscrolling ist recht sauber.

Steuerung:... ist sehr exakt, muß aber erst erlernt werden, da sie sehr umfangreich ist. Großes Lob an

## SEGA MEGADRIVE

GRAFIK	<div><div></div></div>	10
SOUND/MUSIK	<div><div></div></div>	8
SPIELBARKEIT	<div><div></div></div>	14
MOTIVATION	<div><div></div></div>	13
STEUERUNG	<div><div></div></div>	14
AUSSTATTUNG	<div><div></div></div>	13
GEWALTFREIHEIT	<div><div></div></div>	14

### GESAMTWERTUNG

**13**

### HERSTELLER:

VIRGIN/INTERPLAY

### TESTMUSTER VON :

SEGA AUSTRIA  
0222/60147/0

### GENRE:

JUMP & RUN

### RICHTPREIS:

CA 05 1.000,-

### GETESTET VON:

PETER NEUBERGER

FUNWARE

# FUNWARE

Die Fachhandelskette für  
Video & Computerspiele

(Preise vom Funware Versand)

## MS-DOS

System Shock	629,-
Bundesliga Manager Hattrick	648,-
Wing Commander Armada	540,-
CD NHL 95	668,-
Sternenschweif-DSA2	648,-
Colonization	768,-
über 1.000 versch. Spiele lagernd	

## Super Nintendo

Super Metroid DV	938,-
Super Street Fighter II AV	1.195,-
Illusion of Gaia AV	1.160,-
Secret of Mana DV	938,-
Mortal Kombat II DV	1.095,-

## Sega Mega Drive

Urban Strike DV	865,-
NHL Hockey 95 DV	865,-
Mortal Kombat II DV	938,-

Gratispreisliste anfordern  
einfach anrufen

**Funware Versand**

Tel.: 0512 - 36 14 41

Österreichweiter Expressversand

Etrichgasse 18  
6020 Innsbruck

Fax : 0512 / 36 14 42

**Funware Shop Wien**

Lindengasse 28  
Maria Hilferst.hinter Gerngros  
1070 Wien

Tel : 0222 / 5222366

**Funware Shop Innsbruck**

Andechsstr. 85  
("im Greif - Center")  
6020 Innsbruck

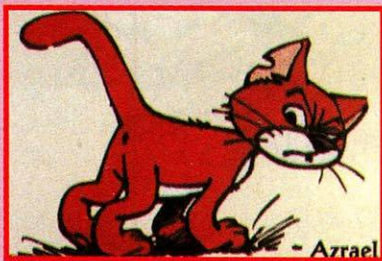
Tel.: 0512 / 49 26 26

# DIE SCH

**Wer kennt sie nicht, die liebenswerten kleinen Gesellen, die immer witzig und gutgelaunt durch den Wald schlumpfen. Wir haben für Euch das neue S-NES Spiel dazu getestet und glauben, daß dieses Spiel für alle, die reinen Herzens sind und es am rechten Fleck haben, ein Muß ist, den Abenteuern der Schlümpfe beizuwohnen.**

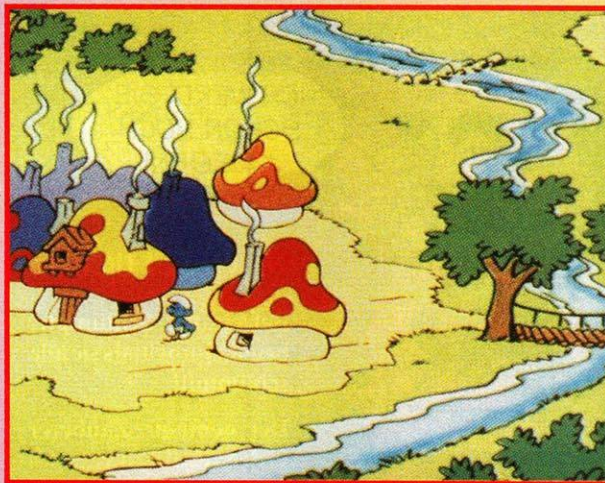
**V**orgeschichte: Tief im finsternen Wald steht ein gruseliges Haus indem der böse Zauberer "Gurgelhalz" wohnt. Dieser hat nur fiese Sachen im Kopf und will nur *DAS EINE*: Diese blauen, kleinen "Biester", die Schlümpfe fangen, um sie anschließend als köstliche Schlumpfsuppe verschlingen zu können. 4 dieser niedlichen Wesen (den *Paketschlumpf*, den *Brillenschlumpf*, den *Tortenschlumpf* und *Schlumpfine*) hat er bereits geschnappt. Als er wieder einmal brüllend sein Haus verlässt (Ich hasse Schlümpfe! Eines Tages werde ich sie alle schnappen, und wenn es das LETZTE ist was

ich tue!!!) ist es plötzlich klar, daß es dieser Typ ernst meint. Er kennt keine Gnade und ihm sind alle Mittel recht. Hauptsache er hat alle Schlümpfe.....



**Papa Schlumpf:** Die Situation sieht nicht gerade gutaus. 4 Schlümpfe sind schon von "Gurgelhalz" gefangen. Muskelschlumpf

(Du als Spieler), Du hast die große Ehre die gefangenen Schlümpfe zu befreien. Aber merk dir eines: Der Weg ist verdammt hart und nur die Stärksten und Härtesten werden überleben und letztendlich siegen!! **VIEL GLÜCK** auf deiner Reise! **Ziel des Spieles:** Befreie mit der Hilfe vom "Muskelschlumpf" die 4



## Schlumpfhausa, die Heimat der Schlümpfe

gefangenen Schlümpfe, um den bösen Zauberer "Gurgelhalz" im Finale zu besiegen.

**Steuerung:** links/rechts = gehen, Y gedrückt halten und links/rechts = rennen, B = springen, Y gedrückt halten und dann B = hoher Sprung. **Muskelschlumpf:** unten gedrückt und links/rechts = robben, oben = Türen betreten od. klettern, unten = ducken. **Paketschlumpf:** A = Paket werfen, unten = Paket hinstellen. **Brillenschlumpf:** unten = ducken. **Tortenschlumpf:** A = Torte werfen, unten = ducken. **In der Mine:** links/rechts = Lore be-

schleunigen bzw. abbremsen, unten = ducken, B = Weiche schalten.

**Schlittenfahrt** (Mode 7 Level): links/rechts = ausweichen, B = Hindernis überspringen. **Seifenblase:** links/rechts/oben/unten = die jeweilige Richtung.

**D**as Spiel: Die Schlümpfe bieten dir 15 total unterschiedliche, umfangreiche Level (das Dorf, den Wald, die Brücke, den Schwarzwald, den See, das Feld, den Damm, die Sümpfe, die Grotte, das Gebirge, die Mine, den Vulkan, die Schlittenfahrt, den Baumstamm und bei Gurgelhalz),

welche ab und zu sogar nochmals einige Abschnitte lang sind. Wenn die Levels geteilt sind und Du schon weiter bist, kannst Du beim letzten Abschnitt anfangen. Ansonsten muß der Level nochmal von vorne wiederholt werden. In unregelmäßigen Abständen (ca. alle 4 - 5 Level) erhältst Du ein Passwort, mit dem Du nach dem Verlust Deiner Leben in einem höheren Level starten kannst. Vorher muß Du aber einen Endgegner besiegen. Wie Dir bei

der Erklärung der Steuerung wahrscheinlich schon aufgefallen ist, hat jeder Schlumpf so seine eigenen Fähigkeiten. Beispielsweise mußt Du mit dem Paketschlumpf mit Hilfe seines Paketes



Wege (lose Felsbrocken) freisprengen, läufst mit dem Brillenschlumpf, der eine Kerze in der Hand hält, durch die dunkle Grotte (schauder), oder be-

wirfst die Gegner mit den Torten, die der Tortenschlumpf stets mit dabei hat. Normalerweise tötest Du sie mit einem gezielten Sprung auf den Kopf, oder Du weichst ihnen einfach aus. Bevor Du mit einem anderem Schlumpf spielen kannst,

# LÜMPFE

mußt Du diesen unter den härtesten Umständen befreien. Falls ein anderer Schlumpf für einen Level benötigt wird, siehst Du eine kurze Einspielung, in der Papaschlumpf Dir erklärt, wofür Du ihn einsetzen kannst. Z.b. läufst Du mit dem Brillenschlumpf durch die Grotte und erkundest mit seiner Kerze den dunklen, gefährlichen Weg. *Die Gegner:* Im Schwarzwald und bei Gurgelhals gibt es eindeutig die fiesesten. Hast Du eine direkte Kollision mit ihnen (Schwarzschlumpf od. Bsss Mücke) wirst Du in einen Schwarzschlumpf verwandelt und verlierst ein ganzes Leben. Des weiteren gibt es z.b. arbeitende Schlümpfe, die mit einem Schneckenpflug herumfahren, Gräberschlümpfe, welche Dir Erdbrocken nachschmeißen, herunterfallende Äpfel, Igel, Würmer, Blät-

sönlich. In der Grotte und im Gebirge hast Du die Aufgabe, den Weg mit Hilfe diverser Zünder, die überall verstreut sind, freizusprennen. Übersiehst Du einen, ist kein Weiterkommen möglich. Die Grafiken, Musiken und Sounds sind auffallend gut gelungen und erinnern stark an die Zeichentrickserie.

**Besondere Gegenstände:** *Pilze:* wenn Du auf sie draufspringst, kommt ein Bonusgegenstand raus, *Himbeeren:* 1 Energiepunkt dazu (höchstens auf 4 erweiterbar), *Siebenwurzblatt:* Sammle 25 Stück und Du erhältst ein Leben dazu, *Schlumpfpuppe:* 1 Extraleben, *Sterne:* sammle 25 Stück und Du kommst in eine von 2 verschiedenen Bonusrunden. Übrigens zeigt Dir eine Levelkarte, wo Du Dich gerade befindest.

**Persönliche Meinung:** *Intro:*...

recht simpel, erklärt die Situation, in der sich die Schlümpfe befinden (siehe "Vorgeschichte") *Grafik und Animation:* Anfangs hat mich die Grafik nicht sonderlich begeistert, jedoch in den höheren Levels (z.b. der See, die



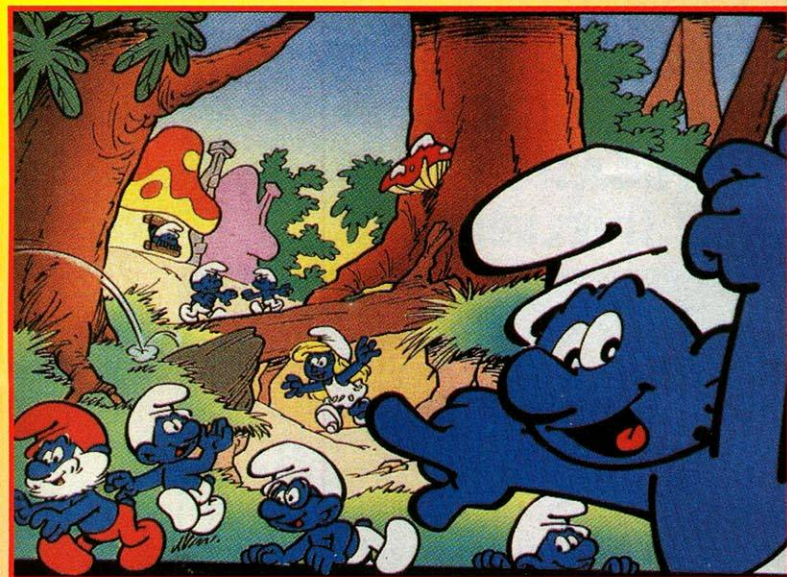
**Bei den Schlümpfen ist immer etwas los.**

gut gelungen), der Paketschlumpf beschützt sein Paket, wenn er länger steht, der Brillenschlumpf macht seine typischen Gesten mit dem Finger (wie Papa-Schlumpf immer zu sagen pflegt). Das sind nur einige von vielen! Das Parallaxscrolling ist sehr sauber ausgeführt. Ein Ruckeln wirst Du vergebens suchen. Daran können sich einige Spieleentwickler ein Beispiel nehmen.

*Steuerung:*...recht gut gelungen, zeitweise etwas hektisch, gute Joy-padbelegung, obwohl sie nicht verstellbar ist.

*Musik/Sfx:* Die abwechslungsreichen, vorwiegend klassischen Musikstücke sind hörensenswert, und beinhalten fast alle in irgendeiner Form die Schlumpfmelodie der Serie. Mir gefällt, daß sie das Geschehen am Bildschirm hervorragend untermalen. Z.b. wirst Du im Vulkanlevel gehetzt, wenn die Lava ansteigt, im Dorf wird eher ein Eindruck der Ruhe vermittelt usw.. Die Sfx. machen genauso eine gute Figur. Mir hat es das Geräusch der Tautropfen im Feldlevel angetan. Es ist so realistisch, daß Du glauben könntest eine undichte Wasserleitung neben Dir zu haben.

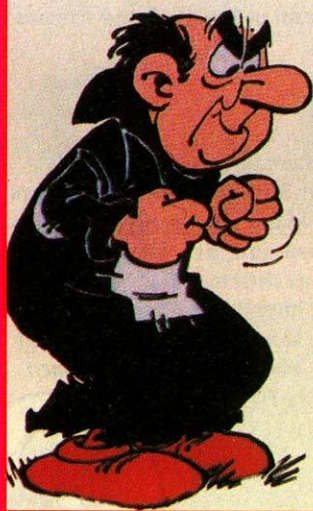
*Ausstattung:* Die 2-sprachige (deutsch/italienisch), 35 seitige Anleitung bietet Dir einige witzige Zeichnungen der Gegner, und erklärt Dir die Boni, Eigenschaften der Schlümpfe, die Steuerung und geht auf die Vorgeschichte ein. Außerdem liegt dem Spiel eine Gratintrittskarte für die



**Hereinspaziert!**

ter, die als Plattformen dienen, Vögel, Schmetterlinge, Bsss Mücken, Schwarzschlümpfe, Frösche, Enten, welche als Fortbewegungsmittel dienen, Gespenster, Spinnen, herunterfallende Tropfen, große Fledermäuse, Krähen, Hasen usw. **Endgegner:** fleischfressende Pflanze, eine Schlange, ein Drache und zuletzt noch Gurgelhals per-

Sümpfe) ist sie eine wahre Pixelpracht. Außerdem ist sie sehr abwechslungsreich, teilweise animiert und dem Stil der Schlümpfe gerecht. Die Sprites sind mit sehr viel Liebe und Sorgfalt animiert und kommen locker an die Zeichentrickserie ran. Beispielsweise siehst Du den Muskelschlumpf auf dem Boden robben (ist besonders-



Walibi-vergnügungsparks bei. Einen verwirrenden Druckfehler beinhaltet die deutsche Beschreibung: anstatt Y mußst du B im Minenlevel

drücken, um die Weichen zuschalten.

*Spielbarkeit:*...wirklich unfaire Stellen gibt es keine, trotzdem wirst Du einige Levels sicher öfter spielen müssen, weil sie einerseits sehr umfangreich sind, und andererseits der Schwierigkeitsgrad für diese Art von Spiel selbst auf "easy" übertrieben hoch ist.

*Empfehlung:* Ich kann dieses Spiel all jenen empfehlen, die Gefallen an der Serie finden und nichts gegen einen hohen Schwierigkeitsgrad einzuwenden haben. Mich persönlich hat dieses Spiel zwar ei-

niges an Nerven gekostet, aber da es ein Passwortsystem besitzt, ist es dennoch sehr motivierend und kann sogar süchtig machen. (eine Runde spiel ich noch, wäre doch gelacht wenn ich gerade diesen Level nicht schaffe!) Daß die Programmierer sehr viel Zeit in die Präsentation dieses Spieles gesteckt haben, fällt besonders in den höheren Levels positiv auf. Mir ist nur unverständlich, warum nicht die Namen der Serie (Gurgelhal = Gargamel usw.) verwendet werden? Spieler, die gleich unter Frustanfällen leiden, wenn sie nicht weiterkommen sollten auf jeden Fall probieren, ansonsten sind "die Schlümpfe" denen unter Euch

ans Herz zu legen, die gerne umfangreiche und schwerere Games spielen, die sie länger als nur einige Stunden vor dem Bildschirm fesseln. Meine Hochachtung, INFOGRAMES, das hätte ich Euch nicht zugetraut!

Peter Neuberger

## S - NES

GRAFIK		13
SOUND/MUSIK		14
SPIELBARKEIT		12
MOTIVATION		14
STEUERUNG		13
AUSSTATTUNG		11
GEWALTFREIHEIT		15

GESAMTWERTUNG



HERSTELLER:

INFOGRAMES

TESTMUSTER VON :

STADLBAUER  
0662/88921-0

GENRE:

JUMP & RUN

RICHTPREIS:

CA. OS 990,-

GETESTET VON:

PETER NEUBERGER

**SCHREIBE UNS DEINE 5 LIEBLINGSSPIELE  
WIR BRAUCHEN SIE FÜR DIE LESERCHARTS!!!**

**GAME EXPRESS**

**A-1210 WIEN, SPÖTTLGASSE 17  
UND GEWINNE TOLLE SPIELE!!!!!!!**

### NEUHEIT:

Bei Französischproblemen hilft:

### EXPLORATEXTE

Das intelligenteste Französischlernprogramm der Welt

Gratisinformationen bei:

### Comin - Virus-Hotline

(\*43-1) 596 40 48

- mcafee agent austria -

- für Scan - OS2 - Scan - WScan - NetShield -

- comin - claudia strasser - 1060 wien - hofmühlgasse 21/21 -

- fon: 596 40 48 - fax: 596 40 23 - bbs: 596 40 21 -

Bezahlte Anzeige

Bezahlte Anzeige

LERNSOFTWARE

**MICHAELA GAUTSCH**

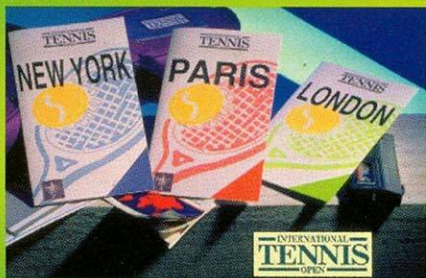
A-9300 ST. VEIT AN DER GLAN, FRIESACHERSTR 1

TEL./FAX 0 42 12/72 535

**GAME EXPRESS**

INFO:

0222/381457



# LONDON PARIS NEW YORK

**Du bist Tennisfan und stehst auf diese brodelnde Atmosphäre am Centercourt? Dann empfehle ich Dir das internationale Tennis Open auf CD-i.**

Die Programmierer von Infogrames haben hier wahre Wunder vollbracht und zusammen mit der genialen Hardware von Philips stellt dieses Spiel



bewaffnet mit dem Touchpad die Maschine anwirfst und vorher noch schnell eine Banane einwirfst (na klar, Vitamine und Minerale sind wichtig!).

