

GAME EXPRESS

1. ÖSTERREICHISCHES GRATIS SPIELEMAGAZIN

2/95

KYRANDIA III

MALCOLMS REVENGE
DIE RACHE DES CLOWNS

PITFALL

THE MAYAN
ADVENTURE

GOAL

DAS NEUESTE
FUSSBALL-BRETTSPIEL

CYBERSPACE

VIRTUAL REALITY
IN WIEN

AUSTRO GAMES
19.-21. MAI 1995
MESSEGELENDE WIEN
INFOS SEITE 7



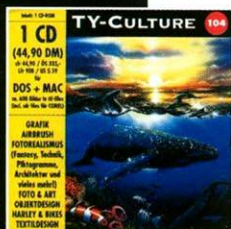
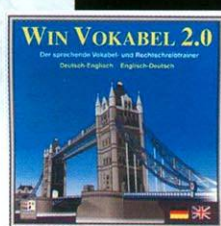
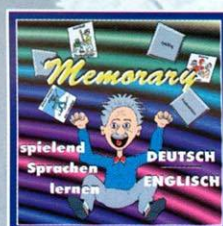
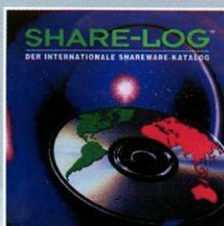
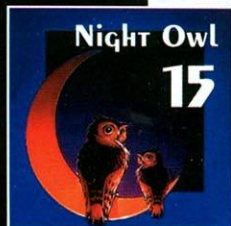
CD-ROM Multimedia VertriebsGesmbH

Herrngasse 8 - 9020 Klagenfurt
Tel: (0463) 54951 - Fax: (0463) 509305

CD-ROM GROSSVERSAND

Große Auswahl- Alles lagernd
Bitte fordern Sie unseren Gratiskatalog
noch heute an!

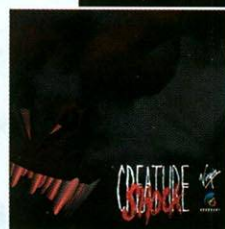
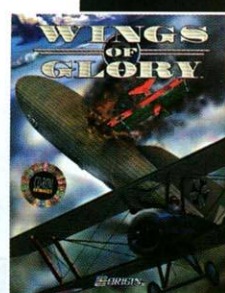
Top-Adresse für CD-ROM



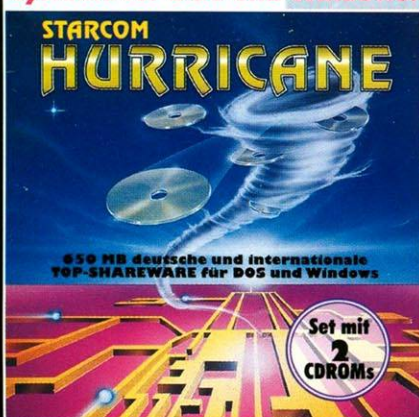
Tewi CD-ROMs **ÖS**
Do it on your Desktop .449,-
Thumbs+Plus .449,-
Cyberspace n Realities .449,-
OS/2 Warp 3.0 .1290,-
Power Programming .529,-
Die Zeitung .289,-
Bravo Entry .719,-
Paris .289,-
Mac Power Coll. 2 .289,-
Bitmap Grafiken 3 .289,-
Reiseführer **ÖS**
CD-Globe Alaska .399,-
-^ Asiatic Metropolen .399,-
-^ Kanada .399,-
Nordwest Amerika .399,-
Travelware Australien .349,-
-^ USA Nationalparks .349,-
Superangebote **ÖS**
Memory .349,-
BM Universallexikon .699,-
Rebell Assault .790,-
KEY Fonts Pro .390,-
KEY Photo Clips .390,-
KEY Color Cliparts .390,-
KEY Package (alle 3) .990,-
ADAC Auto '95 .479,-

BRANDNEU! **ÖS**
Dt. Wörterbuch .559,-
Night Owl 15 .299,-
HURRICANE .299,-
Six Mix .349,-
TY-Culture 104 .329,-
TY-Culture 111 .449,-
Video Filmführer .279,-
Starmix 2 .149,-
Soundblaster Exp. IV .299,-
Media Waves 2 .189,-
Sharelog .129,-
German Only 3 .299,-
Corel Artshow 5 .729,-
Corel Gallery .790,-
Peter Gabriel X-Plora .990,-
David Bowie (Jump) .890,-
Prince Interaktive .949,-
MS Encarta 1995 .949,-
MS Cinemania 95 .949,-
Solange der Vorrat reicht!
5 ft 10 Pack .699,-
Outpost .729,-
Night Owl Games 1 .119,-
Al Quadim .690,-
Battle Isle 2 .790,-
Corel Artshow 4 .690,-

Spiele **ÖS**
Aces of the Deep .790,-
Burning Steel .790,-
Christoph Columbus .790,-
Cyberia .990,-
CycleMania .890,-
Dawn Patrol .949,-
Wings of Glory .790,-
Höhlenwelt Saga .790,-
Inferno .1049,-
Magic Carpet .949,-
NHL Hockey 95 .779,-
System Shock Plus .790,-
Under a Killing Moon .950,-
Little Big Adventure .890,-
Earth Siege .890,-
Commander Blood .790,-
Creature Shock .990,-
Panzer General .790,-
Cyberwar .1049,-
King's Quest VII .890,-
Kyrandia III .899,-
DOOM 2 .690,-
Cobra (zusätzl. Levels) 279,-
Boom (zusätzl. Levels) 279,-
Nascar Racing .790,-
Warcraft .790,-



Sturmwarnung:
HURRICANE
Starcoms Nachfolger der PEGASUS
Randvoll mit deutscher und internationaler
Top-Shareware. Zwei erstklassige Menü-
systeme für DOS und Windows.



+ BONUS CD
BlueByte News
Februar 95 mit
Präsentationen
und spielbaren
Demos.

HURRICANE
wird auch Sie
mitreißen!

299,-



**Origins neuester
Meilenstein bringt
Hollywood auf Ihren PC
Wing Commander III
Heart of the Tiger
Das ultimative
Abenteuer aus der
berühmten Serie.
Und Sie sind hier der
Star, denn Ihre
Handlungen bestim-
men den Ausgang
dieses interaktiven
Films.**

**zum Superpreis von
nur 990,-
8MB RAM erforderlich!**

Versandkosten: öS 40,-. Bezahlung durch Scheck, Nachnahme oder mit
Kreditkarte (Kartenummer und Ablaufdatum angeben).
Viele weitere Titel finden Sie in unserem Gratiskatalog.
Alle Preise inkl. MWSt und in öS. Irrtümer vorbehalten.



Offener Brief an die Branche

Wir haben den Entschluß gefaßt, uns in der Einleitung zum Februar-Heft nicht an die User, sondern an Sie, liebe Geschäftspartner, zu wenden.

Mit vielen von Ihnen haben wir betreffend der **AUSTRO-GAMES** bereits Kontakt aufgenommen, aber keine Sorge, alle anderen kommen auch noch dran.

Der Messetermin (**19.-21. Mai 1995**) wird für die gesamte Branche sehr wichtig sein.

Es wird sich herausstellen, daß die österreichischen User auf einen solchen Event lange gewartet haben.

Wir werden gemeinsam beweisen, daß der heimische Markt zu Unrecht unterschätzt wird und erstmals ins europäische Rampenlicht treten muß.

Damit wollen wir nicht zum Ausdruck bringen, daß Ihre und unsere Leistungen zweitklassig waren und sind, sondern nur, daß ein gemeinsamer internationaler Auftritt nötig ist. Nun, wir sitzen alle im gleichen Boot und Sie werden uns recht geben, wenn wir behaupten: ein solcher Event kann nur durch enge Zusammenarbeit der Aussteller mit dem Veranstalter zum Erfolg führen.

Wenn sich beide Seiten über die eröffneten Perspektiven durch eine solche Veranstaltung bewußt sind, offen gegenüber dem Neuen agieren und Risikobereitschaft zeigen, so ist eine solide Grundlage geschaffen.

Wie aber soll das Umfeld dieser Veranstaltung aussehen und was wollen wir den Besuchern bieten?

Die **AUSTRO-GAMES** soll eine *Erlebnismesse* werden, im Zuge derer die Präsentation der Games, das Spielen (also *Erleben*) derselben und die Möglichkeit zum Kauf den gleichen Stellenwert haben.

Die Idee für diese Messe haben wir selbstverständlich auch nicht aus unseren Ärmeln geschüttelt, sie ist vielmehr ein Konglomerat aus eigenen Vorstellungen und Erfahrungen aus dem In- und Ausland.

Fest steht: wir wollen keine Kopie schaffen, sondern eine eigenständige, unabhängige aber doch internationale Veranstaltung auf die Beine stellen.

Die **AUSTRO-GAMES** muß einen festen Platz in den Messekalendern einnehmen.

Keine Frage, was in anderen Ländern mit Erfolg über die Bühne gehen kann, ist auch in Österreich möglich. Die Angelegenheit allerdings auf die leichte Schulter zu nehmen, würde einem Himmelfahrtskommando gleichkommen, doch perfekte Organisation und ein professioneller Auftritt werden bei den Besuchern das allseits bekannte "Aha-Erlebnis" hervorrufen.

Was wiederum bedingt, daß Sie als Produzenten, Großhändler oder Händler und wir als heimische Informationsplattform an einem Strang ziehen müssen.