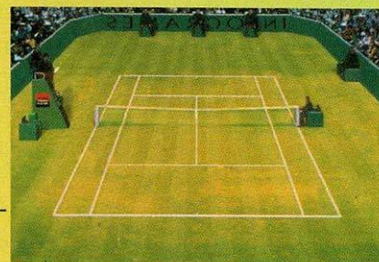
An dieser Stelle stellt man Dich vor die Wahl des deutschen oder englischen Kommentares. Gott sei Dank bietet man Dir keine österreichischen Reporter an, denn es

könnte der Fall sein, daß Franz Krynedl gerade dienstfrei hat. (und dann wird's schlimm) Klicke nun entweder Trainingsmodus, Match oder gar Turnierspiel an. Bei "Match" wählst Du in der Folge aus 4 Gegnern (Deutscher, Spanier, Amerikaner oder Schwede) und dem für Dich optimalen Belag (Rasen, Hartplatz oder Sand)

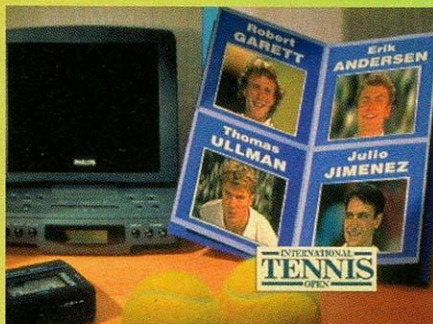
Deine ideale Spielkonstellation aus. Und los geht's! Die ersten Schweißperlen stehen Dir auf der Stirn, wenn der Aufschlagverlust droht. Aber mit einem knallharten Aufschlag auf die Rückhand Deines Gegenübers wehrst Du diese

Breakchance professionell ab. Die butterweiche Steuerung des Touchpads unterstützt Dich dabei und innerhalb kürzester Zeit wird auch Dein Spieler

nicht mehr so häufig und fürchterlich danebenhauen. Netzangriffe, Smashes und Lobs sind in diesem Spiel, das nach kurzer Zeit wirk-



lich süchtig macht, kein Problem. Ultimatives, täuschend echtes Gestöhne beim Schlag, sowie tosender Applaus des Publikums zaubern Dich vom Fernseher direkt auf den Centercourt. Wirklich interessant wird die Sache im Turniermodus. Hier kannst Du aus den Städten Paris, London und New York Dein Tennisspektakel



Nr 1 auswählen. Perfekt digitalisierte Fotos der entsprechenden Wahrzeichen stimmen Dich auf ein großes Turnier ein.

Die beeindruckenden Filmsequenzen Deiner Gegner lassen keinen Wunsch mehr offen und Du steigst voll ins Spielgeschehen ein.

Es wird hart, doch es ist nunmal verdammt hart, der Beste zu sein! Fast hätte ich es vergessen, bei der Grundeinstellung des Spiels

schlage ich vor, die rein manuelle Schlagtechnik erst mit einer gehörigen Portion Routine auszuprobieren. Anfangs wirst Du damit kaum zurecht kommen und auch sehr bald den Spaß an der Sache verlieren. Und das ist ja nicht Sinn und Zweck der Übung!

Für alle, die Tennis als Sport lieben und auch von einem wirklich genial programmierten Spiel angetan sind, ist *International Tennis Open* von Infogrames auf CD-i von Philips ein absolutes Muß.

Demnächst wird sogar ein Tennis-Doppel möglich sein und es wird mir ein diebisches Vergnügen bereiten, dieses Spiel (es sollte Anfang Oktober im Handel sein) für Dich zu testen und mein (stöhn, schwitz) sportliches Urteil darüber abgeben.

Thomas Gehringer ■

## CD-I

GRAFIK	14
SOUND/MUSIK	13
SPIELBARKEIT	13
MOTIVATION	14
STEUERUNG	11
AUSSTATTUNG	14
GEWALTFREIHEIT	15

GESAMTWERTUNG

**14**

HERSTELLER:

INFOGRAMES

TESTMUSTER VON :

PHILIPS  
0222/60101/O  
SPORTSPIEL  
OS 798,-  
THOMAS GEHRINGER

GENRE:

RICHTPREIS:

GETESTET VON:

# EEK! THE CAT

**Eek! The Cat, ein brandneues Game für das S-NES. Wer Garfield mag, bzw. den Drang verspürt sich hilfreich zu betätigen, der kommt an Eek! the Cat nicht vorbei.**

Freund Zufall spielte mir für ein paar Tage ein Super Nintendo in die Hände. Das war natürlich eine willkommene Gelegenheit um, alternativ zum gewohnten PC-Alltag, auch in die Welt der Spielkonsolen hineinzuschnuppern. Also auf zur Redaktion des Game Express und ein Spiel zum Test geholt. Ich erhielt "Eek! The Cat".



Die Spielanleitung lesen? Das dauert zu lange! Wie es sich für einen richtigen Spieler gehört, einschalten und loslegen. Der Zeichentrickvorspann erinnert mich irgendwie an "Day of the Tentacle", wenngleich er auch nicht ganz so ausgereift und wesentlich kürzer ist.

Schließlich finde ich mich als Kater in einem Zoo wieder. Was macht wohl die alte Dame hier neben mir? Sie läuft wie von Geisterhand geführt los, und kümmert sich in keinsten Weise um mich oder das andere Geschehen. Doch nein! Wenn ich gegen sie laufe, bleibt sie stehen und ich kann sie sogar weiterschieben. Aber egal, ich lasse die Alte laufen und erkunde lieber die originelle Landschaft.

Ein Stück weiter steht ein Elefant, der aus einem Bottich Wasser trinkt. Er hebt den Rüssel, spritzt, und schon fliege ich schwung-

voll mit weitgestreckten Armen Richtung Eingang zurück. Das war wohl nichts. Ein neuer Versuch. Diesmal laufe ich schnell an dem Elefanten vorbei. Gelungen, doch da trifft mich eine von Affenhand

vielen Leben meines Katers geht es gleich weiter. An elektrisch geladenen Fischen komme ich eben noch vorbei, als mich schließlich ein Affe auf einer Schaukel voll erwischt. Der Aufprall verleiht mei-

geschleuderte Kokosnuß. Gleich geht es weiter und wieder kommt mir die Alte in die Quere. Was sie wohl will? Ich kümmere mich nicht darum und gehe unbeirrt meinen Weg. Plötzlich stehe ich an einer Barriere. Auf direktem Weg geht es hier nicht weiter, also probiere ich die Knöpfe des

Controlpad. Knopf B läßt den Kater springen und damit komme ich auch höher gelegene Wege hinauf. Dort grillt mich eine feuerspeien- de Libelle in ihrem Flammenstrahl. Dank der sprichwörtlichen

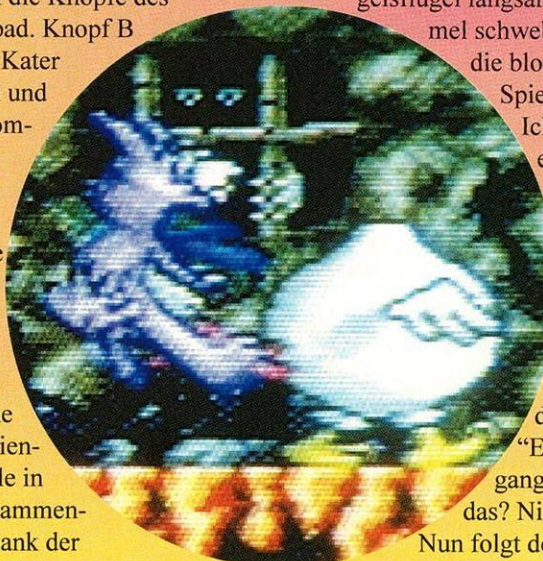
**Autsch!!! Sch... Aale**

nem kleinen Eek ungeahnte Beschleunigungskräfte, aber ich gebe nicht auf! Kurze Zeit später stehe ich vor dem weit aufgerissenen Rachen eines Krokodils, als plötzlich das Bild wechselt und die Alte mit Heiligenschein und flatternden Engelsflügel langsam zum Him-

mel schwebt. Was hat die bloß in meinem Spiel zu suchen?

Ich versuche es erneut und diesmal geht es schon viel besser. Zuletzt landet Eek bei einer blinkenden Schrift "EXIT". Aus-

gang? Was soll das? Nichts tut sich! Nun folgt doch der Griff zur Spielanleitung.



**Wer bist denn Du?**



**Blub Blub Blub.....**

**“Eekin hämmästyttävät kyvyt”**

Eek ist wohl international. Ein paar Seiten weiter finde ich in der deutschen Anleitung “Die erstaunlichen Fähigkeiten von Eek”: Das Spiel kann nur von einem Spieler gespielt werden - Wer steuert wohl die Alte? - und hat fünf verschiedene Spielstufen. In jeder Stufe muß man versuchen, einen Freund, damit ist wohl die Alte gemeint, in Sicherheit zu bringen. Zusätzlich müssen Hamburger, diese hüpfenden Dinger an denen ich immer achtlos vorbeigegangen bin, eingesammelt werden, um am Ende der jeweiligen Spielstufe in einen Bonuslevel zu gelangen. Wenn Eek seine Freunde zu wenig beschützt und sie niedergemacht werden, verlieren sie Energie.

Das klingt ja eigentlich ganz einfach. Eek wird durch das Controlpad gesteuert. Freunde und Gegenstände werden von Eek geschoben, sonst laufen sie unkontrolliert durch die Gegend. Knopf B läßt Eek springen. Schiebt Eek einen Freund von hinten, kann er ihn mit Knopf A treten und dadurch zum Springen veranlassen. Beim Schieben von vorne wird der Freund durch Knopf A umgedreht. Knopf X tauscht die Position von Eek mit dem was er gerade schiebt und drückt man auf Knopf Y, schlägt Eek unfreundliche Gestalten mit einem nassen Fisch, den er für solche Notfälle mit sich führt.

Zu jeder der fünf Spielstufen wird eine nette Geschichte erzählt. Jene zu Stufe fünf gefällt mir am besten: Eek sah aus dem Fenster und betrachtete die Schneeflocken, als plötzlich der Weihnachtsmann mit seinen Hirschen aus den Wolken angeflogen kam, und zwar direkt in die Flugbahn einer Boeing 747. Als er etwas schleuderte, um auszuweichen, fiel ein kleines Geschenk hinten von seinem Schlitten. Da Eek ein sentimentaler kleiner Kater ist, macht er sich auf die Suche nach dem kleinen Waisenjungen Joey, um ihm sein Geschenk zu bringen. Bedauerlicherweise hat das Geschenk, was immer es auch ist, Beine, die es durch die Luftlöcher steckt, und läuft davon...

Es will mir aber einfach nicht gelingen, meinen Freund zum Ausgang zu bringen. Kaum habe ich ihn kunstvoll über ein Hindernis geschoben bzw. getreten, macht er sich auch schon wieder selbständig und alle Mühe war umsonst. An das Einsammeln der Hamburger für die Bonusrunde ist dabei noch gar nicht zu denken, vielmehr an den wichtigsten Hilfetip der Spielanleitung:

**Bleib ruhig!**

Insgesamt gefällt mir das Spiel recht gut. Der Reiz liegt darin, daß einerseits Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit beim sicheren Geleiten der Freunde gefordert ist, andererseits aber bei der Suche nach dem besten Weg zum Ausgang auch genug Platz für logische Überlegungen bleibt. Die Spielidee “Geleite Deinen Freund sicher zum Ausgang” empfinde ich als positive Alternative zu sonst üblichen Spielaufgaben. Die grafische Animation ist im Vergleich zu guten PC-Spielen eher einfach gelöst, birgt aber einige originelle und unterhaltsame Elemente in sich. Lediglich die Hintergrundmusik nervt mich bereits nach kurzer Zeit.

Jetzt muß ich aber das Controlpad, das kaum weggelegt auch schon in den Händen meiner Freundin gelandet ist, wieder zurückerobern. Irgendwie werde ich die nächste Spielstufe erreichen! Es kann doch gar nicht so schwer sein, die alte Dame aus dem Zoo zu führen.

*Schmiedt Manfred*

<b>S-NES</b>		
<b>GRAFIK</b>		<b>10</b>
<b>SOUND/MUSIK</b>		<b>6</b>
<b>SPIELBARKEIT</b>		<b>12</b>
<b>MOTIVATION</b>		<b>13</b>
<b>STEUERUNG</b>		<b>11</b>
<b>AUSSTATTUNG</b>		<b>10</b>
<b>GEWALTFREIHEIT</b>		<b>14</b>
<b>GESAMTWERTUNG</b>		<b>11</b>
<b>HERSTELLER:</b>	<b>OCEAN</b>	
<b>TESTMUSTER VON :</b>	<b>SONY</b>	
<b>GENRE:</b>	<b>O222/60157/O</b>	
<b>RICHTPREIS:</b>	<b>JUMP &amp; RUN</b>	
<b>GETESTET VON:</b>	<b>OS 629,--</b>	
	<b>MANFRED SCHMIEDT</b>	

# PAC ATTACK

**Jeder kennt TETRIS und jeder kennt PAC MAN. Jedes ist für sich ein Klassiker. Ob die Symbiose es auch schafft lest Ihr in diesem Bericht.**

Man kennt das Geräusch, es läßt einem aufhorchen, es geht einem nicht aus dem Kopf. Pac Man gab es bereits in vielen Varianten. Ebenso ist Tetris ein Begriff. Die Finger glühen über die Tastatur, wenn sich die Steine unbarmherzig von oben herabstürzen. Pac Attack vereint auf unglaublich witzige Art die beiden Klassiker. Man muß wie bei Tetris versuchen, den Schirm sauber zu halten. Aber wie!!!! Da gibt es nämlich die kleinen Bösewichte aus Pack Man, die den freien Platz zwischen den Steinen verbauen. Wäre da nicht Pac Man, der uns bei der Aufgabe, die entsprechenden Leveln heil zu überstehen, tatkräftig zur Seite steht.

Sobald eine Balkenreihe komplett ist, verschwindet sie auch schon und ein gewisser Punktebonus wird auf Deinem Konto gutgeschrieben. Die kleinen (fast schon herzigen) Bösewichter versperren aber den Weg so mancher Balkenreihe. Hier tritt nun Pac Man in Aktion. Du mußt die Steine mit den kleinen

roten und blauen Dingern so anlegen, daß Pack Man wenn er ab und zu von oben kommt, soviel wie möglich verschlingen kann. Das klingt leichter als es wirklich ist! Der Sound und die Grafik sind einfach spitze! Die Spielbarkeit eher mittelmäßig. Warum? Weil Level 40 schwieriger zu spielen ist als Level 100. Dafür ist es witzig, was die Geister so treiben: sie drehen sich,



**Zu zweit ist es besonders fein!**

gähnen usw. Das besonders lustige an diesem Spiel ist, daß man es zu zweit gegeneinander spielen kann. Man ertappt sich immer öfter, den Blick auf dem Nachbarn zu haben, als auf dem eigenen (obwohl dies viel sinnvoller wäre). Die Hektik die dabei aufkommt ist in keinem Falle störend, sondern eher erheiternd. Da merkt man erst, wie groß und tief die Schadenfreude in einem so sitzt. Die zahlreichen Spieleoptionen sind in dem gut geführtem Hand-

buch sehr ausführlich beschrieben. Es bedarf nur einer sehr sehr kurzen Einübungsphase. Dieses Spiel kann man sehr wohl jetzt schon als "Kultspiel" bezeichnen. Denn es macht ganz einfach süchtig. Man muß ja unbedingt den nächsten Level sehen und auch schaffen. Die Password Option ist auch hier eine sehr Hilfreiche Möglichkeit, nach durchgespielten Nächten, an den bereits erzielten Erfolgen anhängen zu können. Ob jung oder alt, dieses Spiel sollte sich wirklich keiner entgehen lassen. Es gehört einfach auf jeden Wunschzettel. (Weihnachten ist bereits bedrohlich nahe!) Ein Tip an alle Kids: Vorsicht, auch Eltern die nichts von Computerspielen halten können süchtig werden! *Heinz Strobel*



## S-NES

GRAFIK	15
SOUND/MUSIK	14
SPIELBARKEIT	15
MOTIVATION	15
STEUERUNG	14
AUSSTATTUNG	13
GEWALTFREIHEIT	15

GESAMTWERTUNG

**14**

HERSTELLER:

NAMCO

TESTMUSTER VON :

STADLBAUER  
0662/88921-0  
GESCHICKLICHKEIT  
CA. 03 699,-  
HEINZ STROBEL

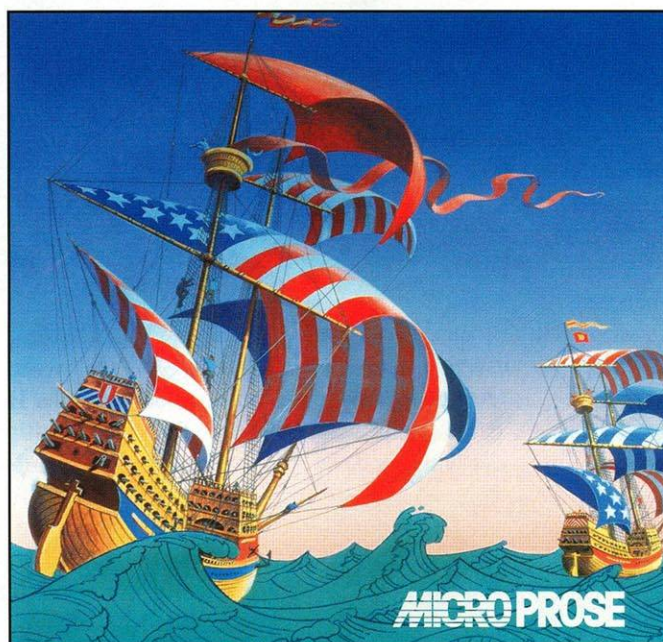
GENRE:

RICHTPREIS:

GETESTET VON:

ERLEBEN SIE DIE GEBURT EINER NATION

# Sid Meier's COLONIZATION



*Sid Meier's*

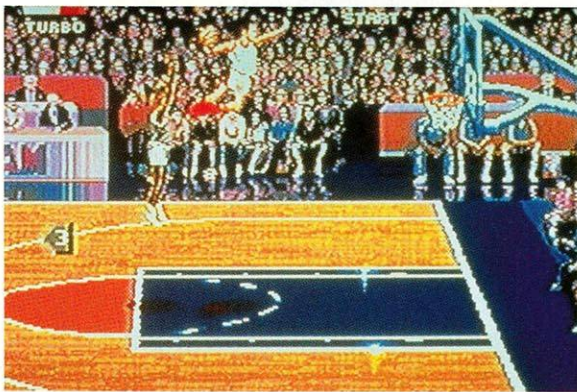
NUR DAS BESTE SOLLTE IHNEN GUT GENUG SEIN!



FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE

# N B A J A M

**M**an kann aus 27 NBA-Teams wählen und mit oder gegen die Superstars mit verschiedenen Stärken und Eigenschaften spielen. Du kannst alleine gegen den Computer oder mit zwei Spielern im selben Team oder gegeneinander spielen. Eine Mannschaft besteht aus zwei Spielern. Mit dem Super Multitap (für 4 Spieler) kann man auch zu zweit gegen einen oder zwei gegen zwei antreten. Die Bewertung der Spieler richtet sich nach Schnelligkeit, 3-Punkte Würfeln, Dunks und Verteidigungsleistung. Es gibt eine Übersicht dieser Stärken für jedes Team und jeden Spieler. Vor Beginn des Spieles kann man verschiedene Spieloptionen einstellen: *Zeitablauf* in 5 Stufen (sehr schnell-sehr langsam), *5 Schwierigkeitsgrade* (Stärke der Gegner), *Übergabemodus* (wenn Du alleine



spielst kannst Du den im Ball besitz befindlichen Spieler steuern, oder der Computer übernimmt die Steuerung des anderen Teamkollegen), *Computerassistance* (der Computer hilft der schwächeren, oder weit zurückliegenden Mannschaft, damit bessere Aktionen gelingen), die *Kombinationen der Steuerungsbefehle* am Controller lassen sich ebenfalls verstellen und die Einzelbewegungen der Spieler können durch ein Passwort gespeichert werden.

**N**BA JAM ist relativ leicht zu handhaben und von der Grafik her gut und übersichtlich programmiert. Nach dem ersten und dem dritten Viertel bekommst Du coaching Tips und nach dem zweiten Viertel des Spiels eine Auflistung über Punkte, Dunks, Assists, Blocks, usw..

Jeder Spieler hat eine Anzeige über Turbo Power-denn mit Turbo Power läuft der Spieler schneller, springt höher und paßt schneller und sicherer. Leider ist diese Turbokraft nicht unbegrenzt verfügbar und muß durch gutes Spiel und viele Punkte erst einmal verdient werden. Zeigt die Turbo Power-Anzeige rot, so ist der entspre-

chende Spieler "heiß", also in Hochform! Nütze diese Gelegenheit! Während des gesamten Spiels



(selbstverständlich nur dann, wenn sich der Ball im Spiel befindet) ist das Auftippen des Balles zu hören und die Begegnung wird von einem Reporter kommentiert. Wenn Du genau aufpaßt, dann kannst Du ab und zu die Blitzlichter von begeisterten Fans erkennen. Du kannst übrigens Deinen Gegnern den Ball abknöpfen und auch foulern, ohne daß Du dafür einen Ausschluß zu erhalten. Tja, Basketball ist halt nicht nur eine Sportart für sehr große, sondern auch für sehr harte Burschen (und natürlich auch für Mädels). Genau das macht aber das Spiel auf dem S-NES so interessant und fesselnd.



Vorsicht mußt Du nur bei Stößen, die Du austeilst walten lassen, denn sonst kommt es vor, daß Du Deine eigenen Mirspieler erwischst! Der absolute Überhammer aber ist, daß man jederzeit in ein laufendes Spiel eingreifen und sogleich auch mitspielen kann. Wenn Du nun zum Beispiel allein gegen die

NBA-Stars antrittst und plötzlich Dein Freund zu Besuch kommt, so kann er einen vom Computer gelenkten Spieler sofort übernehmen. Und Ihr braucht vorher nicht mal das Spiel unterbrechen. Nur eines ist angesagt: wieder auf "Start" drücken. Wenn Du attraktiven Sport und

fesselnden Spielspaß auf Deinem Super Nintendo suchst, so gebe ich Dir einen heißen Tip: Jordan und die gesamte NBA-Liga warten auf Dich! Nichts wie ran!

Thomas Gürtler



Bei NBA JAM geht es in jeder Situation heiß her!!

<b>S-NES</b>	
<b>GRAFIK</b>	14
<b>SOUND/MUSIK</b>	13
<b>SPIELBARKEIT</b>	15
<b>MOTIVATION</b>	14
<b>STEUERUNG</b>	14
<b>AUSSTATTUNG</b>	13
<b>GEWALTFREIHEIT</b>	15
<b>GESAMTWERTUNG</b>	<b>14</b>
<b>HERSTELLER:</b>	<b>ACCLAIM</b>
<b>TESTMUSTER VON :</b>	<b>W.D. WARREN</b>
<b>GENRE:</b>	<b>SPORTSPIEL</b>
<b>RICHTPREIS:</b>	<b>ÖS 1.099,-</b>
<b>GETESTET VON:</b>	<b>THOMAS GÜRTLER</b>



Tennis \* Fitness \* Squash \* Badminton \* Sauna

10 MAL IN WIEN UND NIEDERÖSTERREICH

1030 Wien, Franzosengraben Parkhaus U3	Tel.: 0222/ 79 88 400
1100 Wien, Laxenburgerstrasse 66	Tel.: 0222/ 603 35 80
1150 Wien, Geyschlägergasse 15(Lugner City)	Tel.: 0222/ 982 57 71
1170 Wien, Geblergasse 73-75 (Nur Tennis)	Tel.: 0222/ 46 51 81
1210 Wien, Arbeiterstrandbadstraße 85a	Tel.: 0222/ 30 61 83
1210 Wien, Pitkagasse 4	Tel.: 0222/ 27 14 488
1220 Wien, Wagramer Straße 94 (Donauzentrum)	Tel.: 0222/ 203 78 80
2540 Bad Vöslau, Industriestraße 12	Tel.: (02252) 77 2 85
2700 Wr. Neustadt, Stadionstraße 12	Tel.: (02622) 28 9 72
2500 Baden, Waltersdorfer Straße 40	Tel.: (02252) 41 7 45

Verwaltung und Büro: Tel.: 0222/ 7988405  
1030 Wien, P+R U3-Erdberg, Franzosengraben 2 Fax: 0222/ 7988405-14



**BIS 31. 12. 1994**

**ÖS 4.400,-**

**12 MONATE  
FITNESS, GYMNASTIK, SAUNA  
UND DAMPFBAD**

**GÜLTIG IN 10 CLUB DANUBE ANLAGEN  
SOWIE PARTNERN IN DEN EU-STAATEN**

# DIE SIEDLER

**Brandheiß gibt es nun das Spiel "Die Siedler" auch für alle Amigianer. Ob es genau so toll ist wie die PC-Version erfahrt Ihr in unserem Test.**

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert. Die Steuerung ist logisch aufgebaut und bereitet keinerlei Probleme. (Allerdings ist sie zu umfangreich, um hier erklärt zu werden.) Die im Spiel vorkommenden Berufe, Rohstoffe, Werkzeuge und Gebäude sind auf einer beigelegten Referenzkarte mit farbigen Bildern beschrieben. Es gibt insgesamt 25



Berufe z.B: Holzfäller, Förster, Schweine-/Getreide-Bauer und Bäcker; 15 verschiedene Rohstoffe u.a. Korn, Brot, Kohle und Gold; 13 Werkzeuge z.B: Hammer, Zange, Schwert und Schild; und 24 Gebäude (4 davon sind Minen). Angefangen von der Forsthütte über Mühle, Sägewerk, Farm bis hin zum Schloß, das als Hauptlager verwendet wird. Nach dem Spielstart könnt ihr zwischen den folgenden Optionen wählen:

**Mission:** Es gibt 30 festgelegte Missionen mit steigendem Schwierigkeitsgrad, die von einem Spieler, oder von 2 Spielern im gleichen Team gespielt werden können. Nach jedem vollendeten Level wird ein Passwort ausgegeben. **Trainingsspiel:** Ebenfalls für 1 bis 2 Spieler. Am Anfang sind 6 (von lt. Cover 10) Trainingsspiele auswählbar.

**1 Spieler:** 0- 3 einstellbare Computergegner auf zufällig erstellter Spielwelt.

**2 Spieler:** 0- 2 einstellbare Computergegner, für 2 Spieler Demomode Das Spielfeld besteht aus einer Karte, unter der sich eine übersichtlich gestaltete Menüleiste befindet. Sie enthält von links nach rechts gesehen folgende Menüs:

**Kartennmenü:** In diesem könnt Ihr euch die Anzahl der Gebäude, dem Umfang der Länder, die Grenzen und die Verbindungswege im direkten Vergleich zu Euren Gegnern ansehen. **Statistikmenü:** Hier gibt es jede Menge Statistiken (vor allem Balkendiagramme), die alle sehr übersichtlich und benutzerfreundlich gestaltet sind. Sie geben

Auskunft über die Anzahl Eurer Siedler und ihre Berufe, über die Anzahl der einzelnen Gebäude usw. **Einstellungenmenü:** Ihr könnt zB. einstellen welche Waren "beim Transportieren" schneller ans Ziel (zB. auf Baustellen oder ins Lager) gebracht

werden. Außerdem ist eine Funktion zum Speichern oder Abbrechen des Spieles vorhanden. Zu Beginn einer Runde müßt Ihr zuerst einen Platz für Eure Hauptburg suchen. Dafür könnt ihr die Hilfe eines Geologen in Anspruch nehmen. Wenn ihr das Geologensymbol anklickt, bekommt Ihr Auskunft über die Anzahl der auf dem Screen befindlichen **Bodenschätze:** **Granit:** Wichtig für den Bau von Gebäuden, **Eisen:** Für die Herstellung von Waffen, **Gold:** Wird später zu Barren geschmolzen, **Kohle:** Wird für den Betrieb von der Bäckerei, der Eisenschmelze usw. benötigt. Wenn einer dieser Rohstoffe nicht vorhanden ist, ist der Platz nicht zum Errichten der Hauptburg geeignet. Außerdem sollten in der näheren Umgebung graue Granitfelsen und Bäume stehen (die hauptsächlich für den Bau von Häusern wichtig sind). Habt ihr einen richtigen Platz gefunden und die Burg errichtet, könnt Ihr schon



mit dem Bau anderer Gebäude beginnen. Diese verbindet Ihr dann über Wege mit der Burg. Wege werden je nach Steigung mit den Farben grün bis rot angezeigt. Rote Wege solltet Ihr meiden, da sie die Siedler (von denen Ihr am Anfang 20 besitzt) sehr stark verlangsamen. Gleich nach dem Beginn solltet Ihr auch ein paar Geologen losschicken. Dies geschieht, wenn Ihr mit beiden Mausbuttons auf eine Flagge (die durch einen Weg mit der Hauptburg verbunden ist) und nachher auf das Geologensymbol klickt. Überall wo ein Geologe gräbt, erscheint ein Schild auf dem entweder ein großes, ein kleines oder gar kein Symbol zu sehen ist (rot= Eisen, weiß= Granit, gelb= Gold, schwarz=Kohle), je nachdem ob der Geologe fündig wurde. Gleich am Beginn empfiehlt es sich einige Wachtürme aufzustellen,



von denen es 3 Arten gibt. Jeder Wachturm vergrößert das eigene Land (die Grenzen werden versetzt). Ein gegnerischer Wachturm verkleinert es, wenn sich der Gegner in der Nähe Deiner Grenzen befindet. Anfangs braucht Ihr auch unbedingt einige Holzfällerhütten und einen Steinbruch. Dieser ist

natürlich in der Nähe einiger Granitfelsen anzusiedeln. Holzfällerhütten sollten in der Nähe von Wäldern aufgestellt werden. Die Abholzung gleicht Ihr am besten damit aus, daß Ihr Forsthütten in der Nähe der Holzfällerhütten platziert. Außerdem sollte ein Sägewerk nicht fehlen, denn dort werden die Baumstämme gleich zu Brettern verarbeitet. Mit der Zeit werdet Ihr dann einen ganzen Holzfällerbezirk errichten. Damit wird klar, daß sich die Berufe ergänzen und die ganze Siedlung intelligent aufgebaut sein muß, damit



nicht einmal alles zusammen bricht. Wenn ihr zB. ein paar Minen bauen läßt, müßt Ihr daran denken, daß die Kumpel auch etwas essen wollen. Nahrung kann auf 3 verschiedene Arten gewonnen werden: fischen, Brot backen, Fleisch erzeugung. Das Ganze ist jedoch nicht so schwierig, wie es sich hier anhört, da die Siedler eigenständig den kürzesten Weg suchen. Wenn die Grenzen zusammenwachsen besteht die Möglichkeit, gegnerische Wachtürme anzugreifen und sie nach dem gewonnenen Kampf zu übernehmen. Wichtige Meldungen, die von einem Hupton begleitet werden, können per Mausklick abgefragt werden. Es gibt 5 Arten von Rittern (vom Gefreiten bis zum Hauptmann), die sich, wie alle Siedler, in ihrer Optik unterscheiden. Dies war jedoch



nur ein kleiner Auszug aus dem Spiel.

**Persönliche Meinung:** Das Spiel besteht aus einer 3-dimensionalen Karte und der Menüleiste (im Holzdesign). Besonderer Wert wurde auf die Animationen und die unterschiedlich aussehenden Häuser gelegt. Obwohl die Siedler nur einige Pixel groß sind, sind sie sehr gut animiert und auch alle (Berufe) voneinander zu unterscheiden. Bäume, Wasser und Fahnen sind animiert und werfen wie alle Gegenstände einen Schatten (dieser ist bei den Nadelbäumen sogar animiert). In den Häusern seht ihr die Siedler arbeiten: Der Schlosser hämmert und sägt an seinen Werkstücken etc. Das alles ist deutlich erkennbar. Die Programmierer haben äußerst viel Wert auf diese Details gelegt. (ein Baum wird gefällt, von den Ästen befreit, weggetragen, die Äste bleiben vorerst kurze Zeit am Boden liegen, bis er verschwindet). **Musik/Sfx:** Außer der Intro- und der Extromusik gibt es noch eine, die während des gesamten Spieles läuft. Sie ist im 3/4 Takt und eher ruhig (aber dennoch emotionsgeladen) und paßt einfach

hervorragend zum Spiel. Die Aktionen der Siedler sind mit einem gut gemachten Sfx untermalt. zB. könnt ihr die Schläge der Axt hören, wenn ein Baum gefällt wird. **Spielbarkeit:** Zu Beginn sind die Missionen ziemlich leicht, da die ersten Gegner relativ langsam sind und Dich kaum angreifen. Der Schwierigkeitsgrad steigt in den späteren Missionen jedoch deutlich an. Das einzige Manko an "Die Siedler" ist, daß es



nur wenige Unterschiede in den einzelnen Missionen gibt. Was ich persönlich gut finde ist die Anzahl der vorgegebenen Missionen (30 und nicht 500 wie bei Populous, die man sowieso nicht durchspielt) und daß Ihr gegeneinander spielen könnt. Empfehlung: "Die Siedler" ist ein sehr gut gelungenes Strategiespiel, in dem sehr viel Wert auf Details und Kleinigkeiten gelegt wurde. Besonders positiv fällt die Detailgenauigkeit, die Anzahl und Übersichtlichkeit der einzelnen Statistiken und Menüs auf. Für Strategiespielfans ist "Die Siedler" eigentlich ein unumgängliches Spiel; allen anderen, die sich einmal ein Strategiespiel kaufen wollen, bekommen hier auch (durch umfangreiche Erklärungen und Trainingsspielmöglichkeiten) ein hervorragendes Einstiegerspiel vorgesetzt.

Michael Neuberger

## AMIGA 500,1200

GRAFIK	<div><div></div></div>	12
SOUND/MUSIK	<div><div></div></div>	12
SPIELBARKEIT	<div><div></div></div>	13
MOTIVATION	<div><div></div></div>	12
STEUERUNG	<div><div></div></div>	14
AUSSTATTUNG	<div><div></div></div>	14
GEWALTFREIHEIT	<div><div></div></div>	11

### GESAMTWERTUNG



### HERSTELLER:

BLUE BYTE

### TESTMUSTER VON :

HERSTELLER

### GENRE:

SIMULATION

### RICHTPREIS:

CA. 03 900,-

### GETESTET VON:

MICHAEL NEUBERGER

# BRETTSPIELE-BRETT

## Kennen Sie Traxenbichl?

**Als richtiger "Europäer" kommt Ihr an diesem Spiel einfach nicht vorbei. Nie war Geographie so spannend wie heute.**

Man hat's nicht leicht als Spiele-Produzent. Da kündigt man mit großem Tam-Tam ein Geographie-Quiz an, und dann ändern sich dauernd die Grenzen. Doch der tapfere oberösterreichische Peri-Verlag ließ nicht locker. Gerade recht zum Europa-Einstieg kommt aus heimischen Ländern jetzt das ultimative Spiel. Die Idee von "Kennen Sie Traxenbichl?" ist einfach, aber genial. Irgendwie fällt mir da sofort meine Schulzeit ein. Geographie-Stunde: Lähmung, Fadesse. Der Herr Professor besteht darauf, daß wir den Atlas offen auf den Tisch legen. Na super, also spiele ich mit meinem Nachbarn unbemerkt "Winzige Orte suchen". Nun, einige Jährchen später, gibt es ebendas als aufwendiges Partyspiel.

Am Beginn steht Verblüffung. Die Spiele-Schachtel, die ich im Geschäft aus dem Regal ziehe, haut den stärksten Traxenbichler um. 4 Kilo, das hatte ich nicht erwartet. Dann das Spielbrett: 1,3 Meter lang - ich muß mir einen neuen Tisch kaufen. Schließlich einigen wir uns, die Sachen auf dem Boden auszutragen, was in mancher Hinsicht schwerstens zu empfehlen ist. Im Prinzip geht es darum, Orte mäßigen Bekanntheitsgrades wie Baile Atha Cliath, Ede und Karies auf einer 1: 3 500 000 Europa-Karte von Freytag & Berndt zu entdecken. Dabei helfen Euch ein Foto und 3 Hinweise, die Ihr der Reihe nach vorgelesen bekommt.

Je früher man den Ort findet, umso mehr Punkte winken.

All das geschieht, wie damals in der Schule, natürlich unter Zeitdruck. Während Ihr sucht, läuft eine Kugel etwa 10 Sekunden lang eine Kunststofframpe talwärts. Heißer Tip: Befestigt die Rampe mittels Klebeband am Tisch (oder Boden), sonst könnt Ihr diese "Kugeluhr" vergessen. Die Suche

selbst erweist sich als ausgesprochen schwierig. Nicht so sehr, weil wir solche Nullen in Geographie sind, sondern weil man die Ortsnamen auf der Karte dermaßen winzig geschrieben hat, daß wir flehentlich nach einer Lupe brüllen. So richtig Leben in die Bude kommt dann bei den Action-Karten, wo sich alle gleichzeitig auf die Suche begeben. Um herauszufinden, wieviele Orte auf Malta eingezeichnet sind, schiebe ich erst mal meinen Gegner vom Spielbrett, nachdem ich ihn zuvor via Kopfstoß außer Gefecht gesetzt habe. Kein Wunder, daß ihn auch die anschließende Schätzfrage nach der Anzahl der Orte, die mit X beginnen, ziemlich kalt läßt.

Den Angaben des Verlages auf der Spielschachtel kann ich nur bedingt folgen. Man spielt zu Zweit oder in 2 Teams (also wieso "ab 3 Personen"?), Ihr müßt auch nicht erst 14 sein, damit Euch "Traxenbichl" Spaß macht. Und die geplanten 60 Minuten Spielzeit dürfen wohl als unterste Grenze gelten.

Absolut top in diesem Spiel sind die Foto-Kärtchen mit über 300 wirklich interessanten Europa-Bildern. Der Textredaktion sind hingegen Schnitzer unterlaufen. Mal wird westlich mit östlich verwechselt (beim Ort "Ören"), mal findet sich ein falscher Ortsname auf der Karte (beim Ort "Geto"). Auch die Hinweise sind bisweilen ein wenig banal geraten ("Die Hauptstadt des Landes heißt nicht Osto, aber so ähnlich").

Trotz allem und nicht nur aus Patriotismus: "Kennen Sie Traxenbichl?" ist das ehrliche Bemühen der Herausgeber deutlich anzumerken. Und besser als der alte Schulatlas ist's sowieso. Wo Traxenbichl wirklich liegt, sei hier nicht verraten, denn daraus haben die cleveren Oberöreicher ein eigenes Preisausschreiben gemacht. Der Haupttreffer dabei: natürlich ein Urlaub in Traxenbichl.

Claudius Halik



### KENNEN SIE TRAXENBICHL?

<b>SPIELREIZ</b>	<div><div></div></div>	9
<b>SPIELABLAUF</b>	<div><div></div></div>	3
<b>ORIGINALITÄT</b>	<div><div></div></div>	11
<b>SPIELANLEITUNG</b>	<div><div></div></div>	11
<b>DESIGN</b>	<div><div></div></div>	8
<b>AUSSTATTUNG</b>	<div><div></div></div>	9
<b>PÄDAGOG. WERT</b>	<div><div></div></div>	14

#### GESAMTWERTUNG



**AUTOREN:** SEAN & THOMAS MC GUIRE

**VERLAG:** PERI  
**GENRE:** GEOGRAPHIE-QUIZ  
**SPIELER:** MIN 2PERS. / AB 12 JAHREN  
**SPIELDAUER:** CA. 75 MIN.  
**RICHTPREIS:** CA. 05 950,-

# SPIELE-BRETTSPIELE

## Manhattan

**Bauboom am Spielbrett. Das heurige Spiel des Jahres beweist, daß prämierte Spiele wirklich ausgezeichnet sein können.**

Das ist also, das aktuelle "Spiel des Jahres". Gewählt von einer internationalen Kritikerjury und damit für viele wohl ein Einkauf mit "Sicherheitsgarantie". Freilich, nicht immer hielten die prämierten Spiele, was man sich von ihnen

versprach. Doch eines vorweg, ehe wir uns mit den Details befassen: "Manhattan" ist - zumindest in diesem Genre - tatsächlich das beste Spiel seit langer, langer Zeit. Worum geht's, werdet Ihr fragen. In sechs verschiedenen Weltstädten werden Wolkenkratzer gebaut -

und zwar an jeweils neun Plätzen, markiert durch Quadrate. Als angehende Architekten bekommt Ihr nun Spielkarten in die Hand, die



Euch zeigen, in welchem Quadrat Ihr bauen dürft. Die jeweilige Auswahl der Stadt erfolgt ganz nach Belieben.