Wir bieten Ihnen die Möglichkeit, Ihre Leistungen und Produkte einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren. Zusammen mit einem idealen Umfeld, einer speziellen Konzeption der Halle und einer permanenten Präsenz in den Medien werden wir *gemeinsam* beweisen, daß man auch in Österreich weiß "wo der Bartl den Most herholt".

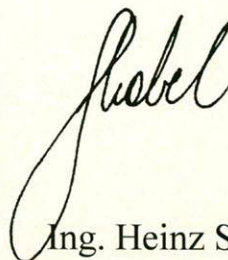
Und glauben Sie uns: es wird gelingen!

In diesem Sinne freuen wir uns auf ein (weiteres) Gespräch mit Ihnen.



Thomas Gehringer

Das
GAME EXPRESS
Team



Ing. Heinz Strobel

NEWS

GAME EXPRESS NEWS S.6

PC-SPIELE

New Lemminge S. 8+9

Schnapsen S.10

Dragon Lore S.12+13

Al Quadim S.14+15

Legend of Kyrandia 3 S. 16+17

Kings Quest VII S. 18+19

NINTENDO

Pitfall S. 20

Warioblast S.21

Animaniacs S. 22

seaQuest S. 22

SEGA

Sparkster S. 23

Soleil S. 24

AMIGA

Super Stardust S. 26+27

APPLE

Auf den Seiten 28+29

CDI

Hits auf den Seiten 30+31

BRETT/ROLLENSPIELE

Goal S. 32

Crazy Race S. 33

Merp S. 34+35

LERNSOFTWARE

Raumschiff Erde S. 36

ADI Rechnen-Lesen S. 37

SHAREWARE

Hurricane S. 38

BERICHTE/KOLUMNEN

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE VI S.40

Cyberspace S.44

Händler in Deiner Nähe S. 46-47

LESERCORNER

Tips&Tricks S. 42+43

HARDWARE

Míro Video D1 S. 48

VORSCHAU S.50

IMPRESSUM S.50

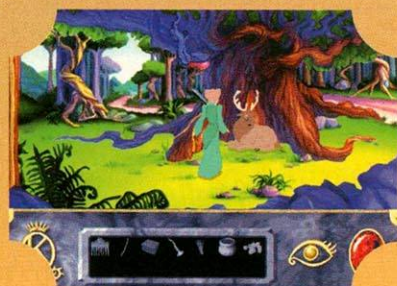
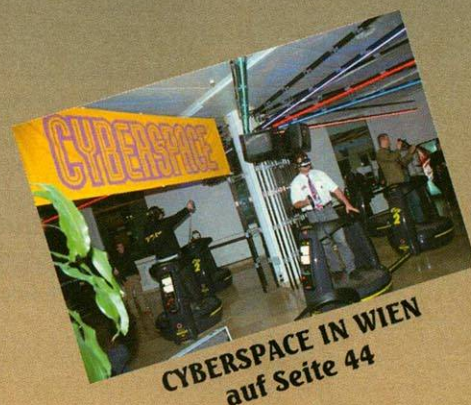
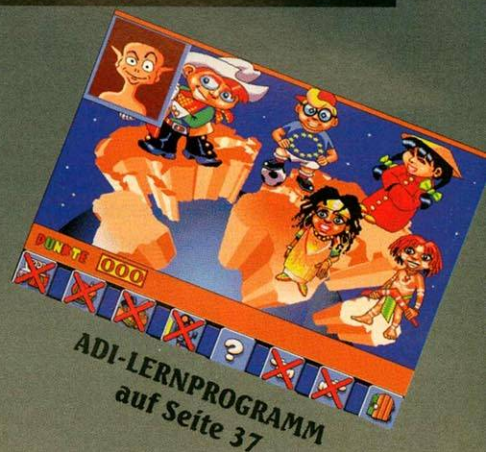


Litil Divil
auf Seite 30

GEWINNE EINEN
CD-I PLAYER
VON PHILIPS
AUF SEITE 31



DER SHAREWAREHIT
auf Seite 38



KINGS QUEST VII
ab Seite 18

THE KING OF THE JUNGLE

Absolut sensationell: 32-Bit Qualität auf dem 16-Bit Super Nintendo™!



DONKEY KONG COUNTRY

Nintendo®

Die unglaubliche Expedition durch den dreidimensionalen 32 M-Bit Dschungel!

Une incroyable aventure en 3-D au royaume du grand Kong!

Original Nintendo Seal of Quality

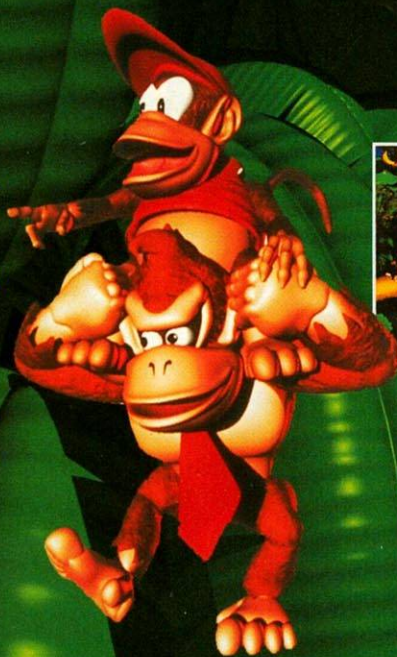
PAL VERSION

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Donkey Kong Country löst das große Dschungelfieber aus! Animiert von den Super Computern von Silicon Graphics! Das heißt:

- absolut lebensechte Bewegungsabläufe und fotorealistische Grafiken!
- tierischer Sound in Super Stereo!
- affenstarke 32-Bit Qualität auf 16 Bit!

In diesem gigantischen Spiel warten über 100 Levels mit zahlreichen Überraschungen auf Dich! Zeige wer der wahre König des Dschungels ist und begleite Donkey Kong auf seinem haarsträubenden Abenteuer!!!



Nintendo®

NEWS

RICHTIGSTELLUNG

Wir haben in der Jänner-Ausgabe unter anderem über die neue Konsole von Sega, dem SATURN berichtet. Fälschlich haben wir ihn als 64-bit Gerät bezeichnet.

Wie wir von Sega Österreich erfahren haben, handelt es sich beim SATURN nur um eine 32-bit Konsole.

CD-ROM BÖRSE

Am 18. Februar 1995 ab 10.00 Uhr findet im FLEX-CENTER der Fa. KEC die erste Möglichkeit zum Tauschen, Kaufen und Verkaufen von Software auf CD-ROM statt. Wir meinen, dort solltest Du hinschauen.

NEUES VON MICROPROSE

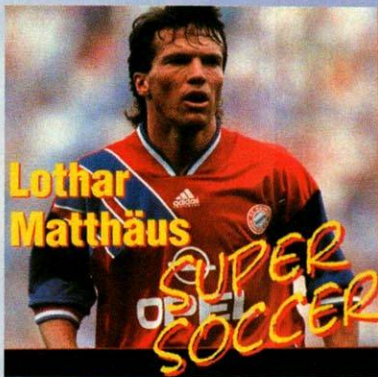
"Kiyeko und die Diebe der Nacht" heißt ein interaktives Märchen, welches im März erscheinen soll. Näheres liest Du in einer der nächsten Ausgaben.

Und dann noch das Fußballspiel, entwickelt von Ubi-Soft, das die pure Action in den Vordergrund stellt. "Action Soccer" auf CD-ROM soll im April auf den Markt kommen.

Von beiden Games ist leider noch kein Verkaufspreis durchgesickert.

LOTHAR MATTHÄUS

Einen Spielbericht von Lothar Matthäus Super Soccer haben wir Dir für diese Ausgabe versprochen. Es ist uns leider nicht gelungen, Screenshots von diesem Game zu machen, daher fällt dieser Bericht leider flach. Trotzdem ist Lothar Matthäus Super Soccer jedem Fußball-Freak zu empfehlen. Der Preis liegt bei ÖS 699,--



PROTOTYPE

Ein absolut geiles Ballgame wird in den nächsten Wochen den österreichischen Markt erobern. Noch dazu haben es heimische Programmierer entwickelt. "PROTOTYPE" von NEO Software. Wir wurden zu NEO eingeladen und durften uns das Ding mal näher ansehen und auch kurz spielen. Alle Achtung, da geht die Post ab. Laß Dich überraschen, es ist der totale Hammer.

NINTENDO & VIRTUALITY

Nintendo startet einen Angriff auf den virtuellen Raum.

VIRTUAL BOY heißt das neue Supergerät. 32-bit Grafik und traumhafte 3D Grafiken wurden uns aus dem Hause Nintendo versprochen. Die Darstellung erfolgt mittels Brille in Rottönen. Wann allerdings das Megagerät auf den Markt kommen wird und vorallem zu welchem Preis, das konnten wir für Dich nicht in Erfahrung bringen.

IN EIGENER SACHE

Wenn Du Tips und Tricks zu Games hast oder suchst, dann schreib uns, wir drucken nach Möglichkeit alles ab.

Weiters veröffentlichen wir auch Gratisinserate, weisen aber darauf hin, daß keine "Raubkopierer-Verkäufe" abgedruckt werden.