Jedem der vier Spieler stehen 24 Bauteile unterschiedlicher Geschosanzahl zur Verfügung, die man sich bis zum Schluß gut einteilen sollte. Gebaut wird, indem man einen neuen Turm errichtet oder sich auf einen bestehenden "draufsetzt". Vorausgesetzt, man besitzt mindestens so viele Geschosse wie der bisherige Eigentümer (=jener, der das oberste Stockwerk belegt). Nach jeweils 6 Baurunden werden Punkte vergeben. Insbesondere für den

höchsten Wolkenkratzer von allen und für Mehrheiten in den einzelnen Städten. Nach der 4. Wertung, meist nach einer knappen Dreiviertelstunde, ist dann Schluß.

Im Spielablauf enthüllen sich - zur Verblüffung des strengen Kritikers - auch bei genauestem Test kaum Schwächen. Wer unbedingt ein Haar in der Suppe sucht, könnte einwenden, daß jener Spieler, der den letzten Bauteil in der letzten Runde setzt, einen winzigen taktischen Vorteil hat. Oder daß "Manhattan" nicht gerade mega-kommunikativ ist. Na wenn schon.... Auf der Haben-Seite stehen hingegen eine geschmackvolle Aufmachung, eine Spielanleitung, die keine Fragen offen läßt (was wir selten genug finden) und ein wirklich aufregender Spielverlauf. Übrigens: mit geringfügigen Veränderungen funktioniert das Ganze auch bei 2 oder 3 Personen.

Der Jury fiel noch ein Punkt auf, dem ich mich voll anschließen kann: "Manhattan" ist eines der wenigen Spiele, bei denen man auf verschiedenen Wegen zum Erfolg gelangt. Angriffslustig oder vorsichtig, solo oder durch Verbündung - ganz nach Lust und Weisensart. Der "Architekt" dieses Spieles ist der 31-jähriger Münchner Postbeamte Andreas "Leo" Seyfahrt, die "Baufirma" der kleine, aber renommierte deutsche Verlag "Hans im Glück". In Österreich wird "Manhattan" als "Spiel des Jahres" selbstverständlich in praktisch jedem Spielwarengeschäft angeboten.

Claudius Halik

MANHATTAN	
SPIELREIZ	15
SPIELABLAUF	15
ORIGINALITÄT	12
SPIELANLEITUNG	15
DESIGN	14
AUSSTATTUNG	14
PADAGOG. WERT	12
GESAMTWERTUNG	14
AUTOREN:	ANDREAS SEYFAHRT
VERLAG:	HANS IM GLÜCK /
GENRE:	TAKTISCHES BAUSPIEL
SPIELER:	2-4 / AB 10 JAHREN
SPIELDAUER:	CA. 45 MIN.
RICHTPREIS:	CA. O\$ 498,-

# Das Schwarze Auge

## AVENTURIEN - DAS LAND DER ABENTEUER!

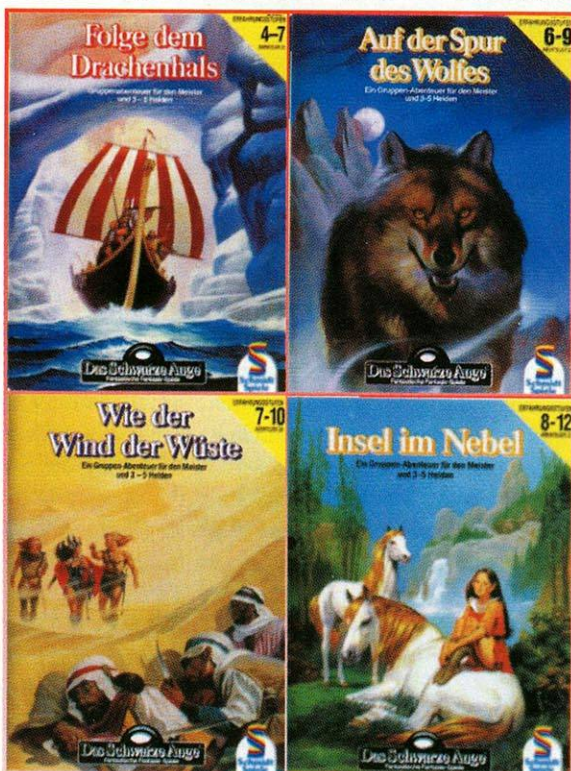
### - DAS SCHWARZE AUG, mehr als nur ein Computerspiel.

In Kürze sollte - endlich/hoffentlich - der lang ersehnte zweite Teil der Nordlandtrilogie, "DAS SCHWARZE AUG - Sternenschweif" erhältlich sein. Wie alle Fans des ersten Teils wissen, ist diese Trilogie in einer Region des Landes Aventurien angesiedelt, einem riesigen Kontinent in einer seltsamen, phantastischen Welt. Außer diesem "jungen" digitalen Aventurien gibt es aber auch ein "älteres" Aventurien, das gerade seinen zehnten Geburtstag feiert. Dieses Aventurien existiert in den Gedanken und Phantasien von tausenden Rollenspielern, die nicht (nur) auf dem Computer, sondern (auch) mit Papier und Bleistift, sowie einem Satz Würfel diese phantastische Welt durchstreifen.

Als Ende der Siebziger-Jahre der Droemer-Knaur Verlag nach einer deutschen Alternative zu dem schon damals legendären Rollenspiel "Dungeons & Dragons", kurz "D&D", suchte, fand er diese in dem Werk AVENTURIA, einem Rollenspiel Marke "Eigenbau" des damaligen Zeitübersetzers Ulrich Kiesow.

Dieses damals noch sehr einfache, von verschiedenen anglo-amerikanischen Systemen

beeinflusste Werk, sollte der Grundstein für die heute größte und umfassendste Rollenspiel-Welt deutschsprachiger Herkunft sein. AVENTURIA, später, der besseren markttechnischen Wirkung wegen, in "DAS SCHWARZE AUG" umbenannt, ging alsbald in Produktion und begann sich langsam aber stetig seine Marktanteile zu erobern. Heute ist DSA, wie es in dem Rollenspielern eigenen Abkürzungs- latein genannt wird, ein Begriff, der aus der deutschsprachigen Fantasy-Spiele Szene nicht



mehr wegzudenken ist.

Für alle, die sich unter einem "klassischen" Rollenspiel mit Papier und Bleistift nichts vorstellen können, hier eine kurze Zusammenfassung, was ein solches von einem typischen Computer-Rollenspiel unterscheidet:

A) Die Rolle des Computers, d.h. das Verwalten des Abenteuers, das Spielen der Charaktere, sowie die Leitung aller Vorgänge wie z. B. Kämpfe... übernimmt ein bestimmter Spieler, der sogenannte Spielleiter.

B) Um Zufallsergebnisse zu erhalten, verwendet jedes Rollenspiel eine Anzahl von Spezial-Würfeln. Gerade die Rollenspiele haben dazu beigetragen, daß innerhalb der letzten Jahre auch andere geometrische Körper wie z. B. Tetraeder (Vierseiter) oder Ikosaeder (Zwanzigseiter) als Würfel, im Sinne von Spielsteinen, Verwendung fanden.

C) Um die Möglichkeiten und die Art und Weise der Spieler bestimmte Dinge zu tun festzulegen, gibt es ein Regelbuch, so zu sagen die "Hardware" des Rollenspieles. Dieses muß aber meistens nur der Spielleiter soweit beherrschen, daß er in jeder Standardsituation Herr der Lage bleibt. Bei anderen spezielleren Situationen, reicht es, zu wissen unter welchem Absatz bzw. Kapitel er nachschlagen muß.

D) Die Abenteuer, also die "Software" um bei diesem Vergleich zu bleiben, kann man, meist in Heftform, kaufen. Der Spielleiter, UND NUR DIESER, liest sich dieses Heft durch und schon kann das Abenteuer beginnen.

E) Natürlich muß alles Wichtige, wie z.B. die Spielercharaktere, schriftlich festgesetzt werden (da auto-mapping, inventory auf mouse-klick, u.ä. entfällt), aber selbst das hat oft seine Vorteile.

Das alles klingt wahrscheinlich für viele recht kompliziert, hat aber seine eigenen Reize, die man als eingefleischter Rollenspieler im klassischen Sinn, bei einem Computerrollenspiel sehr vermissen wird. So ist das klassische Rollenspiel:

A) **Kommunikativer.** Man spielt in einer Gruppe die gemeinsam auf Abenteuer geht, so daß man erstens gemeinsam Spaß hat und zweitens gemeinsam oft schneller die Lösungen der Rätsel und Fallen findet, die sich den Spielern oft in den Weg stellen.

B) **Flexibler.** Ein Computer kann NIE auf alle verrückten Einfälle, die einem während eines Spieles so kommen können, richtig reagieren. Dazu müßte einem Rollenspiel-Computerprogramm ein theoretisch unendlicher Speicher zur Verfügung stehen. Menschliche Spielleiter, einige Erfahrung vorausgesetzt, sind in dieser Hinsicht viel



phantasievoller.

**C) Umfassender.** Wenn man z.B. bedenkt wie lange allein die Fortsetzung der Nordlandtrilogie gedauert hat und/oder noch dauern wird, hätte man in dieser Zeit schon längst zwanzig gute DSA-Abenteuer im klassischen Sinn veröffentlicht und spielen können. Außerdem kann man in "Ultima VIII" seine DSA Abenteurergruppe, schon aus technischen Gründen, nicht importieren, im klassischen Rollenspiel ist dies, mit einiger logischer Kopfarbeit verbunden, selbst bei völlig unterschiedlichen Systemen möglich.

So haben eben beide Arten des Rollenspiels ihre eigenen Qualitäten, so daß selbst dem eingefleischtesten Computer-Rollenspieler, eine Beschäftigung mit den Wurzeln seines Spiele-Genres zu empfehlen wäre.

**D**och nun zurück nach Aventurien. Durch die unermüdliche Arbeit vieler Autoren, gepaart mit den Anregungen tau-

reise um den gesamten Kontinent ("Folge dem Drachenhals", "Auf der Spur des Wolfes", "Wie der Wind der Wüste" und "Insel im Nebel"), war es ein weiter Weg. Nicht zuletzt dem "Aventurischen Boten", der Zeitschrift für DSA-Spieler, in der sowohl neueste Entwicklungen auf dem Regelsektor, als auch politische Ereignisse in Aventurien geschildert werden, die relativ regelmäßig seit fünf Jahren erscheint und unter anderem auch das größte Diskussionsforum der DSA-Gemeinde darstellt, ist diese Entwicklung zu verdanken.

DSA geht nun bereits seit dem Vorjahr wiederum in eine neue Auflage, die Regeln wurden überarbeitet und den inzwischen anspruchsvollen Wünschen der "modernen" Rollenspiel-Generation angepaßt. Das "Abenteuer Basis Set", wie der Name schon erkennen läßt, eines der wichtigsten "Hardware"-Werke, ist seit über einem Jahr in einer neuen Ausgabe erhältlich und wurde vor kurzem

durch die Box "Götter, Magier und Geweihte", einem der umfassendsten Magie-Regelwerke der Fantasy-Rollenspiel-Szene, ergänzt. Zu den Regelwerken, muß man natürlich auch die verschiedenen Boxen zählen, die alle möglichen Regionen Aventuriens abdecken. In einer solchen befinden sich meistens unter

anderem: farbige Landkarten der Region, Stadtpläne der größten Städte, Beschreibungen des landesüblichen Brauchtums, Beschreibungen der wichtigsten Personen, die in dieser Region tragende Rollen spielen und Spezialregeln die

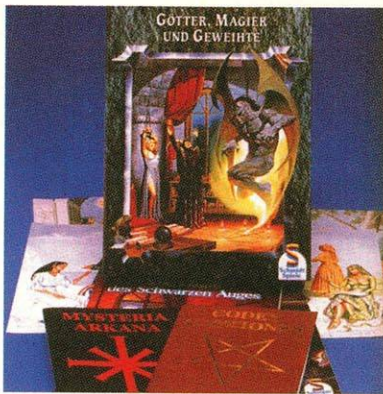


für diese beschriebene Region wichtig sind (z.B. Seefahrerregel für "Thorwall", einer Region die von einem Wikinger-ähnlichem Volk bewohnt wird).

**D**es weiteren gibt es Spezialboxen wie z.B. "Die Kreaturen des Schwarzen Auges", einer umfassenden Kollektion von magischen und nicht-magischen Tieren und Monstern, oder der Box "Dunkle Städte, Lichte Wälder", die sich mit dem Leben der beiden großen Nichtmenschen-Rassen, den Elfen und Zwergen Aventuriens beschäftigt. Viele Abenteuer und andere Quellenbücher runden das Angebot an DSA-Spielmaterial ab.

Eine ganz andere Spielmöglichkeit in der Welt des Schwarzen Auges, bieten die so genannten 3-D-Brettspiele. Diese weisen zwar einige Ähnlichkeit mit dem Rollenspiel auf; so gibt es z.B. eine Art von Spielleiter, doch ähneln die Hauptelemente doch eher dem klassischen Brettspiel. Das eigentlich herausragende sind aber die sehr schön gearbeiteten Plastikminiaturen, die mit ihrem Detailreichtum fast schon an die (für Rollenspiele) typischen Zinnfiguren herankommen.





Die Welt des Schwarzen Auges ist, wie bereits eingangs erwähnt, eine sehr lebendige, und nicht alleine auf Basisregeln, Abenteuer und Computerspiele beschränkt. Für alle Fans gibt es z.B. auch eine neue Kollektion von Zinnminiaturen, denen man bereits ansieht, daß eine Schar sehr professioneller Designer an ihnen gearbeitet haben, was z.B. an den jahrmarktsmäßigen prachtvollen Verzierungen der Jacke des sonst nur 25 mm großen Schelms zu erkennen ist. Sauber bemalt, stellen solche Figuren sowohl schöne Sammlerstücke, als auch ein gutes Spielzubehör dar, da sich

mit ihrer Hilfe auch schwer überschaubare Kämpfe mehrerer Charaktere und Monster, gut realisieren lassen.

Des weiteren sei hier auch die neue Romanserie "Das Jahr des Greifen" erwähnt, die im Bastei-Verlag erschienen ist und der bald weitere Folgen sollen. Die Bände: "Der Sturm", "Die Entdeckung" und "Die Amazone" haben einen Krieg zwischen Menschen und Orks zum Inhalt vor dessen Hintergrund ein sehr spannendes Fantasy-Drama mit leichten "Geheimagenten"-Einschlag, abläuft. Der bekannte deutsche Fantasy-Autor Wolfgang Hohlbein zeichnet für diese Serie verantwortlich und wird hoffentlich noch weitere Romane gleicher hoher Qualität produzieren.

Zum Schluß sollte natürlich auch die letzte Entwicklung der DSA-Welt Aventurien erwähnt werden, das Trading-Card-Spiel "Dark Force", das trotz des englisch klingenden Titels das

erste komplett deutsche Spiel seiner Art sein wird. Soweit dies zum Zeitpunkt dieses Artikels ersichtlich ist, dürfte dieses Spiel sowohl durch seine sehr interessante Darstellung von Aventurien, als auch durch ein exzellentes Art-Work bestechen. Auch das Regelwerk dürfte durch seine Komplexität und seine Klarheit neue Maßstäbe in diesem relativ jungem Genre setzen. (Wer mehr über Trading-Cards und Trading-Card-Games erfahren möchte, sei hiermit auf den entsprechenden Artikel im Games Express Nr.1 verwiesen.)

Günther Bauer

Das gesamte hier dargestellte DSA-Universum und vieles mehr, gibt es im DAMAGE UNLIMITED GAMES CENTER, Mariahilferstr. 23-25; Eingang Theobaldg. 20; A-1060 Wien; Tel 586-56-86

## SONDERANGEBOTE

für **GAME EXPRESS** Leser  
(Bitte auf dieses Inserat berufen!)

**1 CD ROM** **ÖS 99,--**  
(über 1000 Programme)

**Hidden Below** **ÖS 599,--**

**BOOM** **ÖS 437,--**  
(450 neue Level)

Spiele Sonderpreisliste kostenlos!!!!

**ALPHA**

Buchhandelsges.m.b.H.  
Neustiftgasse 112  
1070 Wien  
TEL.: (0222) 522 63 22-24 SERIE

# VETO

Österreichs Jugendmagazin.

**Gutschein**  
für eine Ausgabe von VETO

Name:

Straße:

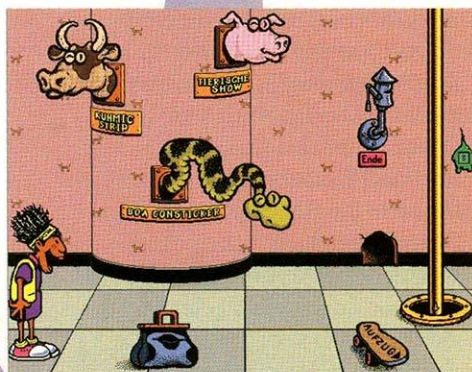
PLZ/Ort:

bitte vollständig ausfüllen, ausschneiden und in ein frankiertes Kuvert stecken oder auf eine Postkarte picken und einsenden an: **VETO, PF 362, 1015 Wien**

# WIE WIRST DU EIN MICHELANGELO?

**Ob Du nun wirklich ein großer Meister wirst, kann ich Dir freilich nicht versprechen, aber MICROSOFT tut viel zur Förderung Deiner Kreativität.**

Als ich eines Tages mit einem neuen Lernprogramm von MICROSOFT nach Hause kam, machte sich meine Tochter Manuela daran, als Testerin zu fungieren. Keine Frage, sie

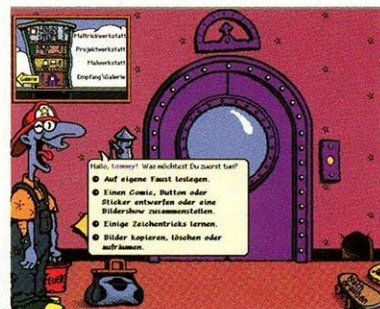


ist erst 5 Jahre alt und hatte bislang wenig Kontakt mit Computern, aber die Freude an spielerischem Lernen ist groß. O.K. wir schnappen uns McZee (bereits bekannt aus dem Creativ Writer) und lassen uns von ihm alle weiteren Schritte erklären. Hoppla, das Intro ist ident mit dem des Creative Writers und auch die Einstiegsfenster ähneln dem Schreibprogramm sehr. Was ich persönlich für überaus intelligent erachte, da sich dann die Kinder bei McZee (egal in welchem Programm) heimisch fühlen. Nun aber an die Arbeit und auf zu Maggie, einer Freundin des Knabens mit der langen Nase (McZee), in die Malwerkstatt. Dort ermöglicht man

uns, Bilder zu entwerfen, diese zu bearbeiten und somit zu verändern. Kaum zu glauben, wie freudig dieser Lernprozess von meiner Tochter aufgenommen wird. Als wir weiter in die Projektwerkstatt wandern und dort fertige Bilder (Buttons) in unsere malerischen Ergüsse einbauen können, interessiert sich plötzlich auch die um ein Jahr jüngere Bianca für die Sache. Wir färben nun ein Bild eines Lagerfeuers beliebig ein und setzen dann ein dickes, witziges Schwein mitten rein. Als ich dann dem Ferkel auch noch eine blaue Haut verpasse, ist der Lachanfall meiner beiden Spröblinge perfekt. Wenn sie auch Probleme mit der Mausebedienung haben, nach kurzer Erklärung beherrschen sie das Führen des Cursors (wenn auch wackelig) recht rasch.

Manuela geht die Sache, nachdem sie ja jetzt McZee zum Freund hat, nunmehr alleine an. Mit meiner Hilfe (schnell hat sie kapiert, daß

noch alles drauf hat und was man wohl noch alles anstellen könnte. Wenn Sie, liebe Eltern mit Ihrem



Kind dessen Kreativität fördern wollen, so sei Ihnen diese Software sehr empfohlen.

Thomas Gehringer

## UNSERE MEINUNG:

■ **Fine Artist vollendet die Produktserie für den jungen (und jeden der sich jung fühlt) User. Es ist genauso gut zu empfehlen wie Creativ Writer.**

■ **Nähere Infos (Wo bekomme ich das Programm) unter der Nummer: 0222/687607**

## UNSERE NOTE:

**SEHR GUT**



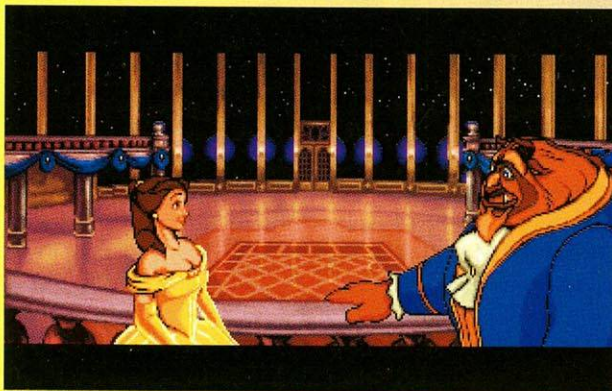
es ganz ohne Unterstützung doch noch nicht funktioniert) biegt sie Schriften, gibt ihnen Schattierungen und färbt selbstständig Tiere und Pflanzen ein. Was aber noch viel wichtiger ist, das ist der spielerische Umgang mit dem Computer als zukunftsweisende Erfahrung. Ständig muß ich den beiden Damen erklären, was McZee sonst

# ZAUBERHAFTES VON WORD PERFECT

## DIE SCHÖNE UND DAS BIEST

**Wer kennt es nicht, das traumhafte Märchen von Walt Disney. Die Funware im Vertrieb von Word Perfect bringt es auf den PC**

Der Hersteller bezeichnet dieses Programm als Funware, trotzdem haben wir es im Zuge unserer Lernprogramme für Dich getestet. Denn wir sind davon überzeugt, daß auch diese Software von Word Perfect ganz spezielle Lernerfolge erzielen



kann, wenn auch in einer ganz anderen Art als es die Programme Micky ABC bzw. Micky 123 getan haben. Ziel des Spieles ist es, die Ausrichtung des Balles zu ermöglichen. Um allerdings soweit zu kommen sind einige Hindernisse in Form von Rätseln, Geschicklichkeits- und Merkspielen zu überwinden. Da zeigt Dir zum Beispiel Herr von Unruh in der Bibliothek verschiedene Symbole in unterschiedlicher Reihenfolge und Du mußt diese dann auf den Rücken der Bücher wiederfinden und in der gleichen Reihenfolge anklicken. Sollte es Dir gelingen, dieses Merkspiel erfolgreich abzuschließen, so erhältst Du die Noten für die Tanzmusik. Das ist allerdings nur ein sehr kleiner Teil der gesamten Aufgabe und Du hast noch viel vor Dir.

Die grinsende Kerze mit dem ach so französischen Ausdruck im Gesicht, genannt Lumiere, ist gerade mitten in der Generalprobe für seine Show und Du sollst ihn dabei kräftig unterstüt-

zen. Steuere Lumiere so, daß er alle Kirschen einsammeln kann. Doch Vorsicht! Die Sache sieht einfacher aus, als sie ist. Monsieur Lumiere wird von den verschiedensten Dingen gestört und stürzt eine Etage tiefer, wenn er mit jemandem zusammenstößt. Schaffst Du es jedoch, Deinen Freund aus Frankreich bis in den obersten Stock der Torte zu bringen und hat er alle Kirschen dabei eingesammelt, so ist auch die Show am Abend des Balles gerettet.

Um dieses Hürde jedoch zu packen, brauchst Du schon eine ordentliche Portion Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit.

Die bisher gestellten Probleme sind jedoch von der Schwierigkeit her nur der Anfang des gesamten Rätsels. Da mußt Du zum Beispiel den Blumenschmuck für den Ball organisieren und dazu gemeinsam mit dem Federwisch eine Art "Me-

Nun aber kommen wir zum Schlimmsten, Schwierigsten und Kompliziertesten, das diese Software zu bieten hat.

Du mußt mithelfen, den Kuchen für den Ball zu backen. Dazu ist es erforderlich, die Eier für den Teig in den entsprechenden Behälter zu dirigieren. Das klingt vielleicht einfach, ist aber in Wahrheit, speziell beim zweiten Durchgang, wirklich hart. Die Hühnerprodukte kollern in einer Art Parcours herunter und Deine Aufgabe ist es, durch Verschieben von Pfannen, Töpfen und Löffeln die Eier in die Kuchenform zu befördern. Problematisch dabei ist, daß die verschobenen Gegenstände rasch wieder in ihre Ausgangsstellung zurückwandern und Du somit sehr häufig Eierspeise produziert.

Ich bin aber überzeugt, daß Du trotzdem die Ballveranstaltung am Abend retten kannst. Begleitet wirst Du auf Deinem schweren Weg von unglaublich guter Musik, die Dich dazu verleiten wird, die Aufgaben mehrmals zu lösen, um Dir längere Zeit diesen musikalischen Hochgenuß "reinzuziehen".

Im Paket von *Die Schöne und das Biest* wird Dir von WORD PERFECT das absolut konfuse



mory" spielen. Mit Schnee bedeckte Blumen wollen in Paaren wiedererkannt werden. Beim Erkennen von gleichen Blumen freut sich der Federwisch und hüpfte jauchzend in die Höhe.

Kanickel mit dem Namen *Roger Rabbit* mitgeliefert. So genial jedoch das Hauptspiel gestaltet ist, so mies ist das Anhängsel *Roger Rabbit*. Grobe Grafik, wahnsinnig langsame Bewegungsabläufe und



unlogische Problemlösungen machen dieses Spiel nicht unbedingt zu einem Renner. Schade, schade, denn wäre die Grafik feiner, kämen die witzigen Gags des Hasen viel besser rüber und man könnte eventuell über die langsamen Bewegungen leichter hinwegsehen. So aber kann diese Software unter keinen Umständen eine gute Bewertung bekommen und sollte vom Hersteller nochmals inhaltlich überprüft werden.

Alles im allem gratulieren wir WORD PERFECT zu diesem Softwarepaket, denn *Die Schöne und das Biest* bietet wirklich tagelangen Spiel- und Lernspaß, der von traumhafter Musik untermalt wird. Und *Roger Rabbit* bekommst Du schließlich nur als Zuckerl dazu.

Thomas Gehring

## UNSERE MEINUNG:

■ **Die Schöne und das Biest fördert sowohl das Kombinationsdenken als auch die Reaktionsschnelligkeit und wird von traumhafter Musik untermalt.**

■ **Wer von dem Kino-film begeistert war, dem sei dieses Programm sehr ans Herz gelegt.**

## UNSERE NOTE:

**SEHR GUT**

## MEHR LEISTUNG: BIS 75 MHZ

**Musik: 16 bit Sound  
Movie: Intel Indeo™ Video  
Multimedia Station**



**Die neue Travel-Mate 4000M-Serie:  
Mehr Leistung,  
Musik und Movie –  
zu einem erstaunlichen Preis.**

**TravelMate  
Faszination  
in Farbe.  
Mit Sound.**

Intel Indeo™ Video ist Ihr TravelMate Multimedia-mobil. M wie Multimedia: Die Docking-Station ist voll portabel, weil netzunabhängig durch eine separate NiMH Batterie.

M wie Mehr: 486er Prozessor, 75 MHz, 340 MB Festplatte, bis 20 MB Daten-, 1 MB Video-Speicher, PCMCIA-Slot Typ III, SCSI-II-Controller, integrierte Maus, langlebige NiMH Batterien. M wie Musik: 16-bit Sound Card, Lautsprecher, Mikrophon, MIDI Port. M wie Movie: Mit dem Aktiv-Matrix Farb-Display und dem vorinstallierten

CD-ROM Laufwerk, Stereo-Lautsprecher, Klang-/Balance-Regelung, mit externem Mikrophon und Kopfhörer. Der TravelMate 4000M – die portable Lösung für verschiedenste Anwendungen, insbesondere der professionellen Präsentation. Sie möchten mehr darüber wissen – rufen Sie uns bitte an.



TravelMate 4000M  
WinDX4/75 Color™  
TFT (2,9 kg)



TravelMate 4000M  
WinSX/25 Color™  
TFT oder ASTN (2,9 kg)



Portable Docking Station  
mit CD-ROM und Sound-  
system für 4000M-Serie

Fachhandels- und  
Distributoren-  
Adressen erfahren  
Sie unter

**Telefon**  
0222 / 604 19 31

**Fax**  
0222 / 604 19 31-85



TravelMate, WinSX und WinDX sind Warenzeichen von Texas Instruments. Das Ready-to-Run Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation.

**TEXAS  
INSTRUMENTS**

# ACHMED

**Wir hören sehr viel über Ausländer und Ausländerpolitik. Nun gibt es ein neues Programm, daß sich mit dem Themen Asyl, Flucht, Migration.... auseinandersetzt. Wir haben das Programm für Euch getestet.**

**A**chmed ist Syrer. Er flüchtet unter Lebensgefahr aus seinem Land, um in Österreich um Asyl anzusuchen. Wenige Stunden später landet er dort, wovon er aus Syrien geflüchtet war: *Im Gefängnis.*

INDEX:	ERKLÄRUNG:
ABCDEFGHIJKLMNOPQRST UVWXYZ Migration Migration ist ein Geschäft Migration und die Ursachen Migration und Umweltzerstörung Schub- und Sogfaktoren Schubhaft Sichere Drittländer Übrigens Und Deine Meinung? UNHCR Vertriebene aus Ex-Jugoslawien Visum, Sichtvermerk Völkerrecht Wirtschaftsflüchtling Wohnsituation	<p>Ich hoffe so sehr, daß die neuen Ausländer nicht ausgewiesen werden! Stellt ihr vor, dann könnten wir das Zimmer nur noch an einen Deutschen vermieten!</p>

**In jedem Witz steckt ein Körnchen Wahrheit !!**

INDEX:	ERKLÄRUNG:
ABCDEFGHIJKLMNOPQRST UVWXYZ Branco Simic Bruttosozialprodukt De-Fakto-Flüchtlinge Dritte Welt Fallbeispiel 1 Fallbeispiel 2 Fallbeispiel 3 Fallbeispiel 4 Fallbeispiel 5 Fallbeispiel 6 Fallbeispiel 7 Fallbeispiel 8 Fallbeispiel 9 Flüchtlander Flüchtling Flüchtlingsberater Fremde Fremdengesetz Gastarbeiter	<p><b>Fallbeispiel 1</b>            Nach der Verhaftung von etlichen Parteifreunden flüchtete Achmed aus Syrien. Eine viertägige Reise quer durch Osteuropa brachte ihn an die österreichische Grenze, die er am 12. Jänner illegal überquerte. Am 13. stellte er in Linz seinen Asylantrag. Um 13.45 Uhr wurde im Bundesasylamt die Ersteinvernahme Achmeds vorgenommen, sie dauerte bis 15.45. Schon eine Viertelstunde später erhielt er einen Schubhaftbescheid. Anstatt den von ihm angestrebten Schutz vor Verfolgung zu erhalten, landete er dort, wovon er aus Syrien geflüchtet war: im Gefängnis.</p> <p>Warum, kann man sich fragen, wird jemand, der um Asyl ansucht, in Schubhaft genommen?            Das geltende <u>Asylgesetz</u> sieht vor, daß ein Asylantrag abzulehnen ist, wenn sich jemand zuvor bereits in einem "sicheren Drittland" aufgehalten hat. Dies führt dazu, daß Flüchtlinge, die auf dem Landweg kommen - das Innenministerium betrachtet alle Nachbarländer als "sichere</p>

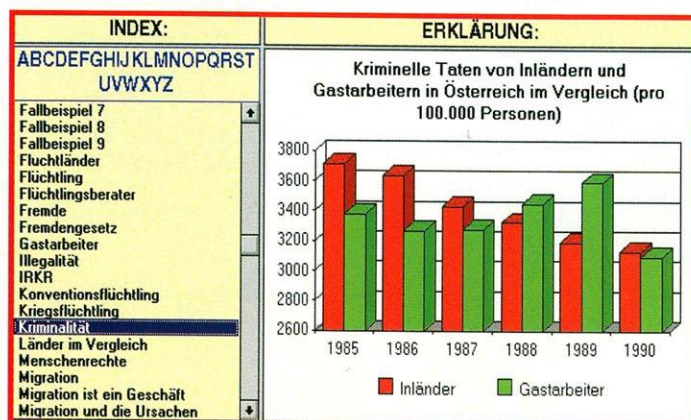
gramm, wobei jeder Jugendliche seinen "Lernweg" selber bestimmen kann. Zusammenhänge werden sehr klar und deutlich dargestellt und sind selbst für Laien leicht nachzuvollziehen. Es besteht die Möglichkeit für LehrerInnen, Arbeitsaufträge zu erteilen, die als Text-File eingelesen, bearbeitet und wieder als

Noch bevor VertreterInnen von amnesty international für ihn gegen den negativen Asylbescheid berufen können, wird er von den österreichischen Behörden nach Damaskus abgeschoben.

**Achmed** ist auch ein Computerprogramm. Ein Expertensystem, das, ausgehend von Fallbeispielen, Hintergründe und Zusammenhänge zu Themen wie Asyl, Flucht, Migration... anschaulich erklärt. Unterstützt von Grafiken und Animationen erfährt der Benutzer/die Benutzerin z.B. Inhalt, Zusammenwirken und Auswirkungen der Ausländergesetze in Österreich, die

wichtigsten Schub- und Sogfaktoren, oder die Ursachen von Migration. Besonders hervorzuheben ist die Bedienerfreundlichkeit im Pro-

Text abgespeichert werden können. Als Diskussionsplattform o.ä. dient die Seite "unsere Meinung". Hier können von jedem Benutzer Ein-



**Zahlen werden anschaulich dargestellt.**

**INDEX:**

ABCDEFGHIJKLMNQRST  
UVWXYZ

Fallbeispiel 7  
Fallbeispiel 8  
Fallbeispiel 9  
Fluchtländer  
**Flüchtling**  
Flüchtlingsberater  
Fremde  
Fremdengesetz  
Gastarbeiter  
Illegalität  
IRKR  
Konventionsflüchtling  
Kriegsflüchtling  
Kriminalität  
Länder im Vergleich  
Menschenrechte  
Migration  
Migration ist ein Geschäft  
Migration und die Ursachen

F2 F4 F5 F6 F7 F8 F9

Bild

**ERKLÄRUNG:**

Anzahl der Flüchtlinge pro Kontinent  
ohne Binnenflüchtlinge

Ende 1992 waren insgesamt 19 Mio. Menschen auf der Flucht.

Schülerin zugänglich zu machen.

Heinz Strobel

**INDEX:**

ABCDEFGHIJKLMNQRST  
UVWXYZ

Migration  
Migration ist ein Geschäft  
Migration und die Ursachen  
Migration und Umweltzerstörung  
Schub- und Sogfaktoren  
Schubhaft  
Sichere Drittländer  
Übrigens  
Und Deine Meinung?  
UNHCR  
**Vertriebene aus Ex-Jugoslawien**  
Visum, Sichtvermerk  
Völkerrecht  
Wirtschaftsflüchtling  
Wohnsituation

F2 F4 F5 F6 F7 F8 F9

?

**ERKLÄRUNG:**

Vertriebene aus Ex-Jugoslawien  
Quelle: NEWS 20/94, S 17

Land, aufgenommene Vertriebene

Albanien	5000
Belgien	3450
Dänemark	3000
Deutschland	340200
Finnland	2400
Frankreich	15000
Großbritannien	7300
Italien	22450
Luxemburg	2050
Niederlande	9650
Norwegen	7900
Österreich	42500
Polen	2150
Schweden	32050
Schweiz	15350
Slowakei	1900
Spanien	2750
Tschechien	2800
Türkei	20250
Ungarn	29000

### Österreich an 3.Stelle in Europa

tragungen durchgeführt werden, die den anderen Usern jederzeit zur Verfügung steht. Eine Netzwerkversion ist derzeit nicht geplant. Aber vielleicht wäre es möglich, diese Art der Lernsoftware generell an allen Schulen einzuführen um eine übergreifende Diskussionsplattform für alle Schüler zu bieten. Beim "Arbeiten" mit diesem Programm sind mir keine technischen Fehler aufgefallen. Es funktionierte alles reibungslos. Ich

muß dazu noch festhalten, daß ich bis dato von dieser Materie nur sehr wenig Ahnung hatte. Nach Beendigung dieses Programms hatte ich jedoch in manchen Punkten genug Information um mich einer Diskussion zu stellen. Die Ausbaufähigkeit dieses Programms ist auch eine seiner Stärken. Man könnte meinen, daß der Preis der Vollversion mit ÖS 2.500,- zu hoch ist. Man kann aber eine Demoversion um ÖS 490,- bestellen,

wobei davon ÖS 250,- beim Kauf der Vollversion angerechnet werden. Vielleicht besteht auch die Möglichkeit, Schulversionen mit Mehrfachlizenzen zu erstellen, um diesen Stoff jedem Schüler bzw.

**INDEX:**

ABCDEFGHIJKLMNQRST  
UVWXYZ

Menschenrechte  
Migration  
Migration ist ein Geschäft  
Migration und die Ursachen  
Migration und Umweltzerstörung  
Schub- und Sogfaktoren  
**Schubhaft**  
Sichere Drittländer  
Übrigens  
Und Deine Meinung?  
UNHCR  
Vertriebene aus Ex-Jugoslawien  
Visum, Sichtvermerk  
Völkerrecht  
Wirtschaftsflüchtling  
Wohnsituation

F2 F4 F5 F6 F7 F8 F9

? Bild

**ERKLÄRUNG:**

Schubhaft  
Ohne Wohnadresse und Bargeld stellen **Fremde** eine Gefahr dar.

Die Behörden greifen durch:

**Die Liste der Abschiebungen**

Maßnahme	1991	1992	1993
Zurückweisung	51.800	112.000	139.700
Zurückschiebung	9.800	6.200	5.100
Schubhaft	10.800	11.900	12.900
Aufenthaltsverbot	9.800	9.800	9.500
Abschiebung	9.600	7.900	8.800

Rund 9.000 Personen werden jährlich aus Österreich abgeschoben!

Quelle: News 20/94, S 18

von einem Land in das andere zurück abgeschoben wie Wanderspolare, die niemand haben will", verläuft aus dem Wiener UNHCR.

Nackte Zahlen sehr übersichtlich

**Erhältlich bei:**  
Mag. Rudolf Grünberger  
Scheugasse 14/9  
0222/ 602 42 57  
Vollversion: ÖS 2.500,-

### UNSERE MEINUNG:

■ Ein super Programm, welches durch seine Aktualität besonders für Schüler, Lehrer und lernwillige geeignet ist.