COMPUTERBAZAR

Freaks aufgepaßt! Am 5. März findet im Albert-Sever-Saal, 1160 Wien Schuhmeierplatz der erste COMPUTER BAZAR statt. Ankauf-Verkauf-Tausch. Die Veranstaltung läuft von 9-18 Uhr und auch der GAME EXPRESS wird dort sein, um mit Euch ein wenig zu plaudern.

Info Tel.: 0222 /492 38 75

WIR TRAFEN DR. KURT OSTBAHN

Seit kurzem besteht ein Integrationshaus in Wien und Dr. Kurt Ostbahn unterstützt die Organisation und arbeitet selbst im Sozialen Bereich mit. Gleichzeitig hat er die Patenschaft der "Ersten Meidlinger Dampfkapelle" übernommen. Das konnten wir uns natürlich nicht entgehen lassen und sind neugierig der Einladung gefolgt.

Die Taufe nahm "Ostbahnkurti" persönlich vor und gab im Zuge dessen gleich selbst etwas zum Besten. Good old Rock'n Roll war die Devise und der Reinerlös der Eintrittskarten, die gleichzeitig auch (ideelle) Anteilscheine an dieser Band darstellen, kam im vollen Umfang dem Ausbau des Integrationshauses zugute. Jede Eintrittskarte wurde von Dr. Kurt Ostbahn handsigniert.

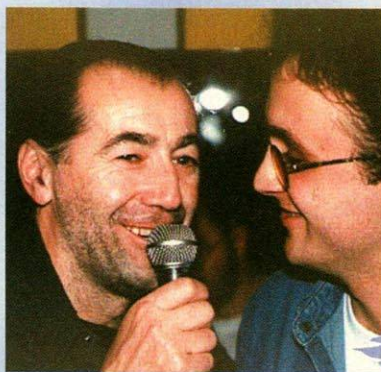
Die von uns erworbenen Anteilscheine möchten wir gerne verlosen und fragen Dich daher: wie heißt Dr. Kurt Ostbahn mit dem bürgerlichen Namen? Postkarte an:

GAME EXPRESS

Kennwort O-Kurti

1210 Wien, Spöttlgasse 17

Die Ziehung erfolgt unter Ausschluß des Rechtsweges.



GAME EXPRESS 2/95

LOOK~PLAY~BUY~LOOK~PLAY~BUY

AUSTRO GAMES

1. ERLEBNISMESSE ÖSTERREICH

**AMIGA~PC~NINTENDO~SEGA~CD-I
LERNSOFTWARE & ZUBEHÖR**

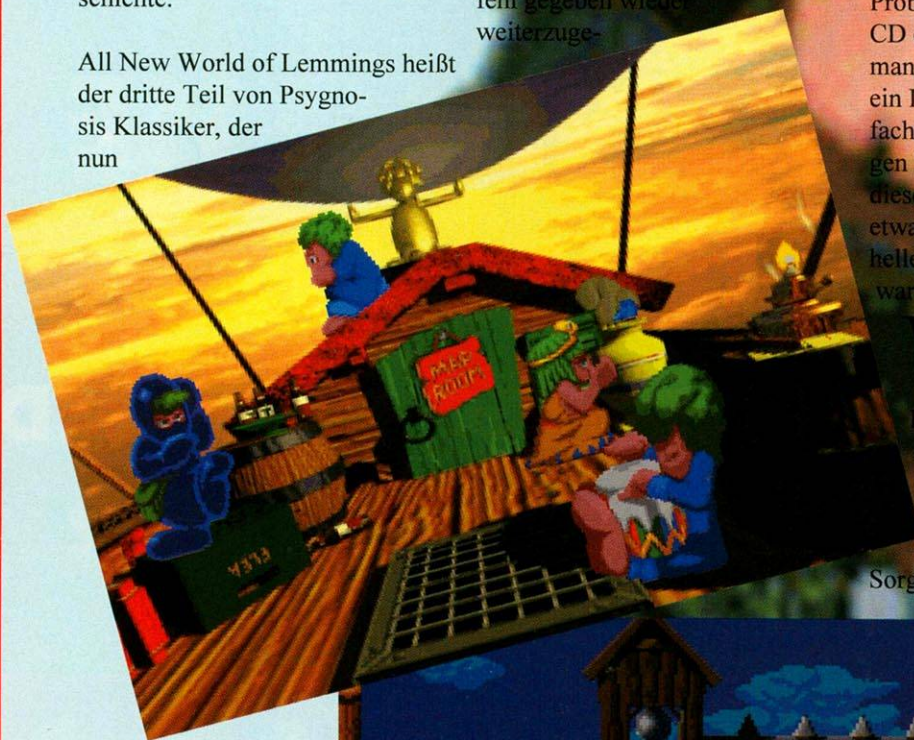
19.-21.MAI 1995

MESSEGELENDEN WIEN, HALLE 16

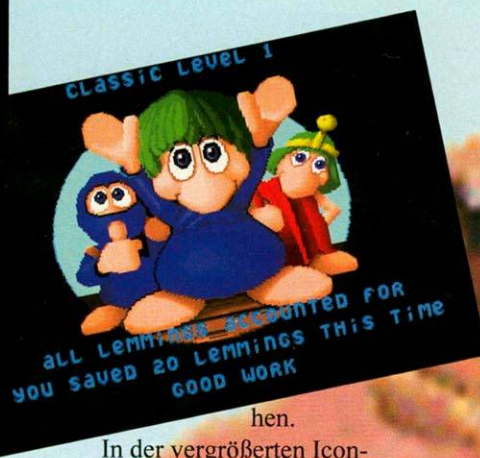
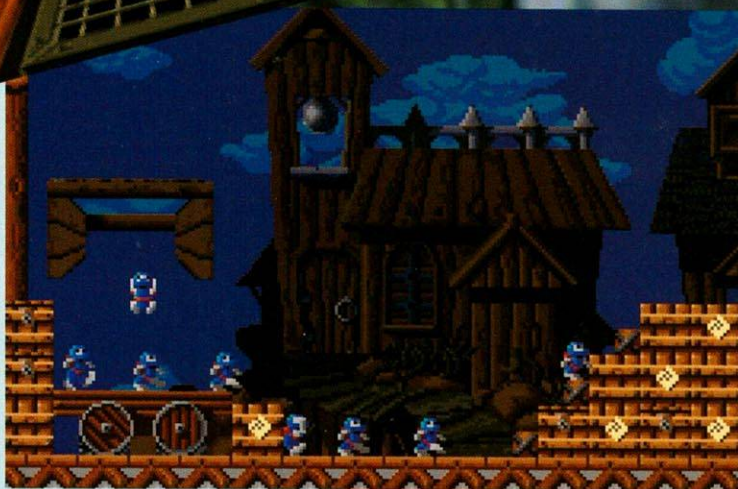
INFOS: 0222/38 14 57

durch die CD - ROM Laufwerke geistert. Einige Neuerungen gegenüber den Vorgängern sind die Grafik (teilweise SVGA !), die größeren Lemminge und der heiße Sound, der direkt von CD abgespielt wird. Das Tollste ist jedoch, daß man unendlich viele Stopper, Walker, Jumper hat, denn es war doch in den alten Teilen, daß man einen Stopper in die Luft jagen mußte, doch heutzutage wird dies eleganter erledigt. Dem Stopper wird einfach der Befehl gegeben wieder weiterzuge-

All New World of Lemmings heißt
der dritte Teil von Psygnosis
Klassiker, der
nun

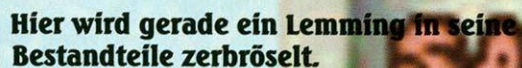


Putzige Shadow Lemminge auf dem Weg in ihr Verderben?



In der vergrößerten Icon-Leiste befinden sich nur noch die Funktionen für's Gehen, Stoppen, Springen und Spezialfähigkeiten (natürlich sind Pause, Speedup & "Jag sie in die Luft" wieder mit von der Partie). Die Spezialfähigkeiten sind neu dazugekommen und bereiten am Anfang etwas Verwirrung, doch Übung macht den Meister und schnell sind alle Probleme beseitigt. Man legt die CD ein und lädt das Spiel. Und man sieht die erste Veränderung: ein INTRO! Danach legt man einfach los wie in jedem der vorherigen Teile, Vorkenntnisse sind bei diesem Spiel nicht notwendig. Nur etwas logisches Verstehen und ein helles Köpfchen sind als Hardwareminimum angegeben.

Wie in jedem Teil watscheln die Lemmings geradewegs über den Bildschirm und die Aufgabe des Spielers besteht darin, die Lemmings heil nach Hause zu bringen. So vertieft man sich ins Spiel und vergißt Sorgen und den Rest der Welt und es bleibt nur ein einziger Wunsch: die Lemmings zu retten. Schnell vergißt man die Hausübungen, das Essen und Schlafen und wird total süchtig. Doch man sei gewarnt, Psychose übernimmt keine Haftung für



Der erste Level der Classic Welt. Sehr leicht!!! Daher gerade der richtige Einstieg in die Welt der Lemmings!

Schluchten, Lemmingsvernichtungsanlagen (Zerstamper, Laser, ...) und derartige Schikanen überhaupt nicht achten, denn das ist Deine Aufgabe.

Jeder, dem Lemmings-oder Lemmings 2 gefiel, wird total begeistert sein von der neuen Version, denn jeder Tribe hat anders animierte Lemmings und Icon-Leisten was dem Spiel den Witz gibt. Nun, für alle Lemmings-süchtigen und für die, die es noch werden wollen.

ist Lemmings 3 ein MUSS ! Wer ein wirklich gutes Spiel für PC CD-Rom haben will, ist mit Lemmings 3 sehr gut bedient - *ein echter Knüller.*

Möge die Macht immer mit Deinen
Lemmingen sein.