■ Diese Programm sollte in keiner Software-sammlung fehlen.

**PÄDAGOGISCH  
WERTVOLL**

**UNSERE NOTE:**

**SEHR GUT**

### Systemvoraussetzungen:

Windows 3.1  
2 MB RAM  
ca. 2MB freie Festplatten-speicher.

# SOFTWAREECKE

## VON PROF. LERNSOFT

**Lernen mit Spaß  
für jung und alt  
am Computer**

**mit unserem  
Prof. Lernsoft**



Mit dem Computer lernen macht viel mehr Spaß! Unter diesem Motto möchte ich Euch auch diesmal wieder ein erstklassiges Lernsoftware-Programm vorstellen:

### Exploratexte



Französisch ist nach Englisch die meistgelehrte und meistgelernte Sprache in Österreich. Und für viele ist es die wohlklingendste Sprache der Welt! Aber wer diese Sprache lernt (oder gelernt hat), der kann auch ein Lied davon singen, wie schwer es ist, einen französischen Text fehlerfrei zu schreiben. Welcher Französischlerner kennt die leidige Situation nicht: eine Schularbeit steht ins Haus, man büffelt Französischgrammatik, schreibt ein, zwei Probeaufsätze ... Tja, aber wer sagt einem jetzt, ob diese grammatikalisch oder rechtschreiblich richtig sind? Nicht jeder hat einen Französischprofessor als Mama oder Papa zu Hause und Nachhilfestunden kosten (immer wieder) ...



Die Lösung heißt: «EXPLORATEXTE», das intelligenteste Französischprogramm der Welt. Sein Vorteil: es kostet nur einmal und hilft immer wieder. Mit Hilfe seiner rechtschreiblichen und grammatikalischen Kenntnisse analysiert es auch völlig frei eingegebene Texte und unterstreicht die-



ren Fehler. Was, das Programm analysiert auch völlig frei eingegebene Sätze? Ja, richtig. Das ist sein entscheidender Unterschied zu anderen Lernprogrammen. Das Programm präsentiert Euch die Analyse des ganzen Satzes, so daß Ihr Eure grammatikalischen Kenntnisse überprüfen und verbessern könnt. Wenn im Satz ein Fehler aufscheint, meldet «EXPLORATEXTE» diesen und verweist auf die grammatikalische Regel, die mißachtet wurde. So erhält Ihr wertvolle Rückmeldungen zu den eingegebenen Sätzen und ihr könnt sofort überprüfen, ob Ihr diese verstanden habt. Vorbereitungen auf schriftliche Französischarbeiten sind damit für euch kein Problem mehr. Um festzustellen, wie effektiv das Programm arbeitet, wurde es von einigen französischen Fachzeitschriften getestet: die Fehlererkennungsrate lag zwischen 94 und 99 % und schlug alle kommerziellen Korrekturprogramme um Längen. Ein Test mit Schüler(innen)arbeiten einer österreichischen Bundeslehranstalt für wirtschaftliche Berufe brachte übereinstimmende Ergebnisse. Ein Mega-Programm, das manches andere Französischernprogramme steinzeitlich wirken läßt und Euch wirklich weiterhilft. Eines kann allerdings selbst «EXPLORATEXTE» (noch) nicht: den Sinn eines Satzes verbessern. Wenn ihr (auf französisch)

schreibt: «Die Musiknote ißt mit großem Appetit verseuchte Austern», dann wird «EXPLORATEXTE» diesen Satz akzeptieren. Denn für «EXPLORATEXTE» kann die Musiknote alles tun, was

Indikativ			
<b>Präsens</b> je vais tu vas il va nous allons vous allez ils vont	<b>Imparfait</b> j'allais tu allais il allait nous allions vous alliez ils allaient	<b>Passé simple</b> j'allai tu allas il alla nous allâmes vous allâtes ils allèrent	<b>Futur I</b> j'irai tu iras il ira nous irons vous irez ils iront
Konjunktiv		Konditional	Partizip
<b>Präsens</b> que j'aie que tu aies qu'on aie que nous ayions que vous ayez qu'ils aient	<b>Imparfait</b> que j'eusse que tu eusses qu'on eût que nous eussions que vous eussiez qu'ils eussent	<b>Präsens</b> j'irais tu irais il irait nous irions vous iriez ils iraient	<b>Präsens</b> allant <b>Partizip</b> allant allée allés allées
Imperativ	Notizen		Infinitiv
<b>Präsens</b> va allez allez	Intransitiv (Hv. être)		<b>Präsens</b> allant allant
			Ok

### Konjugation auf Knopfdruck

sie ihm singt, also auch einen verdorbenen Magen haben, vorausgesetzt, daß dabei die Satzlehre respektiert wird.



Technische Angaben: «EXPLORATEXTE» benötigt einen IBM kompatiblen Computer mit mindestens 4 MB Hauptspeicher, eine Festplatte mit mindestens 1,5 MB freien Speicherplatz, das Betriebssystem MS-DOS in der Version 5.0 oder höher und

Feminin	
<b>Singular</b> finale	<b>Plural</b> finaux/finales
Maskulin	
<b>Singular</b> final	<b>Plural</b> finaux/finales

### Adjektiva sind kein Problem

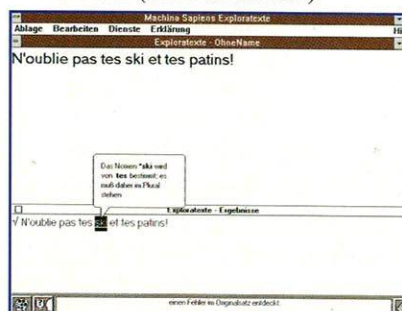
die Windows-Version 3.1 oder höher. Bedienungsführung und ca. 150seitiges Handbuch in deutscher Sprache. Das Programm ist auch für Macintosh lieferbar.

### Bezugsadresse:

Michaela Gautsch Lernsoftware,  
Friesacherstraße 1, 9300 St.  
Veit/Glan Tel./Fax 04212/72535.

Einführungspreis: Einzellizenz  
statt ÖS 3.350.— nur ÖS 1.990.—  
zuzügl. ÖS 95.— für Verpackung  
und Nachnahmeversand.

Prof. Lernsoft



Exploratexte entdeckt Fehler

# Microsoft News

NÜTZLICHE und UNTERHALTSAME Software für zu Hause

## Eine Maus für die ganze Familie

Speziell für Heimanwender hat Microsoft Dir "Home-Mouse" entwickelt, die im September auf den österreichischen Markt kam. Dank eigens für die blaue Home-Mouse konzipierten Microsoft IntelliPoint Home Software zeichnet sich das neue Zeigegerät vor allem durch seine einfache Handhabung und eine Vielzahl unterhaltsamer Spezialeffekte aus.

Funktionen wie "Mausspur", bei der der Mauszeiger einen kometenähnlichen Schweif auf dem Bildschirm hinterläßt, und "Orten", die ein schnelles Auffinden des Zeigers ermöglicht, erleichtern auch unerfahrenen Benutzern den Umgang mit der Microsoft Home-Mouse. Richtpreis: ÖS 550,- bis ÖS 600,- im Fachhandel.

**Systemanforderung:** Windows 3.1 oder höher  
einen seriellen Mausanschluß  
ein 3,5 Zoll Floppy Laufwerk

## Die Galaktische Reise beginnt zu Hause

Microsoft Space Simulator, ein realistischer, graphisch verfeinerter Simulator der Weltraumfahrt. Es ist nun möglich, zu Hause auf dem PC die ewigen Weiten des Weltalls zu erforschen. Der Benutzer kann eine Flotte von Raumschiffen oder nur ein kleines Raumgerät steuern. Die Bedienung erfolgt per Handsteuerung oder einfacher, mit dem Autopiloten. Das gesamte Solarsystem (gerendert), sowie die Unterlagen von der NASA und Jet Propulsion Laboratory stehen zur Verfügung. Der Astronaut kann sein Schiff durch unser Sonnensystem, vorbei an Monden, Planeten, Kometen und Asteroiden bis in die Tiefen der Milchstraße steuern. Sogar der Flug aus der Milchstraße ist möglich. Microsoft Space Simulator wurde in Zusammenarbeit zwischen Microsoft und Bruce Artwick Organization Ltd. entwickelt und sorgt für langen Spielspaß in auch nicht sternenklaren Nächten.

## Was gibt es Neues bei Windows NT ?

Microsoft Windows NT Server 3.5 und Windows NT Workstation 3.5 zeichnen sich gegenüber der Vorversion durch zahlreiche Verbesserungen aus.

Windows NT 3.5 kommt mit rund einem Drittel weniger Hauptspeicherplatz aus und ist dadurch bei gleicher Ausstattung erheblich schneller. Bei Standard Bürolösungen, für die die Leistungsfähigkeit der bisher verfügbaren PC's nicht ausreichend war, wie z.B. bei sehr großen Tabellen oder Desktop Datenbankanwendungen, schafft Windows NT 3.5 Workstation ebenfalls Abhilfe.

Derzeit sind über 700 verschiedene Anwendungen für Windows NT auf dem Markt. Sie reichen vom Konstruktions- oder Entwurfsarbeitsplatz bis zum klassischen Desktop mit besonders hoher Performance-Anforderungen. Und auch im Desktop-Bereich der Standard-Applikationen wird in Akkord entwickelt: Die 32-Bit Version von Excel und Word werden demnach schon in Kürze verfügbar sein.

*Ing. Heinz Strobel*

Quelle: Harvard Marketing Services GmbH. Tel. 0222 876 77 52-0

## PROFI-CLUB

1. und 3. Woche/Monat	CAD	DI:	VIDEO
	GAMES	DO:	DTP
	Programmierer		
2. und 4. Woche/Monat	New User	DI:	DFÜ
	GAMES	MI:	

Angeführte Clubtreffen von 17-22h  
**Keine Mitgliedschaft bzw. keine Gebühr!**

EDV Beratung und Auswahlhilfe  
EDV Installation, Schulung, Service  
EDV Personalbeschaffung  
EDV Finanzierung  
EDV Standardsoftware  
EDV Softwareentwicklung

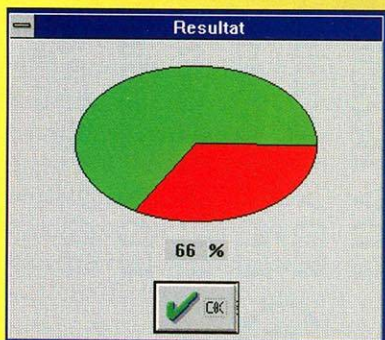


1170 Wien, Geblergasse 124  
Tel.: 409 31 35 Serie Fax: 467 84 25

# PROBLEME IN ENGLISCH ! KEIN PROBLEM MIT INGENIO-TRAINER !

**Nachdem wir in der ersten Ausgabe über das Kreuzworträtsel in Französisch und dem Rechtschreibtrainer auf Englisch berichtet haben, widmen wir uns diesmal dem Grammatik/Vokabeltrainer I-IV aus der INGENIO Serie. Diese Programme auf CD-ROM ersparen jede Nachhilfestunde.**

Was die österreichische Firma INGENIO hier zustande gebracht hat, ist fast nicht zu glauben. Ein komplettes Paket, welches es jedem Schüler erlaubt, den Eltern die etwaig nötigen Nachhilfestunden zu ersparen. Ich selbst habe mich bei diesem Test wohl auf eine Gradwanderung



begeben, denn was diese Software zu bieten hat, davon hat meinereiner in der Schule nur geträumt. Und ich kann von mir nicht behaupten, ein schlechter Schüler im Fach Englisch gewesen zu sein. (Schönen Gruß an das BRG IV, Waltergasse)

Nun liegt es tatsächlich an mir, diesen Bericht sowohl an Sie, liebe Eltern (ihnen liegt naturgemäß viel an der Lernleistung ihres Kindes), als auch an Euch als Betroffene zu richten. In der Folge werde ich aber das Wort in der "Du-Form" an Euch richten, die Eltern mögen es mir nachsehen.

Ob es nun die Vokabeln sind, an denen es hapert, oder ob Dich die

Rechtschreibung und die richtige Zeitenfindung plagt, dieses Programm hilft Dir wirklich in jedem Punkt weiter.

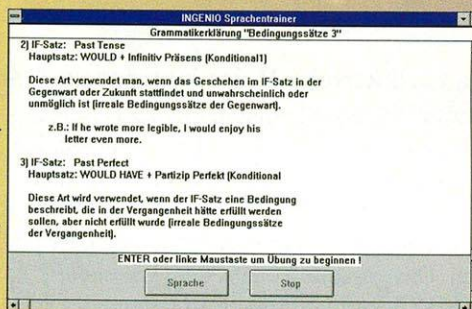
Mit einer perfekten Sprachausgabe ist es Dir in Zukunft möglich, Deine Englischprobleme in den Griff zu bekommen. Der Lernerfolg am Computer ist um 60 % (Angaben des Herstellers) höher als bei konventionellen Lernmethoden. Und dies scheint auch plausibel, denn der interaktive Lernprozeß zwischen Mensch und Maschine, bei dem eine laufende Kommunikation stattfindet, ist der wesentliche Unterschied zu den Methoden, die nur eine passive Befassung mit der Sprache ermöglichen.

Schmeiß' eine der 4 CD's in Dein Laufwerk und lade Deine Probleme aus. Dann kannst Du bereits mit Deiner Arbeit beginnen und Deinem Lehrer und auch Deinen Eltern in Kürze beweisen, daß Du die Sprache im Griff hast. Wähle erstens die für Dich richtige Schwierigkeitsstufe (I-IV) und zweitens, ob Du nun Vokabeln oder Grammatik trainieren möchtest. Alles ist möglich (aber nix is fix!) und es wird sowohl Dich, als auch Deine Eltern begeistern, wie schnell

Du mit Deinem PC und Deinem Programm von INGENIO Fort-

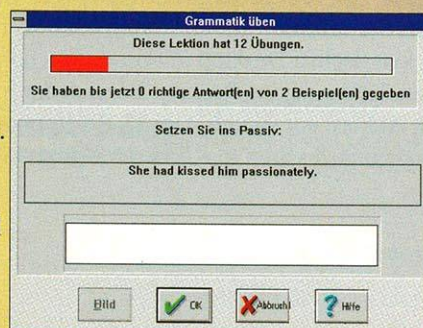
schritte machst.

Die Programmierer bieten Dir von leichtem Vokabel-Streß bishin zu Fürwörtern, Hilfszeitwörtern und Zeitwortformen alles, was Du zu erfolgreichem Englisch benötigst an. Die exakten Details dieser überkompletten Software hier aufzuführen, würde den Rahmen die-



ses Magazins sprengen (und auch meinen Kopf zu ähnlichen Aktivitäten bewegen). Die Besonderheit, die der Grammatik- und Vokabeltrainer I-IV von INGENIO aufweist, ist leicht erklärt. Beim Trainingspunkt "Grammatik" kannst Du Dir den geübten Text auch vorsprechen lassen. Was nun wieder bei herkömmlichen Lernprogrammen nicht die Regel ist. Keine Frage, diese Software spielt alle Stücke und garantiert einen optimalen Lernerfolg. (Mann, das Ding hat 4.200 Vokabeln und 112 Grammatikthemen intus!) Wie aber sieht es mit den Kosten aus? Wel-

chen Preis haben Nachhilfestunden im Fach Englisch? Liegen diese nicht weit über dem Betrag von ÖS 3.950,-



für alle Schulstufen?

Ist es nicht auch für Eltern, deren

Englischunterricht wohl auch schon einige Jährchen zurückliegt, interessant, die eigenen Kenntnisse ein wenig aufzufrischen? Schadet wohl nicht, wie? Ja, ja, das kenne ich von irgendwo.

Kurz gesagt, für alle, die entweder schulische Probleme in Englisch haben, oder bestehendes Wissen auffrischen wollen, ist der INGENIO Trainer sehr gut geeignet. Ich selbst war vom Umfang und von der Professionalität der Software beeindruckt und hätte diese Unterstützung vielen meiner Klassenkameraden gegönnt (okay, ab und zu hätte ich es wohl auch notwendig gehabt!?).

Auch wenn ich beim Testen dieses Sprachentrainers (egal ob ich jetzt die Vokabel oder die Grammatikversion angewählt habe) gravierende und schreckliche Troubles bekommen habe, es war doch lehrreich und informativ, was mir dieses Programm vermittelt hat.

Detaillierte Infos erhältst Du unter (0222/ 597 31 44/0)-Fa. INGENIO

Thomas Gehringer

## UNSERE MEINUNG:

■ Der Sprachtrainer von INGENIO (CD-ROM) beeindruckt durch umfangreiche Lernmöglichkeiten und vorallem durch seine Sprachausgabe.

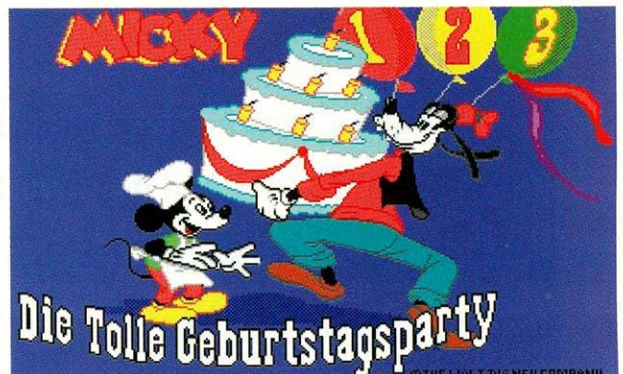
■ Der hohe Anschaffungspreis rechtfertigt sich durch das überkomplette Angebot, welches sich über Jahre (alle Schulstufen!) erstreckt.

## UNSERE NOTE:

**SEHR GUT**

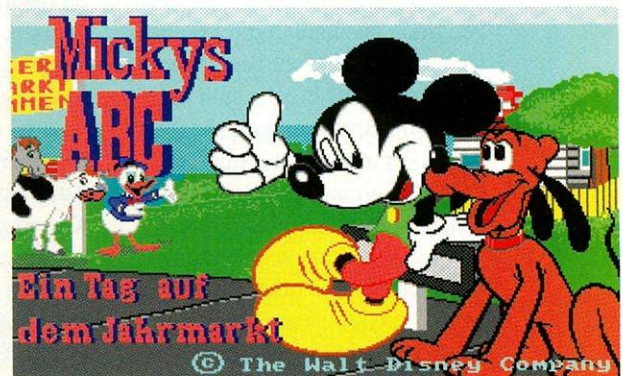
# Word Perfekt Main Street präsentiert:

## Micky 123



Der Umgang mit Zahlen und das Verstehen von Mengen ist das Hauptanliegen dieses bezaubernden Disney-Titels aus dem WordPerfect Main Street Programm. Micky Maus organisiert eine tolle Geburtstagsparty für seine Freunde und besucht den Markt, um alles Notwendige für die Fete einzukaufen. Richtig zählen ist dabei natürlich angesagt. Bei WordPerfect Main Street machen Sie aber auf jeden Fall ein Schnäppchen, den großen Disney-Lernspaß für Ihre Familie gibt es schon für ÖS 599,--

## Micky ABC



Gemeinsam mit einem Freund lernt es sich am leichtesten. Und mit Micky, dem besten Freund aller Kinder, wird die Entdeckungsreise in die Welt der Buchstaben und Wörter zu einem unvergeßlichen Erlebnis. Die Vielzahl verblüffender Gags, witziger Animationen, das Wiedersehen auch mit Donald, Goofy, Minnie und Daisy versprechen spielerischen Lernerfolg. Sie und Ihr Kind werden mit Sicherheit viele Wochen lang Freude an dieser Disney-Lernsoftware aus dem WordPerfect Main Street Programm haben. Ein wertvolles Lernprodukt zum Kennenlernpreis: ÖS 599,--

Word Perfect Infotel: (0222)504 52 00

# DIE

# unendlich

**Verletzung von Copyrights und die Folgen. Zu diesen Themen haben wir vier grundverschiedene Typen befragt, einen Softwarehändler einen User, einen Hersteller und den ÖVS. Eine vierteilige Story rund um Softwarepiraten und Raubkopierer. Teil 2: Die Meinung eines USERS.**

**H**eutzutage will jeder jeden übertrumpfen, besser als der andere sein, um vor Freunden und anderen Personen besser dazustehen. Diese Fakten wirken sich auch auf die Softwarebranche negativ aus. Und da sind wir auch schon beim Thema: "Raubkopien"! Raubkopieren ist genauso wie beispielsweise Alkohol trinken oder Drogen nehmen eine Sucht, die keiner wahrhaben will. Um bei "Freunden", die keine richtigen Freunde sind, und auch nie welche sein können, gut anzukommen, wird raubkopiert, Software weiterkopiert, getauscht, verkauft oder auf andere Art und Weise unters "Raubkopierervolk" gebracht. Einige dieser Typen besitzen doch tatsächlich die Frechheit, sich als "Freaks" zu bezeichnen! **Schwachsinn!** Freaks sind all jene, die sich entweder eigenständig mit der Computerprogrammierung, Grafik, Animation oder Musik auseinandersetzen und dabei ein gewisses System, sei es nun ein C 64, ein Amiga oder ein PC bis zum Letzten ausreizen und damit wieder andere in Erstaunen versetzen. Oder es sind Leute, die sich mit der Software (den Spielen) richtig befassen, um alles herauszuholen und zu probieren (Geheimlevels, versteckte Extras, Bonusrunden, exakte Untersuchung von Räumen, Extrawaffen etc..) um letztlich den Endgegner zu besiegen oder ein Adventure zu lösen.

Nun aber wieder zurück zu den Raubkopierern! Diese Typen stört es ja nicht einmal, daß sie etwas Illegales machen und

einige Rechte verletzen (in Deutschland gab es schon diesbezüglich etliche Verhaftungen und Beschlagnahmen - und das zu recht !) Ich habe mit ihnen keinerlei Mitleid. Pech gehabt! Vorallem Schüler glauben auf diesem Weg neue Freunde zu gewinnen, die sonst unzugänglich sind. Damit können sie aber, wie schon zu Anfang des Berichts erwähnt, auf die schiefe Bahn geraten und von dieser Sucht nicht mehr loskommen. Zum Glück gibt es nicht nur Raubkopierer, sondern auch ehrliche User, die es wiederum nicht leicht haben sich zu behaupten, weil sie nicht immer die neuesten Programme besitzen und deswegen verachtet, geärgert, oder sogar geschlagen werden. Es wird auch immer behauptet, daß Computerspiele überteuert seien.

So ein Unsinn !

Einerseits muß man sich vor dem Kauf eines Spiels darüber im Klaren sein, was man überhaupt spielen und wieviel Zeit man dafür in Anspruch nehmen will, andererseits sind die Spiele in letzter Zeit ohnehin etwas billiger geworden. Einige ältere Spiele sind u.a. bei der Fa. TOP SCORE z.B. für Amiga ab ÖS 149,— zu haben. Einige Firmen bringen sogar Budget-Spiele heraus, die bei Neuerscheinung ca. ÖS 400,— kosten, oder es werden ältere Titel für den Budgetmarkt neu aufgelegt und zu Spottpreisen verkauft. Nicht zu vergessen die erhältlichen "Public Domain"- Reihen, unter denen sich des öfteren ein guter Titel (Spiel, Anwendung etc..) verbirgt. Ich selbst war bis Ende Juni diesen

Jahres Mitglied in einem Computerclub, weil ich mir erhofft hatte, dort einiges zu erlernen. Ich hatte gerade das Spiel "Die Siedler" für Amiga gekauft. Ein Mitglied kam mit der Kopie des selben Spiels herein und installierte es sogleich auf die HD. Dann zückte er die abgezeichneten (!) Codes, die sofort kopiert und anschließend von einem im "Vorstand" sitzenden Mitglied mit den Worten " Die Siedler, die Siedler, wer braucht Codes für Die Siedler" verteilt wurden, was mich natürlich total verärgert hat. Nach kurzem Einreden auf diesen Typen, daß er das gefälligst unterlassen soll, wurde ich nur angelächelt und bekam folgende Antwort: " Wozu zahlen, wenn es auch so haben kann !" Dieser Club präsentiert sich unter anderem mit dem Slogan. "Wer kopiert wird eliminiert" (sowas aber auch !)

Trotzdem gab es viele Mitglieder, die ihre Spiele oder Anwendersoftware ehrlich im Geschäft erworben haben. Meine Hochachtung, macht weiter so und laßt euch nicht unterkriegen!!!

In Computermagazinen kann man immer wieder von den bösen, bösen Abmahnern lesen. Wer regt sich darüber auf ? Natürlich nur Raubkopierer! Wenn Ihr Raupkopien habt, dann müßt Ihr wohl damit rechnen, daß irgendwann einmal ein Schreiben einer Rechtsanwaltskanzlei (sei es nun Grauenreuth oder jemand anderer) bei Euch eintrifft.

Dann ist aber klar: Computer und Spiele beschlagnahmt, Verfahren, Gericht und zumindest Gerichtsko-

# GESCHICHTE

sten. Leute, die Grauenreuth und Co. dann beschimpfen, kann ich überhaupt nicht verstehen. Er vertritt das Gesetz eben auf seine Art. Denk mal daran: Ein Freund von Dir wird erwischt, wen wird er wohl als Nächsten verraten? Natürlich Dich, denn unter Raubkopierern gibt es keine Freunde. Und welcher Freund würde Dich dazu verleiten, etwas zu tun, das gegen das Gesetz verstößt? Natürlich nur ein falscher Freund. Wenn Du schon nicht wegen dem Gesetz, der Moral oder dem guten Gewissen mit dem Raubkopieren aufhörst, dann tu es wenigstens aus Egoismus. Erkläre mir einmal, worin der Sinn Deines Lebens besteht - nur Kopieren, andere benutzen und ausnutzen? Ich habe gehört, daß manche Schüler ÖS 100,— bis ÖS 200,— Taschengeld pro Woche bekommen (manche sogar sicher noch mehr). Wieso reicht das Geld nicht aus? Könnt Ihr halt mal nicht in die Disco oder ins Kino gehen. Die Erwachsenen müssen arbeiten für ihr Geld, wieso nicht auch Ihr? Bei Ferienjobs oder Hilfe daheim könnt Ihr eine Menge Geld verdienen! Allerdings kann man an dieser Stelle nicht nur Schülern einen Vorwurf machen, sondern genügend Erwachsene und Berufsschüler, bei denen man das "kein Geld haben" wirklich überhaupt nicht als Begründung für das Raubkopieren akzeptieren kann, besitzen Raubkopien und/oder handeln damit. Ich möchte Euch jetzt einmal etwas vorrechnen: 10 leere Disketten kosten etwa ÖS 100,—, das Bespielen wahrscheinlich zumindest genausoviel, wenn nicht das Doppelte. Da kommt Ihr bei 100 Disketten schon auf etwa ÖS 2.500,—, was wiederum 5 Originalen gleichkommt. Dafür, daß Ihr für Euer Geld nichts besitzt, sind ÖS 2.500,— eine Menge Geld. Für viele Stunden und Wochen Freude am Spielen sind ÖS 2.500,— wieder nicht unbedingt viel. Komischerweise haben Raubkopierer

immer genug Geld für Computer, die auch ohne weiteres ÖS 20.000,— bis ÖS 30.000,— kosten können. Ich frage mich, warum sie dann nicht auch Geld für Spiele haben. Viele gibt es ja schon unter ÖS 500,—. Wenn man einige Wochen oder Monate wartet, kosten sie sogar noch deutlich weniger. Dann beschweren sie sich noch über Viren -die sind doch das Einzige, was ihnen gebührt. Ich habe noch nie irgendwelche Probleme mit Viren auf Originalspielen und PD gehabt.

Jetzt sind wir beim Punkt "*Public Domain*" - frei kopierbare Software. Freunde, Freunde, Shareware wird als PD verkauft, bei Gefallen wird ein Betrag festgesetzt (ca. ÖS 100,—), an die Programmierer bezahlt, sonst gelöscht. Ihr armen, armen Schüler habt davon natürlich nichts gewußt. Mir will einfach nicht einleuchten, warum ihr euch nicht solche (oft sehr gute und leistungsfähige Programme) kauft, kopiert und tauscht. Meine einzige Erklärung ist, daß Ihr gegen das Gesetz verstoßen wollt, anders kann ich mir es gar nicht vorstellen. Die können uns ja gar nichts tun, wir sind ja noch Schüler und haben nur Rechte und keine Pflichten.

Nun aber zur Seite der Programmierer: vor einigen Jahren war die Lage für Programmierer noch viel besser. Dies konnte man auch noch eindeutig an den Spielen erkennen. Sie waren sehr gut durchdacht und voller kleiner Feinheiten. Wie sollen heute noch sehr gute Spiele auf den Markt kommen, wenn fast alle Programmierer vor Frust fast explodieren. Ich habe z.B. gehört, daß für ein Spiel auf Amiga von einer Firma ca. 4.000 DM gezahlt werden. Wenn man davon ausgeht, daß der Programmierer mehr als die Hälfte davon bekommt, nehme ich an, daß für einen Musiker dann noch etwa 800 DM übrig bleiben. Bei ca. ÖS 90,— in der Stunde wäre da gerade mal genug für eine

Woche. (und was kann man in einer Woche schon Großartiges vollbringen? Wenn man bedenkt, daß der Musiker vielleicht 5 Jahre oder mehr gebraucht hat um wirklich gute Melodien zu komponieren, ist das bißchen Geld für ihn sicher eine Zumutung, Beleidigung.) Übrigens habe ich selbst versucht, bei einem Spiel als Grafiker mitzuwirken. Ihr könnt Euch wohl vorstellen, wie groß die Enttäuschung und der Ärger ist, wenn man schon nach eineinhalb Jahren erfährt, daß der Programmierer mit dem Programmieren nicht zurecht kommt. (kein Geld, keine Arbeit) und einen von einem Monat zum anderen nur vertröstet. Eineinhalb verlorene Jahre sind auch nicht ohne. Unter Raubkopien leiden nicht nur Programmierer, Musiker, Grafiker, Produzenten und Verkäufer, sondern auch die Konsumenten. Denn die folgenden auf den Markt kommenden Spiele besitzen einen Kopierschutz, wodurch das Spielen erschwert wird und das Spiel nicht auf der Festplatte installierbar ist. Raubkopierer besitzen dann auch noch die Frechheit, sich darüber aufzuregen. Daß arme Schüler in diversen Computermagazinen schreiben dürfen und ihre schwachsinnigen Leserbriefe dann überhaupt abgedruckt werden, ist eine Frechheit. Raubkopierer sind Schmarotzer, die sich auf Kosten anderer bereichern wollen und dies auch tun. Den meisten geht es auch darum, mit ihren illegalen Tätigkeiten Geld zu machen, nach dem Motto "Ich kaufe, verkaufe an 2 Typen für das Doppelte weiter, kaufe 4.....". Raubkopierer glauben, sie haben etwas besseres und sie sind etwas besseres (ich kann mir alles erlauben, mich erwischt sowieso keiner, ich habe mehr Spiele). In Wirklichkeit sind sie die größten Verlierer und besitzen nichts. Bei mir an der Schule war Raubkopieren an der Tagesordnung, sogar im EDV Unterricht wurde mit

kopierten OPEN ACCESS- PAS-  
CAL gearbeitet und es wurde er-  
klärt, daß ein Original die anderen  
Kopien legalisiert, wie lächerlich!  
Das Thema Raubkopien wurde zu  
meiner Schulzeit, 1989, selbst im  
EDV-Unterricht nicht einmal ange-  
rissen. Die Ausreden, die gesucht  
werden, um das Thema zu vernied-  
lichen reichen von: "Ich muß das  
Spiel doch testen, es ist sowieso  
nur ..... bishin zu", ich bin ein  
Schüler, Arbeitsloser, etc. und  
kann mir keine Originalspiele lei-  
sten. Laßt Euch doch einen Gut-  
schein für ein Spiel Eurer Wahl zu  
verschiedenen Anlässen schenken  
(ist doch was, oder?). Ihr könnt  
Euch natürlich auch ändern, denn  
einen Fehler machen kann jeder,  
sich diesen jedoch auch einzuge-  
stehen nur die wenigsten; und ich  
hoffe Ihr gehört zu dieser Minder-  
heit. Durch das Raubkopieren wur-  
den schon ganze Systeme vernich-  
tet, z.B. sieht die Lage des C 64  
nicht sehr rosig auch. Es gibt aber  
noch eine Menge 64-er Freaks und  
die werden solange Spiele kaufen,

solange diese produziert werden.  
Übrigends kamen die Gerüchte  
über Commodore aus der Cracker-  
Ecke (u.a. PC) und wie man sieht,  
haben sich viele Käufer davon be-  
eindrucken lassen und keine C 64  
Produkte gekauft. Sie haben damit  
den C 64 in eine wirklich missliche  
Lage gebracht und behaupten jetzt  
wahrscheinlich auch noch: "das ha-  
ben wir ja schon vorher gewußt".  
Man sieht an diesem Thema, was  
einige solcher Typen anrichten  
können.

Wie zak McCracken sagen würde:

**"NUR IHR KÖNNT DEN  
WAHNSINN STOPPEN".**

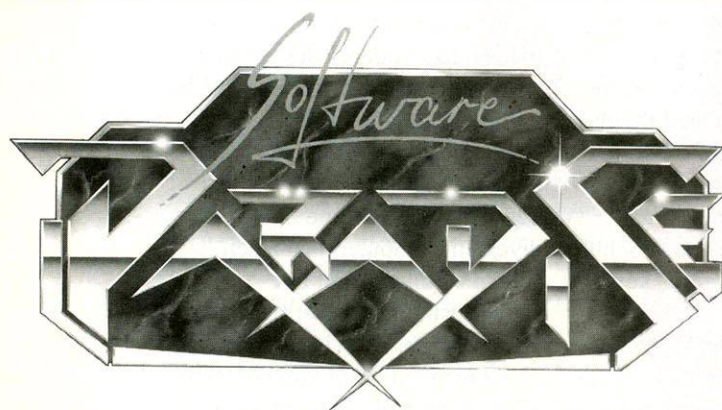
Peter Neuberger

**In der nächsten Aus-  
gabe des GAME EXPRESS  
kannst Du die Meinung  
eines Herstellers über  
dieses Thema erfahren.  
Aber was hältst Du da-  
von? Schreib uns !**

**GAME EXPRESS**

**Spöttlgasse 17, A-1210**

**Teil 2**



## SOFTWARE PARADISE

Software & Zubehör  
A-8970 Schladming, Salzburgerstraße 106

**Bestellen rund um die Uhr**

Telefon 0 36 87 / 24 4 55 Fax 0 36 87 / 24 4 54

### MS-DOS/PC

DP0001	1869	SIM	DV	699,-
DP0500	Beneath a Steel Sky	ADV	DV	699,-
DP0026	Bundesliga Manager Pro. 2.0	SIM	DV	599,-
DP0317	Burntime	STR	DV	699,-
DP0530	Der Clou	ADV	DV	699,-
DP0510	Die Siedler	STR	DV	749,-
DP0101	History Line 1914-1918	STR	DV	679,-
DP0620	Indy Car Racing Tracks	ERW	DV	399,-
DP0150	Monkey Island 2	ADV	DV	399,-
DP0575	Pinball Dreams 2	SIM	DA	399,-
DP0596	Robinson's Requiem	ADV	DV	629,-
DP0598	Theme Park	SIM	DV	749,-
DP0613	Tie Fighter	SIM	DA	749,-
DP0535	Ultima 8 Pagan	ROL	DV	749,-
DP0339	Wing Commander Academy	SIM	DA	499,-
DP0344	Wing Comander 2 + SAP	SAM	DV	679,-

### AMIGA

AM0239	Ambermoon
AM0430	Banshee AGA
AM0403	Bundesliga Manager 3
AM0306	Christoph Kolumbus
AM0361	Der Clou
AM0415	Gunship 2000 AGA
AM0407	Int. Sensible Soccer
AM0098	Mad TV
AM0105	Monkey Island 2
AM0281	Simon the Sorcerer
AM0297	Skidmarks
AM0438	St.Thomas

ROL	DV	699,-
ACT	DA	539,-
SIM	DV	749,-
SIM	DV	699,-
ADV	DV	679,-
SIM	DA	679,-
SPO	DV	399,-
SIM	DV	349,-
ADV	DV	399,-
ADV	DV	699,-
SPO	DA	499,-
SIM	DV	539,-

### CD-ROM

RO0130	Battle Isle 2	STR	DV	599,-
RO0248	Civilization + RR Tyc. Deluxe	SAM	DV	629,-
RO0107	Eye of the Beholder Trilogy	SAM	DV	799,-
RO0249	Formula One GP + D.L.Golf	SAM	DA	629,-
RO0250	Gunship 2000 + Scenery	SAM	DA	629,-
RO0175	Mega Race	SIM	DA	679,-
RO0137	Might & Magic Trilogy	SAM	DV	799,-
RO0269	Outpost	SIM	DA	729,-
RO0260	Simon the Sorcerer	ADV	DV	799,-
RO0240	SSN-21 Seawolf	SIM	DV	749,-
RO0192	Wizardry 6+7	SAM	DV	799,-
RO0189	Wolfpack	SIM	DV	679,-

**Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an! Kein Bestellzwang!**

**Lieferung:** Per Post oder Postexpress (+ S 36,- Aufpreis). Die Versandkosten betragen S 51,- (Bei Teilieferungen werden die Versandkosten nur einmal verrechnet!). - **Zahlung:** Zahlung ausschließlich per Nachnahme. - **Preis:** Preise inkl. MWSt.! Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. - **Reklamation:** Rücksendung defekter Software nur innerhalb von 14 Tagen.



# Mein Club. Meine Bank.

Willkommen. Im Club. Nicht in irgendeinem. Im Raiffeisen Club. Der bringt sie. Für Euch. Die Weltstars. Die österreichische Pop- und Rock-Szene. Die Mode. Die Freizeitaction. Und, und, und. Alles zu einem Preis, der Eurer Brieftasche entgegenkommt. Selbstverständlich auch Eurem Girokonto. Bequem... kein Problem. See you. Im Raiffeisen Club. Da, wo die Action ist.

**Raiffeisen. Die Bank**



# DIESEN BERICHT WIDMET EUCH:



# TEXAS INSTRUMENTS

## LOGITECHS NEUESTER STREICH

**Maus Maus komm heraus, sonst geb' ich Dir die Kugel raus.**

Es gibt sie bereits wie Sand am Meer. Man benötigt sie auch wie einen Bissen Brot um den Computer im Griff zu haben. Ja, es geht um die kleinen Dinger, die irgenjemand erfinden nannte.

Was kann es denn da schon neues geben?