Dawid Mackowiak



PC - CD ROM

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

GESAMTWERTUNG

14

HERSTELLER:

PSYGNOSIS

TESTMUSTER VON :

DARIUS

0222/20102

GENRE:

GESCHICKLICHKEIT

RICHTPREIS:

CA. \$699.--

GETESTET VON:**DAWID MACKOWIAK**

SCHNAPS

"SchnapshaserIn gesucht !"



üben, am besten mit "Schnapsen" von KEC. Vergiß alles, was Du bisher über kartenspielende Computer gelesen hast und die alten Versionen von KEC. Dieses Programm - nur die neueste Version 4.01 bietet alles - ist die letzte Herausforderung. Warum? Du kannst Dir unzählige Gegner individuell einstellen und gegen sie die verschiedenen Taktiken ausprobieren. *Beginnen wir mit der Installation:*

Beginnen wir mit der Installation: Das Programm läuft bereits ab 286er und braucht nicht einmal 2 MB auf Deiner Festplatte. Mausbenützung ist anzuraten. Es empfiehlt sich, es nicht über Windows zu spielen oder mit einem Quickmenü zu starten. Spiel' es ganz einfach im DOS, und starte es mit einer Batch-Datei.

Die österreichischen Programmierer haben sich viel

Mühe gegeben und drei Musikstücke integriert. Wenn Du auf diese verzichten willst, solltest Du sie bereits im "Install Menü" ausschalten. Falls Du diesen Schritt erst nach Aufruf des Spieles setzt - diese Möglichkeit besteht auch - müßtest Du ihn vor jedem einzelnen Durchgang wiederholen.

Den Sound (Sprache) solltest Du jedoch aktiviert lassen, um die An-
sagen (z.B.: "zwanzig", "vierzig"

und vor allem "genug") zu hören. Und nun zum Wichtigsten:

Die Auswahl Deines
Gegners.

Die ersten drei Computerspieler dienen eigentlich nur zum Üben, der 4. kann jedoch von Dir persönlich gestaltet werden. Seine vor-

gegebenen Eigenschaften entsprechen jenem der 3. Stufe

(schwierig). Erhöhe nun seine Aufmerksamkeit auf 100%. Mit den beiden anderen Schiebereglern kannst Du nun festlegen, ob er angriﬀslustig "mit hohem Risiko" spielt, oder "geduldig" auf die allerbesten Karten wartet. Zudrehen kann er natürlich auch - aber nur in der 4.01er Version. Das Ziel des Spieles brauche ich Dir nicht zu erklären. Du kannst aber nicht nur das Aussehen der Karten auswählen, sondern auch die Anzahl

le und Bummerln
voreinstellen. Die

Spielregeln

kennst
Du hof-

fentlich.
Wenn

nicht, gibt
es auch ei-

en eigenen
rnmodus.

als Dir ein-
im Spiel

Fehler unter-

"hilft" Dir das Programm gerne weiter.

Noch ein ganz wichtiger Tip zum
Schluß:

Merk' Dir, welche Karten gefallen sind - ganz besonders die Deines Gegners. Vor allem in der Endphase - wenn keine Karte mehr liegt - solltest Du genau wissen, was er in der Hand hat. Schalte daher auch die Punkteanzeige aus, sonst wirst Du zu sehr verwöhnt, und das ganze Training nützt wenig. Denn beim richtigen Spiel sollst Du auch laufend die Punkte des Gegners mitzählen und wenn Du 66 erreicht hast, aufhören. Dieses Spiel macht aus Dir Schnapshaserl einen wahren Preisschnapper.

PLUS: Sehr übersichtlich - gute Bedienbarkeit - rascher Spielfluß - durch Voreinstellungen des Gegners immer neue taktische Varianten möglich - verschiedene Karten-



bilder (französisch oder doppel-deutsches Blatt) einstellbar - auch für Netzwerk und Nullmodem geeignet. Extrem günstiger Preis, durch billige Verpackung.

MINUS: Ausschalten der Musik (auf Dauer) leider etwas umständlich. Das Programm läßt sich nur mit der Originaldiskette auf einen (!) Computer installieren.

FAZIT: Auf die Frage: "Was braucht ein guter Schnapser?" antwortete man früher:

Jetzt heißt die Antwort: "66 und natürlich das neue Schnapsen von KEC..."

Dieses Spiel wurde getestet von
P. Iatnick.

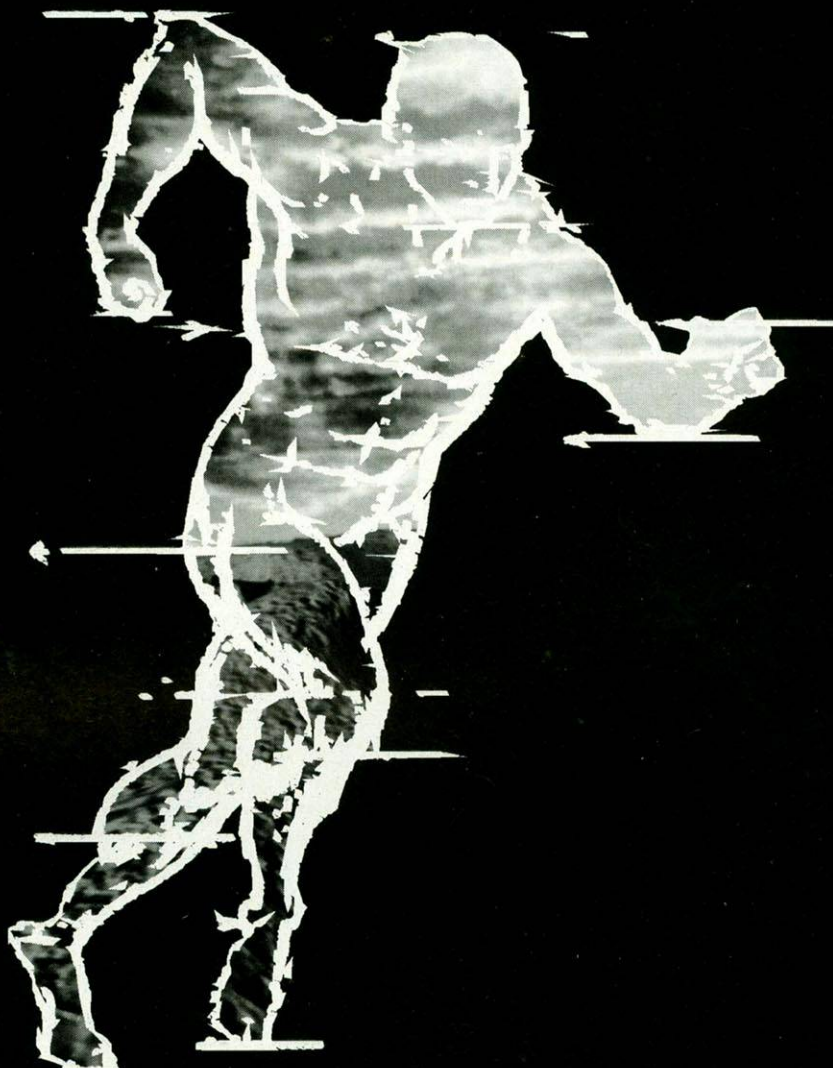
Leider mußte ich ein Pseudonym verwenden, sonst kommen die "Kartentippler" über mich.

"Kartentippler" sind jene, die glauben, daß man nur mit herkömmlichen Spielkarten schnapsen kann.

P. Iatnik



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!

vor-
steher ei-
nen Friedens-
vertrag aufgesetzt.
Und jetzt geht's erst richtig

The image shows a portion of the 'The Settlers of Catan' board. A player's settlement is visible, consisting of a wooden building and a red-roofed hut on a light brown terrain. A red resource bar at the top left shows 149 gold pieces and 8 other resources. The board is surrounded by a decorative border with various symbols.

men: So viel zum Einsammeln.
Im Menü hast Du die
Möglichkeit, Spielstän-
de Die Programm-
re sorgen auch
dafür, daß e-
nem



zu la-
den und
auch abzuspeichern.
Bis zu 10 Spiele können
gespeichert werden. Außerdem

das
Schmuck-
zeln auch
in brenzli-
nicht verge-

Spielstän- Die Programmie-
de rer sorgen auch
dafür, daß ei-
nem

kannst Du in Deinen Rucksack schauen, Deine statistischen Werte sehen und zwischen verschiedenen magischen Waffen wählen (magische Waffen werden mit einem Druck auf die SPACE-Taste ausgelöst). Da Du nicht alleine in der Welt bist, wirst Du mit verschiedenen Leuten kommunizieren müssen. Das geschieht im altbewährtem "Multi-Joice" Prinzip. Es bestehen mehrere Möglichkeiten zu antworten. Der Tonfall reicht dabei von brav, bis frech und mürrisch.

Alle Handlungen in AL QUADIM werden in *Echtzeit* ausgeführt. Das gilt auch für Gespräche und Kämpfe. Du solltest also sehr vorsichtig sein und immer den Lebensbalken im Auge behalten. Die Steuerung erfolgt mittels Maus und Tastatur oder dem Joystick und der Tastatur. Wir bevorzugten die Maussteuerung, da diese genauer als der Joystick arbeitet. Während sich der Jung-Korsar bewegt, werden Deine Augen durch butterweiches Scrolling verwöhnt. Ein paar der animierten Szenen rucken leicht, was aber die Spielfreude nicht wesentlich beeinträchtigt. Die Welt des Spieles ist farbenprächtig, so wie es für orientalische Märchen gehört.

Unserer Meinung nach sollten die Grafiker für dieses Spiel einen Preis verliehen bekommen.

Die Programmierer sorgen auch dafür, daß einem

das
Schmun-
zeln auch
in brenzigen Situationen
nicht vergeht.



Was uns persönlich besonders gut gefallen hat ist, daß die Grafik mit Details vollgestopft ist. Dadurch, daß sich alles in Echtzeit abspielt, erscheint das Spiel flüssiger. Wir finden, daß die Idee, ein Rollenspielsystem mit einem Adventuresystem zu verbinden, perfekt umgesetzt wurde. Die Story bleibt bis zum Schluß spannend, aber wie sie ausgeht ist, mußt Du schon selbst herausfinden.

Der einzige Wermuthstropfen an der ganzen Sache ist die Handbuchabfrage. Bei jedem Start des Spiels muß man ein Wort aus dem Handbuch suchen. Auf die Dauer kann das ganz schön nerven, ist aber wahrscheinlich nicht zu vermeiden. Schließlich bleibt nur noch zu sagen: Wer dieses Game nicht besitzt, der versäumt etwas

Oliver Braun

PC - CD ROM

Kriterium	Prozent	Platz
GRAFIK	100%	13
SOUND/MUSIK	75%	9
SPIELBARKEIT	100%	14
MOTIVATION	100%	14
STEUERUNG	100%	13
AUSSTATTUNG	100%	12
GEWALTFREIHEIT	50%	7

GESAMTWERTUNG

12

HERSTELLER:**PROFISOFT****TESTMUSTER VON :**

DYNAMIC SYSTEMS
03615/2736-O
ROLLENADVENTURE
CA. OS 789,--
OLIVER BRAUN

GENRE:

RICHTPREIS:
GETESTET VON:

Kyrandia 3

Malcolms Revenge, Legend of Kyrandia Book Three. Der neueste Teil der Abenteuer unseres Bösewichtes Malcolm.

Es ist tiefe Nacht, es blitzt und donnert. Irgendwo auf dem Müllhaufen von König Brandon steht eine Statue - sie sieht gefährlich aus, denn es ist der versteinerte Bösewicht von Kyrandia - Malcolm der königliche Hofnarr, der einen Teil der königlichen

schuld Malcolms zu beweisen. Die Rätsel sind nicht schwer, und schon bald hat man Kyrandia verlassen um auf einigen anderen Inseln sein Glück (Unglück?) zu versuchen. Unterwegs kommt man auf die Katzeninsel, die seit Malcolms Versteinigung von Hunden beherrscht wird, die die Wahlen zum besten Freund des Menschen manipuliert hatten, um an die Macht zu kommen.



Königliche Müllhalde

Familie auf dem Gewissen hat. Doch was passiert plötzlich! Ein Blitz fährt in die Statue und erweckt Malcolm zum Leben - das BÖSE ist zurück.

Nach kurzer Installation (Soundkarte und Zielverzeichnis angeben) kopiert das



Reisebüro Punkte: 888

Spiel ca. 10 MB auf die Festplatte und der Spaß beginnt.

Da aller Anfang schwer ist, beginnen wir, ohne Items und Zaubersprüche, das Spiel auf der königlichen Müllhalde. Die erste Überraschung kommt. Wir steuern MALCOLM! Die Hauptaufgabe des Spiels ist sich zu rächen und die Un-

der Insel rebellieren die Katzen und Malcolm wird ans Ende der Welt verfrachtet. Doch auch das kann ihn in seiner Suche nicht stören und er trifft noch auf viele sonderbare Gestalten (in der Unterwelt auf einen Mann, der aussieht wie Elvis, jedoch Levis heißt? Na ja vielleicht ein Tippfehler) und kommt in verschiedene

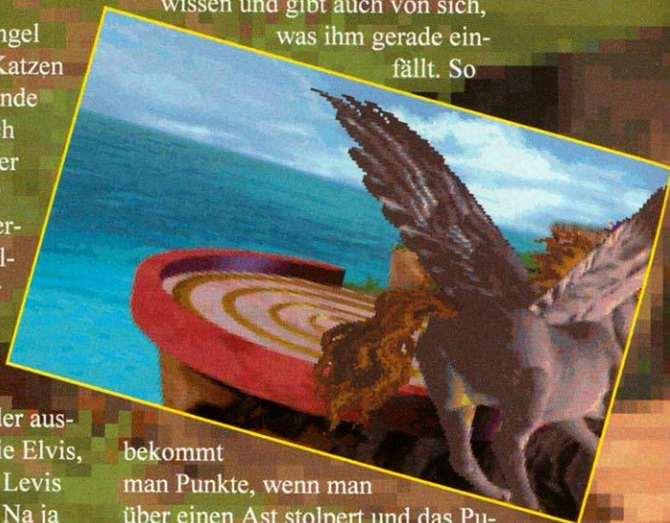
Welten (in der Fischwelt wird er von einer Tic-Tac-Toe süchtigen Königin festgehalten....). Doch zu allerletzt kann er seine Unschuld beweisen (Was wäre so ein Spiel ohne Happy End?). Neben "DUNE 2" und "LANDS OF LORE" ist "Malcolms Revenge" das beste

Spiel von Westwood. Die mit viel Liebe gezeichneten Hintergrundgrafiken, Charaktere und Gegenstände beweisen, daß Westwood wieder einmal einen Knüller auf

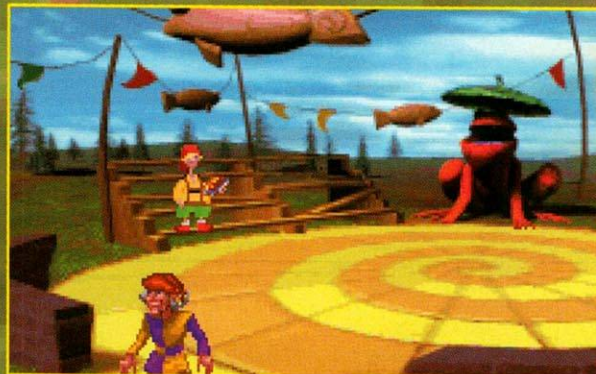


den Markt gebracht hat.

Die Möglichkeiten von Malcolm sind sehr unterschiedlich und jede Sache kann man auf verschiedene Weise lösen bzw. bekommen. Natürlich gibt Malcolm zu jeder Handlung seinen Senf dazu und wenn man besonders fies, hinterhältig oder lustig war, kommt Gunther Malcolms schlechtes Gewissen und gibt auch von sich, was ihm gerade einfällt. So

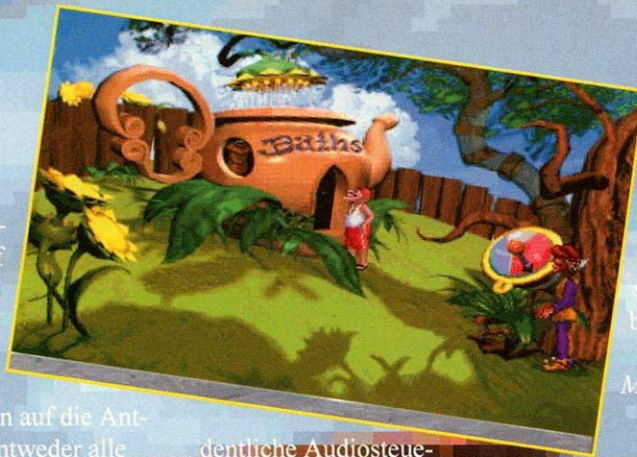


bekommt man Punkte, wenn man über einen Ast stolpert und das Publikum lacht, ein Kind mit dem Holzprügel bedroht oder man seinen sadistischen Trieben freien Lauf läßt und jeden mit einer Sche-



re sticht.

O bwohl die Rätsel manchmal fast undurchschaubar sind (wie: wirft Aal in Kapuze von Pantomimen um seine Kleidung zu bekommen?), kommt man auf die Antwort, wenn man entweder alle Items an einer Person ausprobiert, oder wenn man einfach in einer Auflösung nachsieht. Das Menü der Spielesteuerung sieht aus wie "Dune 2" oder "Lands of Lore", doch Westwood hat es um einige Punkte erweitert, wie z.B. eine or-



ziniert sein. Dieses Spiel ist seinen Preis wert und ist wärmstens zu empfehlen. Wer viel Zeit hat und gerne lacht, sollte so bald wie möglich eine "Kyrandia 3 CD" in seinem CDROM-Laufwerk haben.

Mackowiak David

dentliche Audiosteuerung und mehr Spieleparameter.

Als i-Tüpfelchen haben die Programmierer einen Helium-Modus eingebaut (Ihr könnt euch doch denken was er verursacht!? - zum Totlachen).

Rein technisch ist das Spiel vom Feinsten, denn die Charaktere bewegen sich sehr flüssig und die Musik wird digitalisiert über den Soundblaster ausgegeben.