Diese Frage mag berechtigt sein, wenn man sich den Markt genauer betrachtet. Und doch es gibt sie. Logitech hat viele kleine Annehmlichkeiten eingebracht. Es beginnt bereits bei der Installation. So etwas Angenehmes, Einfaches habe ich selten gesehen. Die "3" Tastenmäuse sind wirklich für jeden Laien einfach zu installieren. "Plug and Play" ist die Devise bei Logi. Aber nicht nur das, denn bei denen muß sich wohl ein Designer erster

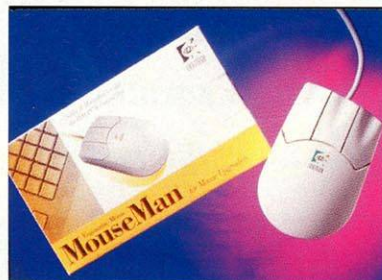
Geschmack etwas dabei. Sie eignen sich ideal als *anspruchsvolles* Weihnachtsgeschenk für den Vati. (Er wird den Mund nicht zu kriegen). Und das zu einem guten Preis (Pro Stück ca. ÖS 950,--) Das mag auf den ersten Blick etwas happig sein, aber diese Designermaus ist

es einfach wert. Für den jüngeren User bietet Logi die Croma Mouse an. Poppig abgestimmt ist das Mouspad mit

der farbigen Mouse. (Richtpreis ca. ÖS 650,--). Da kommt schon etwas Leben in die allzu graue PC-Welt. Die Pilot als Einstiegsmodell gibt es um ca. ÖS 350,--. Sie ist etwas eckig, funktioniert aber genauso super wie der MouseMan. Er ist ergonomisch geformt und als Rechts- bzw. Linkshänder Modell erhältlich. (Richtpreis ÖS 800,--). Wer einen sehr überfüllten Schreibtisch sein Eigen nennt, dem sei der MouseMan Cordless empfohlen. Diese

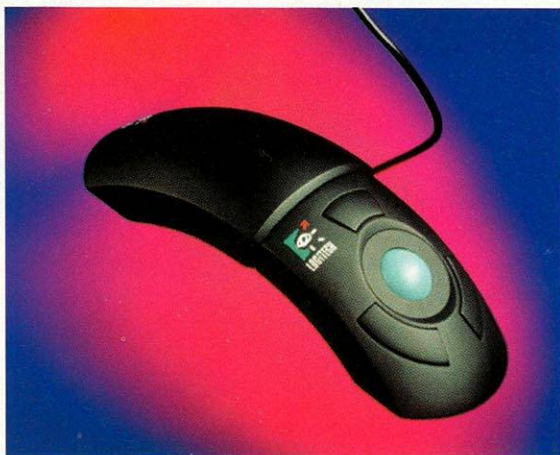
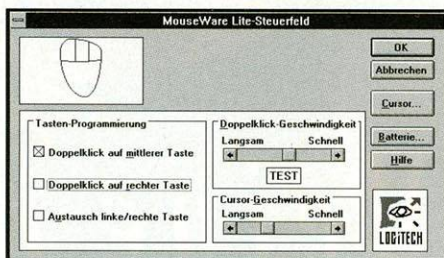
"Funk-Maus" benötigt direkt kein Kabel mehr. Wie von magischer Hand bewegt sich der Cursor auf dem Bildschirm. Die Funkdistanz beträgt ca. 30-50cm. Eine wirklich tolle Erfindung für alle, die absolut keinen Platz mehr auf dem Schreibtisch haben. (Oder die, die nicht

aufräumen wollen?!). Ein weiterer Punkt der umfangreichen Palette ist die Recycling Mouse. Gib Deine alte Maus zurück und Du erhältst eine Logi-Mouse gegen einen geringen Aufpreis. Weiters gibt es auch Recy-



celte Mäuse zu kaufen. (Die Umwelt dankt). Logi hat wirklich für jeden etwas parat. Vom "armen" Schüler bis zum Manager, der auf Design sehr viel Wert legt. Die Bedienerfreundlichkeit ist fantastisch und daher jedem nur sehr zu empfehlen. Info Tel: 06474/7401

Heinz Strobel



Güte befinden. Er macht aus einer Maus oder einem Trackball ein wahres Kunstwerk. Der neueste Schrei ist die MouseMan Sensa Serie. Von Deep Wood, Blue Leopard, Silver Pearl bis zu Black Chess ist wohl für jeden

## UNSERE MEINUNG:

■ Die Mäuse von Logitech sind super verarbeitet und liegen fantastisch in der Hand. Auch Grund des geringen Preises sind sie für jeden Anwender besonders zu empfehlen.

■ Beeindruckend ist die Idee der Recyclingmaus, die dem Umweltschutz zu gute kommt.

## UNSERE NOTE:

**SEHR GUT**



# **Dynamic Systems**



Vertrieb von Software und Zubehör für  
PC ♦ CD-ROM ♦ MACINTOSH  
AMIGA ♦ Lösungsbücher ♦ Joysticks

**SERVICE! ♦ AKTUALITÄT! ♦ TOPPREIS!**

Dynamic Systems, Alte Tauernstraße 4, A-8784 Trieben  
Tel. 0 36 15/27 36-0, Fax 0 36 15/27 36 4

Vertrieb ausschließlich an den Fachhandel!

# COREL DRAW

## 5.0

**Endlich ist es da, das neue Paket von Corel Draw. Die Version wurde von vielen schon sehnsüchtig erwartet. Ob das Programm hält, was Corel ankündigt lest Ihr in diesem Bericht.**

**E**ines gleich vorweg. Die Version 5.0 ist so umfangreich, daß wir hier nur auf

ben nahezu identisch mit denen des Ausdrucks sind.

wollt, hilft ein Blick in die Menuezeile zu Help/About. Bei System

### Neue Spezialeffekte:

Hier sei vorweg anzuraten, die neuen Lens-Filter-Effekte und Power-Clip-Maskierungsfunktionen sehr sparsam zu verwenden.

Da leider der Bildschirmaufbau sehr langsam wird und es zu Problemen bei Postscriptdruckern kommen kann.

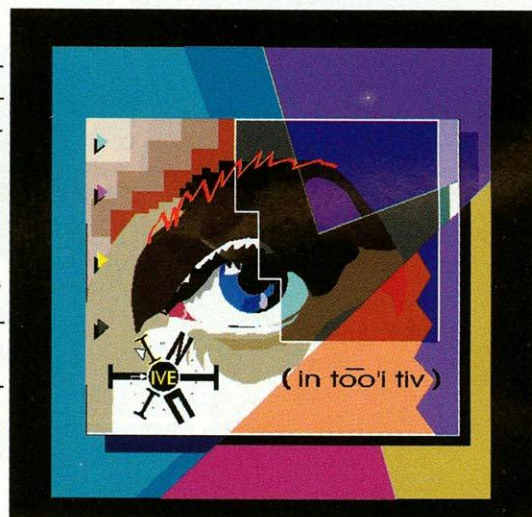
Hier hilft nur, die RAM's im Drucker zu erweitern, oder die Knotenanzahl der Zeichnung zu verringern bzw. den Wert für die Kurvenflachheit (flatness) zu erhöhen.

### Postscript-Import:

Einen neuen Importfilter gibt es bei Corel Draw 5.0, um beliebige Postscript-Dateien einzulesen. Bei unserem Test reagierte jedoch das Filter nicht immer 100%. Manchmal brachte es aus unerfindlichen Gründen das Programm zum Absturz. Benutzt das Filter also nur wenn es unbedingt notwendig ist.

### Nützliche Sys-info:

Sollte Corel nicht so funktionieren, wie Ihr

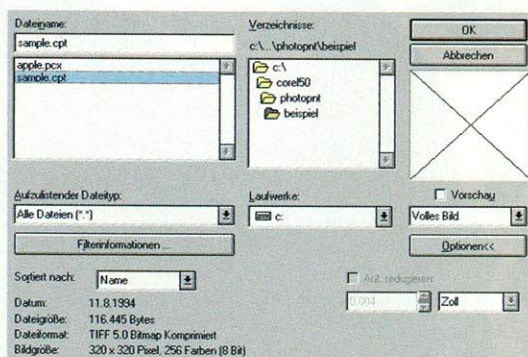


### Jeder ist ein kleiner Picasso

Info zeigt Euch Corel sowohl den Namen als auch die Versionsnummer aller wesentlichen Systemkomponenten, an. Auch die Systembibliothek sowie Treiber für Grafikkarte, Drucker und Netzwerke. Diese Infos aufschreiben und der Hotline mitteilen. Einer Lösung des Problems steht dann meistens nichts mehr im Wege.

### Performancesteigerung:

Sie wurde groß angekündigt, aber

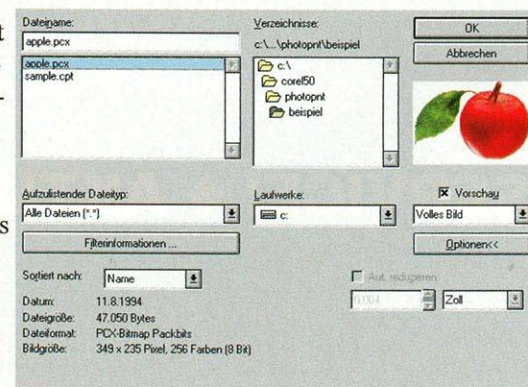


### Umfangreiche Informationen

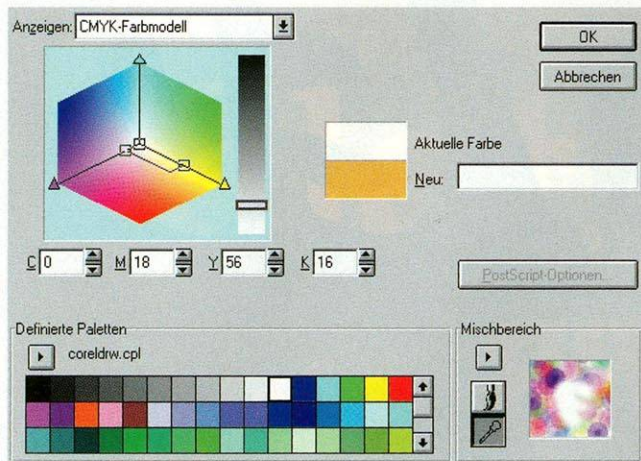
die besonderen Schwerpunkte des Programms eingehen können. Der Bericht würde sonst mehrere Hefte umfassen. Wir nehmen an, daß Corel Draw für jeden ein Begriff ist. Daher gehen wir sofort in Medias Res.

### Monitor Kalibrieren:

Dies ist eine der wichtigsten Punkte in Corel Draw 5.0. Der Color-Manager. Mit dem Programm ist eine übergreifende Farbkalibrierung möglich. Man wählt das passende Profil für Monitor, Drucker und Scanner aus, und aktiviert "AUTOMATCH". Nun kann Corel Draw automatisch entscheiden, ob das Bild eine Vektorgrafik oder ein Photo aus Photo Paint ist. Das Programm rechnet nun die Daten der Farben so um, daß die auf dem Monitor dargestellten Far-



### ...und Bildvorschau



### Farbzuordnungen ganz einfach möglich!

leider kann sie erst nach einigem Durchforsten des Systems wirklich zum Tragen kommen. Sonst wirkt das Programm um einiges langsamer als seine Vorgängerversionen.

#### Variable Werkzeugleiste:

Die Werkzeugleiste läßt sich sehr komfortabel Deinen Ansprüchen anpassen. Unter View/Toolbox bestimmst Du, ob die Werkzeugleiste am linken Rand oder beliebig positioniert wird. Einfach an den Ecken der Piktogramme ziehen und anordnen. Im linken oberen Eck der Werkzeugleiste wird bestimmt, ob die Funktionen gruppiert oder alle angezeigt werden. Übersichtlicher ist die gruppierte Anzeige.

#### Exportierte Bitmaps:

Willst Du Deine Zeichnung in ein Bitmap-Format exportieren, so ist das Tiff-Format zu bevorzugen, da es von den meisten Grafik Programmen akzeptiert wird. Verzichte auf das Drag & Drop in die Zwischenablage, da es die Qualität der Grafik beeinträchtigt. Bevor Du jedoch die Tiff Datei in ein anderes Programm einsetzt, beachte bitte, daß Du zuerst das Farbbild im CMYK Format exportierst und anschließend mit Photo-Paint (z.B.) glättst (Filter/Weichzeichner/Glätten). Da Corel Draw beim Exportieren einer Bitmap die Kanten nicht glättet.

#### Bitmaps freistellen:

Alle importierten Bit-

nur einen Teil Deines Bildes benötigst, so ist es ratsam, nur einen Ausschnitt zu laden und so Speicherplatz zu sparen. Wähle also beim Importieren auf der rechten Seite die Auswahl CROP=Freistellen, um den Ausschnitt anzugeben, der in den Speicher geladen wird. Natürlich ist der Ausschnitt nicht mehr erweiterbar. Dafür mußt Du das Bild neu laden. Du kannst das Bild auch beim Importieren (bei Bitmaps) in der Größe oder Auflösung (dpi) anpassen. Es ist aber nicht anzuraten, da Corel Draw das Bild bei der Neuberechnung nicht interpoliert (glättet) und dadurch die Qualität leidet. Nimm dafür lieber Photo-Paint, das eine Anti-Alias-Glättung beim Neuberechnen einsetzt.

#### Käfer (Bug) im Kontursatz:

Corel Draw hatte bis jetzt die Möglichkeit, entlang eines Kreises oder Ellipse einen Text zu setzen. Die Effekte die Du damit erzielen kannst sind sehr interessant. Bei der Version hat sich ein Bug eingeschlichen. Wenn Du z.B. entlang einer Ellipse einen Text gesetzt hast, (Fit Text to Path) und ihn

maps werden von Corel Draw mit der Dokumentenstruktur abgespeichert. Bei großen Farbbilder kann man rasch über 10MByte kommen. Wenn Du sowieso

nachträglich änderst, werden nach neuerlichem Laden des Textes, die Buchstaben kunterbunt durcheinander gemischt. (Dies ist vor allem bei der Englischen Version passiert).

Das Programm Corel Draw 5.0 ist ein sehr umfangreiches Programm. Fast schon zu umfangreich. Dem "normalen" User, der nur hie und da eine einfache Zeichnung herstellt, die nur sehr wenig DTP-Fähigkeiten abverlangt, sollte sich dieses Paket nicht zulegen.

Allen anderen ist dieses Programm nur zu empfehlen, da trotz einiger Bugs und Verbesserungsmöglichkeiten die Produktlinie stimmt und in weiterer Zukunft mit dieser Programmplattform zu rechnen ist. Die aufgezeigten Bugs werden sicher (hoffentlich) in der nächsten Revision behoben sein. Ein persönlicher Programmtest ist jedem vor dem Kauf anzuraten.

Heinz Strobel

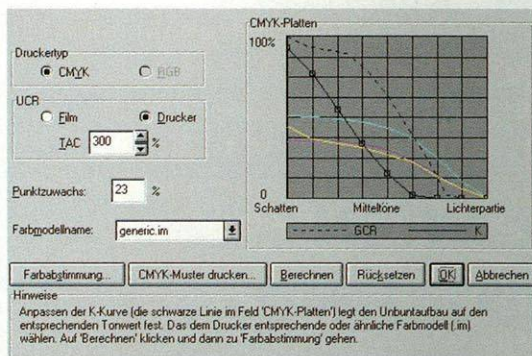
### UNSERE MEINUNG:

■ Ein sehr umfangreiches Programm mit einer Vielzahl von Funktionen, die jeden Profi sehr Hilfreich unter die Arme greifen.

■ Teilweise noch langsam und fehlerhaft. Auf Grund des großen Umfangs jedoch gerade noch vertretbar.

### UNSERE NOTE:

- GUT



### Farbanpassungen für den Profi

# WANTED!

**EURE MEINUNG**  
**GRATIS INSERATE**

**WIR  
SIND AN  
EUCH**

**TIPS UND TRICKS**

**INTERESSIERT  
SCHREIBT AN DEN GAME EXPRESS  
A-1210 WIEN, SPÖTTLGASSE 17  
TEL.FAX.: 0222/38 14 57**

**EURE WÜNSCHE**

## VORSCHAU 11/94:

**COLONIZATION**

**PETE SAMPRAS TENNIS**

**CD-ROM EINKAUFSHILFE**

**CLAYMATES**

**PROF. LERNSOFT**

**DIE UNENDLICHE GESCHICHTE**

**III**

**PC-EXPO / SPIELEFEST SPECIAL**

**SIM CITY FÜR WIEN**

**UND...UND...UND...UND...**

**50**

**DU ERHÄLTST DAS  
HEFT 11/94:**

**IN ÖSTERREICH:  
BEIM RAIFFEISEN CLUB  
IN WIEN:  
CLUB DANUBE  
VIRGIN MEGASTORE  
JUGENDINFO WIEN  
TENNIS POINT VIENNA  
BEI DEINEM HÄNDLER**

**IM ABO:  
(ÖS 90,-- PRO JAHR)**

### **Impressum:**

GAME EXPRESS™, 1.österreichisches gratis Spielemagazin.

**Medieninhaber und Verleger:**

Thomas Gehringer & Ing. Heinz Strobel Ges.n.b.R

**Redaktion, Layout:** Ing. Heinz Strobel & Thomas Gehringer

**Anzeigenverkauf:** In- und Ausland, Thomas Gehringer

**Redaktions- und Verlagsadresse:**

A-1210 Wien, Spöttlgasse 17, Tel.Fax.: 0222/38 14 57

**Herstellungsort:** A-1210 Wien, Spöttlgasse 17

**Erscheinungsweise:** Monatlich

**Druck:** Druckerei Berger; Wienerstraße 80; A-3580 Horn

Für den Inhalt der Anzeigen haftet ausschließlich der Inserent.

Eine Prüfung unsererseits erfolgt nicht und es besteht auch

keinerlei Haftung, Druckfehler vorbehalten. Namentlich ge-

kennzeichnete Gastbeiträge spiegeln nicht unbedingt die Mei-

nung der Redaktion wieder. Alle Markennamen sind eingetra-

gene Markenzeichen des jw. Herstellers.

ERLEBTE GESCHICHTE TEIL II

# Oldtimer



## Die Simulation der Automobilgeschichte von 1886 bis 1929

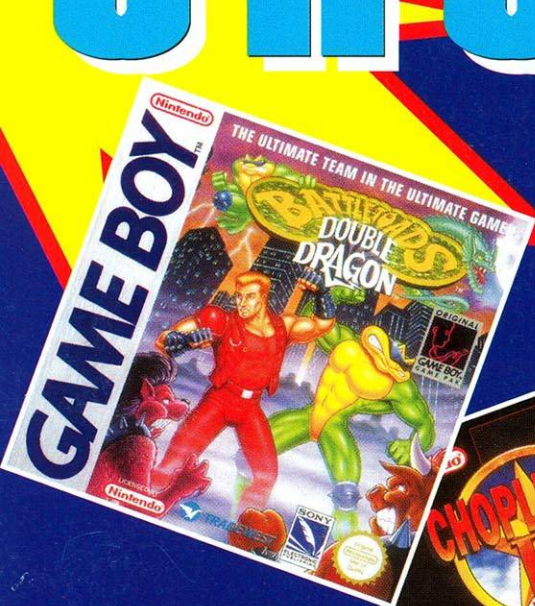
Sie sind gefordert Oldtimer zu entwerfen, und sich mit Ihrem Automobilkonzern den Herausforderungen des aufkeimenden 20. Jahrhunderts zu stellen. Dabei werden neue Technologien und ein starker sozialer Wandel Ihre alltäglichen Entscheidungen mitbestimmen.

Messen Sie sich in historischen Rennen mit der automobilen und rennfahrerischen Elite jener aufregenden Zeit. Dank moderner Texturemapping-Grafik (PC) wird die Rennfahrt zum furiosen Spektakel.

Nutzen Sie die Möglichkeit, sich im integrierten Multimedia-Lexikon über technische Details, berühmte Persönlichkeiten und Autorennen zu informieren. Die Informationen sind mit umfangreichen Foto- und Originalfilmmaterial aus den Archiven bedeutender Automobilhersteller eindrucksvoll illustriert.



# SAU COOL!



# NEW GAMES!

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



# OUT NOW!