W em "Kyrandia 1" und "Dune 2" gefiel, wird von "Kyrandia 3" begeistert, hingerissen und fas-

PC CD-ROM

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

GESAMTWERTUNG

14

HERSTELLER:

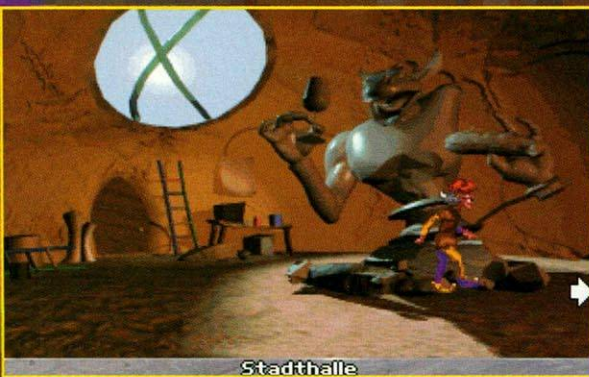
WESTWOOD

TESTMUSTER: DYNAMIC SYSTEM
03615/2736-0

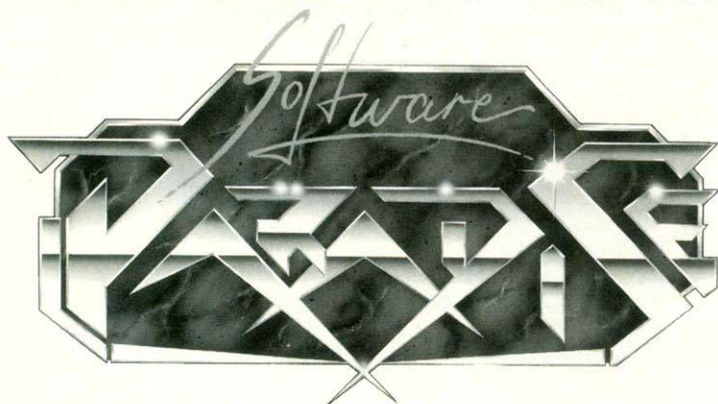
GENRE: ADVENTURE

RICHTPREIS: CA. 05 969,-

GETESTET VON: D. MACKOWIAK



Stadthalle



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

DP0669 A-Train Classics	SAM	DV	499,-
A-Train + A-Train Construction Set			
DP0667 All New World of Lemmings	GES	DA	629,-
DP0660 Armoured Fist	SIM	DA	679,-
DP0662 Battle Bugs	STR	DV	679,-
DP0054 Dogfight	SIM	DA	349,-
DP0664 Doppelpaß	SAM	DV	749,-
Anstoß + Anstoß World Cup Edition			
DP0074 F-117A Nighthawk	SIM	DA	349,-
DP0075 F-15 Strike Eagle 3	SIM	DA	349,-
DP0088 Formula One Grand Prix	SIM	DA	349,-
DP0090 Gunship 2000	SIM	DA	349,-
DP0679 Indy Car Motor Expansion Pack	ERW	EV	349,-
DP0363 Pirates! Gold	SIM	DV	349,-
DP0675 Rise of the Robots	ACT	DA	749,-
DP0663 Transport Tycoon	SIM	DV	849,-

AMIGA

AM0468 All New World of Lemmings 3	GES	DA	589,-
AM0463 Die Box Vol. 1	SAM	DV	499,-
AM0457 Doppelpaß	SAM	DV	749,-
AM0458 FIFA Soccer	SPO	DV	499,-
AM0067 Formula One Grand Prix	SIM	DA	349,-
AM0206 Gunship 2000	SIM	DA	349,-
AM0459 Lords of the Realm	STR	DV	629,-
AM0466 Rise of the Robots	ACT	DA	679,-
AM0455 Ruff & Tumble	ACT	DA	539,-
AM0465 Sim City 2000 AGA (4 MB!)	SIM	EV	629,-
AM0460 Theme Park	SIM	DV	589,-
AM0464 Tower Assault	ACT	DA	349,-

CD-ROM

RO0310 Bioforge	ADV	DV	849,-
RO0333 Colonization	SIM	DV	849,-
RO0302 Die Box	SAM	DV	499,-
RO0324 Formula One Grand Prix	SIM	DA	349,-
RO0320 Inferno	SIM	DV	949,-
RO0313 Magic Carpet	ACT	DV	849,-
RO0329 Monkey Island 2	ADV	DV	499,-
RO0291 Oldtimer	SIM	DV	799,-
RO0326 Pirates! Gold	SIM	DV	349,-
RO0315 System Shock Enhanced	SIM	DV	799,-
RO0316 US Navy Fighters	SIM	DV	849,-
RO0317 Wing Commander 3	ACT	DA	929,-

Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an! Kein Bestellzwang!

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

PC - PC - PC - PC - PC - PC - PC - PC - PC - PC

Ebenso wie man diese drei Worte nicht vergessen kann, ist es einem nicht möglich, dieses Spiel jemals aus dem Gedächtnis zu streichen.

Rosella und Valance finden sich in einer sehr gefährvollen Welt wieder. Deine Aufgabe in diesem Spiel ist es, das drohende Verderben der Welt Eldrich abzuwenden. Du steuerst dabei abwechselnd Rosella bzw. Valance durch das Abenteuer. Lustigerweise erhältst Du von den kunterbunten Bewohnern dieser Welt auch Hinweise auf die andere Handlungsperson. Valance sucht verzweifelt nach ihrer Tochter Rosella. Rosella hingegen macht sich auf, um das Wolkenland Etheria zu erreichen. Das alles wäre ja nicht schlimm, gäbe es da nicht, wie in jedem Märchen, eine böse Hexe. Das Abenteuer beginnt mit Valance, die zuerst eine Wüste durchforschen muß (Achtung, man verliert sehr leicht die Orientierung). Seht Euch alle Dinge sehr genau an, denn die sind für so manchen Lösungsweg enorm wichtig. Wandmalereien verraten einem oft den Gebrauch

Valanice be-
gegnet weiters noch einem schlim-
men Skorpion und einem Geist, der
sehr sehr durstig ist. Aber leider
gibt es bei einer Oase nur Salzwas-

ser. Ich möchte Euch beim Rätsel lösen nicht die Freude nehmen, aber ich mußte feststellen, daß die Schwierigkeit der Fragen doch relativ hoch ist und ein Durchzocken



**Der Drache ist endlich frei
und Rosella hat nun bald
ihre Drachenschuppe.**

LUST

auf ein Computerspiel aus Österreich ?

PC-Spiele von KEC



Tausende zufriedene Kunden
können nicht irren ...

Überall ... wo es Computerspiele gibt !
Infotelefon: Wien - 749 56 64

PC - PC - PC - PC - PC - PC - PC - PC - PC

19

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

Die SuperNes-Version von Pitfall hat glücklicherweise nicht mehr viel mit dem ursprünglichen Pitfall zu tun. Es hat sich vieles zum Positiven geändert.

Die Graphiken strotzen nur so von Farben und Details. Auch der Sound paßt gut zum Spielgeschehen und die Animationen der Hauptfigur und deren Feinde sind sehr gut gelungen. Die Pitfall-Charaktere bewegen sich noch eine Spur natürlicher als bei Flashback oder Black Thron.

Aber nun zur Story: Daddy wurde entführt und Ihr habt als Junior die ehrenvolle Aufgabe ihn zu befreien. Um die Vielzahl der Gegner zu besiegen, steht Euch ein große Palette an Waffen und Bewegungsmöglichkeiten zur Auswahl. Ihr könnt z.B. eine Peitsche benutzen, mit Steinen werfen, eine Smartbombe, die den ganzen Bildschirm von Feinden säubert, verwenden oder den Bumerang einsetzen. Weiters kann man sich von Seil zu Seil über Abgründe schwingen, sich über Überhänge hangeln u.s.w. Während Junior die einzelnen Levels (die von der Thematik sehr unterschiedlich gestaltet sind-Dschungel, Wasserfälle, Minen etc.) durchstreift, stellen sich ihm Adler, Schlangen, Jaguare, Krokodile, Fledermäuse und ähnliche Tiere in den Weg. Um alle Angriffe zu überstehen, gilt es,

verschieden Gegenstände einzusammeln, wie z.B. den Chilipfeffer, der einen höher springen läßt, oder Schätze (z.B. Goldstücke). Wenn man davon übrigens 50 Stück eingesammelt hat, gibt's ein Continue. Das Game ist schwer, daher sind in jeder Welt Extraleben verborgen, die nicht allzu schwer zu finden sind, wenn man etwas vom Weg abkommt. So kann man auf einem schmalen Pfad in den eigentlichen Spielhintergrund gehen, was anfangs für etwas Verwirrung sorgen kann. In den Tempeln wird



man unter anderem von brennenden Kugeln, die an einer Kette hängen, attackiert. Wenn man das Game durchgespielt hat, läßt man's aber nicht gleich verstauben, da man beim nochmaligen Spielen viele Geheimnisse entdecken kann. So findet man z.B. in Level 4 "sensor" und die Ur-Pitfall-Version. Diese Bonus-Spielchen haben einen ganz besonderen Reiz, da man bei erfolgreichem Lösen der kleinen Rätsel (à la "welchen Hebel muß ich drücken, damit die Falltür aufgeht und ich runterspringen kann, bevor mich der große Stein überrollt") mit kleinen Schätzen

belohnt wird. Alles in allem handelt es sich bei Pitfall um ein wirklich gelungenes Action-Adventure, das immer wieder zu einem neuen Spiel einlädt, da es voller innovativer Ideen steckt. So muß man sich beispielsweise in Level 7 an einem Seil über einen Fluß hangeln, wo hungrige Krokodile nach einem schnappen. Man kann sie allerdings auch -von Kopf zu Kopf hüpfend- als Brücke mißbrauchen. Bemängelndswert ist höchstens der Schwierigkeitsgrad, der Adventure-Greenhorns schon mal zur Verzweiflung bringen kann. Vor allem die zwei Jaguare, die als Boßduo auftreten, sind wirklich schwer zu meistern, es sei denn man sammelt den Chilipfeffer, der sich links vom letzten Seil vor den beiden Bossen befindet, ein und stellt sich dann ganz an den Rand der Kante, sodaß man den Jaguar gerade noch sieht. Nun ein kräftiger Sprung nach links und ab durch die Tür. So kann man die beiden Bosse auslassen.

Mir persönlich hat das Level mit dem Kohlewagen am besten gefallen, da man mit halsbrecherischer Geschwindigkeit von Schiene zu Schiene und von Abzweigung zu Abzweigung jagt. Außerdem sieht es sehr amüsant aus, wenn Harry jr. mit voller Geschwindigkeit gegen eine Absperrung knallt. Ich kann dieses Spiel jedem Action-Adventure-Freund aufgrund der Atmosphäre und der Dauermotivation nur empfehlen.

Christian Topic

CVS

Gomböcz & CO
1120 Wien
Wolfganggasse 43
Tel:0222/817 58 96

Wir handeln mit geprüften Computern & Zubehör aus zweiter Hand. Von Kunden für Kunden!

NES 8 Bit Reinigungsset

nur **ÖS 69,--**

20

S-NES

GRAFIK	14
SOUND/MUSIK	12
SPIELBARKEIT	13
MOTIVATION	13
STEUERUNG	12
AUSSTATTUNG	10
GEWALTFREIHEIT	14

GESAMTWERTUNG **13**
HERSTELLER: **ACTIVISION**

TESTMUSTER: **SONY**
O222/60157-O
GENRE: **ACTION-ADVENT.**
RICHTPREIS: **CA. ÖS 1.199,--**
GETESTET VON: **CHRISTIAN TOPIC**

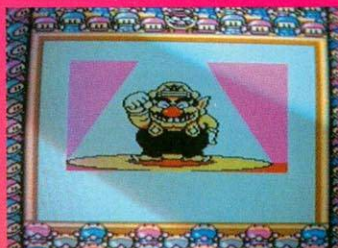
WARIO BLAST

Wo sich Wario überall herumtreibt! Zuerst sperrte er Mario in einen Käfig, um ihn daran zu hindern, bei den Proben für Super Mario Land 3 zu erscheinen.

Nun möchte er auch noch den Bombermännern das Fell über die Ohren ziehen. Und jetzt kommt Ihr in Spiel: Ihr könnt nun Warios finstere Pläne fortsetzen, oder den Part eines Bomberman übernehmen. Die beiden Figuren unterscheiden sich in ihrem Können überhaupt nicht voneinander. Das heißt, daß Ihr frei nach Belieben aussuchen könnt. Das Beste gleich vorweg: Dieses Game hat einen 4-Spieler Modus. "Na und?" werden sich einige von Euch fragen. "Was ist dran bloß so toll? F1 Race hat doch auch einen 4-Spieler Modus." Ja, ja. Das ist schon richtig, aber alle Super NES'ler mit einem Super Game Boy aufgepaßt! Der 4-Spieler Modus gilt Euch. Wario Blast ist das erste SGB Spiel, das Ihr bis zu max. viert spielen könnt!

Zum Spiel: Leider gibt es keine Optionen und Ihr könnt nur zwischen START und PASSWORT wählen. Als letzte Einstellung kann man sich Wario oder Bomberman aussuchen. Der Schwierigkeitsgrad ist von Anfang an sehr gehoben, aber nicht unfair. Es gibt 8 Spielfelder mit jeweils 4 Levels und 8 Endgegner, die es in sich haben. Zum Glück habt Ihr unendlich Continue und Paßwörter. Ein nettes Feature haben die Programmierer mit ins Spiel gepackt: Ihr könnt Eure Bomben kicken, gegnerische abwehren etc. Doch diese Items muß man sich mit einem Sieg über die Endgegner verdienen.

Alle 8 Spielfelder unterscheiden sich voneinander. In einer Stage werdet Ihr von Teleportern herumgebeamt und in einem anderen werden Eure gekickten Bomben über den ganzen Screen geschickt. Also aufpassen! Die Grafik ist detailarm, aber sehr genau. Der Sound



paßt sich dem Spielgeschehen an und ist auch nach längerer Zeit nicht nervig. Abschließend habe ich noch für alle, die dieses Spiel kaufen (und wer es nicht kauft ist selber schuld) eine kleine Aufmerksamkeit: Gebt das Paßwort 9185 ein und schon seid Ihr im Level 2.

Ingo Suppan

S - GAME BOY

GRAFIK	12
SOUND/MUSIK	12
SPIELBARKEIT	15
MOTIVATION	15
STEUERUNG	15
AUSSTATTUNG	10
GEWALTFREIHEIT	10

GESAMTWERTUNG

13

HERSTELLER:

HUDSON SOFT

TESTMUSTER: STADLBAUER
0662/88921-0
GENRE: ACTION
RICHTPREIS: CA. ÖS 599,-
GETESTET VON: INGO SUPPAN



FREIZEITANLAGEN

10 x in Wien und Niederösterreich

Club Danube Erdberg

1030 Wien, Franzusengraben, Parkhaus U3

Tel.: 79 88 400

Club Danube Favoriten

1100 Wien, Laxenburger Straße 66

Tel.: 603 35 80

Club Danube Lugner City

1150 Wien, Geyschlagergasse 15

Tel.: 982 57 71

Club Danube Hernals

1170 Wien, Geblergasse 73-75

Tel.: 46 51 81

Club Danube Alte Donau

1210 Wien, Arbeiterstrandbadstraße 85a

Tel.: 30 61 83

Club Danube Floridsdorf

1210 Wien, Pitkagasse 4

Tel.: 271 44 88

Club Danube Donauzentrum

1220 Wien, Wagramer Straße 94

Tel.: 203 78 80

Club Danube Bad Vöslau

2540 Bad Vöslau, Industriestraße 12

Tel.: (0 22 52) 77 285

Club Danube Wr. Neustadt

2700 Wr. Neustadt, Stadionstraße 12

Tel.: (0 26 22) 28 972

Club Danube Baden

2500 Baden, Waltersdorfer Straße 40

Tel.: (0 22 52) 41 745

VERWALTUNG UND BÜRO:

1030 Wien, Franzosemgarben U3 Tel.: 79 88 405 Fax: 79 88 405 - 14

	Erdberg	Favoriten	Lugner City	Hernals	Alte Donau	Floridsdorf	Donauzentrum	Baden	Bad Vöslau	Wr. Neustadt
Tennis	★	★		★	★		★		★	★
Squash	★		★			★	★	★	★	★
Fitness	★	★	★		★	★	★	★	★	★
Gymnastik	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
Badminton	★			★			★		★	★
Sauna	★	★	★		★	★	★	★	★	★
Dampfbad	★	★	★		★	★	★	★	★	★
Solarium	★	★	★		★	★	★	★	★	★
Badestrand					★					
FKK-Terrasse		★			★	★	★		★	★
Gastronomie	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
Surfschule					★					
Segelschule					★					
Tauchschule					★					
Tanz-Center	★									
Sportdiagnostik	★	★			★	★	★			
Reisebüro	★									
Karate	★									★
Beachvolleyball					★					

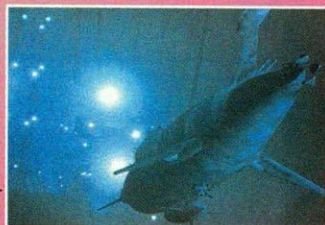
Frühjahr 96 Club Danube Golf-Wien

Herbst 95 Club Danube Favoriten II

SEAQUEST DSV

Alle Fans der Meerestiefen aufgepaßt! Simulationen mit dem besten U-Boot der Welt warten auf Euch.

Na endlich! Darauf haben wir schon lange gewartet. SeaQuest DSV, die ultimative U-Boot Simulation ist nun endlich im Handel erhältlich. Zum Thema: Du mußt Dich, quasi als kleiner Schiffsjunge von der Steuerungssimulation der seaQuest, über Trainingseinheiten in Form von Bergungseinsätzen, Rettungs- und Reparaturaufträgen mit Forschungsbooten hinaufdienen. Denn schließlich möchtest Du doch Befehlshaber der seaQuest werden, dem leistungsfähigsten U-Bootes der Zukunft. Oder? Und die Steuerung Deiner Simulation soll genau



so sein wie die der echten seaQuest (na überprüfen werden wir's schwer können). Du beginnst also Deine Mission als Schulungsteilnehmer am Simulator. Steuere die Riesenkiste über den Meeresgrund und vernichte feindliche Schiffe. Weitere Instruktionen führen Dich zur Bucht, wo Du die Möglichkeit hast, ein Forschungsboot zu wählen und Deinen Kampf fortzusetzen. Die unterschiedlichsten "Kampfmaschinen", vom Crab, einem Minen- und Bergungsfahrzeug, bis zum Speeder, einem schnellen und schwer gepanzerten Transportfahrzeug ist alles, was das Herz begehrt, vorhanden. Eines ist enorm wichtig: wenn Du einen Einsatz begonnen hast, dann mußt Du ihn auch zu Ende führen.

Und verletze dabei die Tiere des Meeres nicht, Du bist dazu da, sie zu beschützen.

Wenn Du es schließlich geschafft hast, den "Zündschlüssel" für die seaQuest zu bekommen, hast Du dann noch die Aufgabe, die Mühle unbeschadet nach Hause zu bringen. Gelungene Simulation mit viel Action und sehr schönen Grafiken.

Thomas Gehringer

S-NES

GRAFIK	14
SOUND/MUSIK	11
SPIELBARKEIT	12
MOTIVATION	12
STEUERUNG	12
AUSSTATTUNG	14
GEWALTFREIHEIT	10

GESAMTWERTUNG

12

HERSTELLER:

MALIBU GAMES

TESTMUSTER: POWERPLAY
0222/597 28 21

GENRE: ACTION-SIM.

RICHTPREIS: CA. OS 1.199,-

GETESTET VON: T. GEHRINGER

ANIMANIACS

Yakko, Wakko, Dot. Was wie der Spruch eines Medizinmannes während des Regentanzes klingt, ist in Wahrheit die Starbesetzung in Konamis neuem Game.

Der Warner Corporation wurde das Drehbuch zu einem sehr wichtigen Film gestohlen und es ist nun die Aufgabe der drei Lauser,



dieses zu finden und zurückzubringen. Was sich als nicht gerade einfache Angelegenheit herausstellt. Denn das Skript besteht aus 24 Teilen und ist über alle Abteilungen der Filmgesellschaft verstreut (z.B. Fantasy, Science Fiction und Abenteuer).

Du mußt wohl oder übel in all diese Studios rein, um das Drehbuch vollständig einzusammeln (ist allerdings nicht unbedingt nötig, nur die End-Szene des Spiels verändert sich entsprechend).

Fetzig und witzig zugleich rauschen die drei Freunde über den Screen und müssen alle gleichzeitig von Dir gesteuert werden. Das schafft am Anfang leichte Probleme, wird aber nach kurzer Zeit zum echten Spaß.

Der beste Level ist für mich die Science Fiction Abteilung, in der die geilsten Parodien auf Filme wie Krieg der Sterne oder Aliens ablaufen. Alles in Zeichentrick, versteht sich. Und in der Supergrafik, die wir aus dem Hause Konami ja bereits gewöhnt sind.

Rasantes Gameplay, aber leider nur mäßiger Sound, der nach einiger Zeit ziemlich an die Nieren geht. Beeindruckt hat mich die wirklich umfassende Spielanleitung, die

keine Wünsche offen läßt (Grafiken und Screenshots sind bunt!

Bravo, das ist selten genug).

Jump & Run mit wirklich gelungenen Gags und sauberer Grafik. Ein Game von Konami, welches durch seinen Aufbau und seine Handlung wohl eher die jüngere Zielgruppe (bis ca. 14 Jahre) anspricht.

Thomas Gehringer

S-NES

GRAFIK	14
SOUND/MUSIK	9
SPIELBARKEIT	11
MOTIVATION	13
STEUERUNG	12
AUSSTATTUNG	14
GEWALTFREIHEIT	15

GESAMTWERTUNG

13

HERSTELLER:

KONAMI

TESTMUSTER: STADTLBAUER
0662/88921-0

GENRE: JUMP&RUN

RICHTPREIS: OS 1.099,-

GETESTET VON: T. GEHRINGER

SPARKSTER

Präsentiert wird dieses neue Game von Konami als schwimmfliegrennspring-starkes Opossum-Action-Adventure. Na mal sehen.

Vielleicht vorweg etwas zur Erklärung. Sparkster, der Anführer einer Elitekampftuppe kämpft gegen das Böse in der Welt Elhorn. Auf sich allein gestellt muß er all seine Fähigkeiten (Schrauben- oder Raketenangriff, Schlag mit dem Schwert etc.) einsetzen, um den Gegnern den Garaus zu machen. In insgesamt sechs Stages gilt es, Gegenstände, wie Raketensätze, Äpfel oder Edelsteine, einzusammeln und gleichzeitig die Bomben zu meiden.

Die Geschwindigkeit, mit der sich das Opossum (was auch immer dieser Fighter mit einem Opossum gemeinsam hat - wie zum Teufel sieht ein Opossum eigentlich aus?) in den Stages fortbewegt und wie

exakt die Steuerung des kleinen Kameraden ist, erinnert mich an - Sonic. Wenn das Gameplay und die Handlung freilich auch grundverschieden sind, irgendwie bekomme ich diesen Konnex nicht aus meinem Kopf.

Zum Teil kann man mit dem Speed von Sparkster gar nicht richtig umgehen, weil man Hindernisse übersieht und reinknallt, andererseits aber auch Gegenstände zwangsweise liegen läßt. Eben diesen Speed bekommt das Opossum (ich

halt' dieses Wort nicht mehr aus!) durch Druck der (Raketen)Taste C. Und zwar dann, wenn die Leuchtbalken am Screen völlig rot geworden ist. Mann, der zischt ab wie der Narmi!

Wenn Du Taste C

einfach nur so drückst, dann wird ein rotierender Saltoangriff gestartet. Schraubenbewegungen (auch nicht gerade wenig speedig) funktionieren durch das Drücken der Taste D, während Du einen Raketenangriff durchführst. Gut, ich gebe zu, daß diese Erklärungen ein wenig Verwirrung stiften (ich wäre auch verwirrt, würde ich diesen Bericht lesen), kann Dir daher nur raten, Sparkster bald auf Deinem Mega Drive zu starten. Du wirst vom Gameplay und der Grafik begeistert sein und auch der Sound läßt nicht wirklich viele Wünsche offen.

Thomas Gehringer



MEGA DRIVE

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

GESAMTWERTUNG

13

HERSTELLER:

KONAMI

TESTMUSTER:

KONAMI
0222/53439-580

GENRE:

ACTION

RICHTPREIS:

OS 899,--

GETESTET VON: T. GEHRINGER

ELECTRONIC LAND

1040 WIEN, FAVORITENSTRASSE 40

Tel.: (0222) 505 76 35/17 - 505 33 01

Öffnungszeiten Mo-Fr 10:00-18:00

Preise wie vor 50 Jahren - da gab es jedoch noch keine Computerspiele - **TROTZDEM GROSSE AUSWAHL AN:**

MEGA DRIVE SPIELE 199,--

z.B.: Combat Cars u.v.m.

SUPER NES SPIELE 299,--

z.B.: Mario is missing u.v.m.

GAME GEAR SPIELE 99,--

z.B.: Psychik World u.v.m.

CD ROM 5+1 (6 verschiedene Spiele) 199,--

20 verschiedene lagernd

CD ROM STARLORD 399,--

CD ROM LAMBORGHINI 399,--

CD ROM EROTIC TITEL AB 199,--

BEI UNS FINDEST DU AUCH
DIE **NEUESTEN**

RENNER UND HEULER

FÜR **SUPER NES-GAME BOY**

MEGA DRIVE-GAME GEAR

MEGA CD-3-DO

ATARI JAGUAR

NEO GEO

SOWIE RAT UND TAT

BEI KLEINEN

UND GROSSEN

PROBLEMEN!

BEI EINEM EINKAUF IM
ELECTRONIC LAND
GIBT'S

**1 SEGA SONIC T-SHIRT
GRATIS**

BEACHTET UNSER INSEKT MIT DEN
TOLLEN PREISEN FÜR
VERSCHIEDENE SYSTEME

**SEGA****Nintendo****GAMEFAN****THE NEXT GENERATION OF VIDEOGAMES**

Ihr Spezialist für Importware, Umbauten und Reparaturen !!

Multiplex Top 50 , 2334 Voessendorf Tel. 02236/61418 + DW 4 Fax -Versand!!

Öffnungszeiten: Mo-Fr 9.30-19.00 , Sa 9.00-13.00 , langer Samstag bis 17.00 , langer Donnerstag bis 20.00

Barichgasse 4 , 1030 Wien , Tel. 715 70 90 nur hier Verleih !!

Öffnungszeiten: Mo-Fr 13.00-18.00 , Sa 9.00-12.00

Sega Saturn

inkl. Virtua Fighter , RGB	11.990,-
Fighting Stick	1.799,-
Daytona Usa	1.549,-
Shinobi X	1.549,-
Gale Racer	1.549,-
Clockwork Knight	1.549,-
Myst	1.549,-
Tama	1.549,-
Victory Goal	1.549,-
Gotha	1.549,-
Multiplay Adapter	1.199,-

Sony Playstation

inkl. Ridge Racer , RGB	12.990,-
Negcon Lenkrad	1.490,-
Toh Shin Den	1.849,-
Cybersled	1.549,-
Motor Toon Grand Prix	1.549,-
Super Parodius Deluxe	1.549,-
Myst	1.549,-
Hot blooded Family	1.549,-
Tama	1.549,-
Mahjong	1.549,-
Crime Crackers	1.549,-
Shanghai	1.549,-
Joypad	1.399,-

Neo Geo CD

inkl. 2 Joypads + 1 Spiel	7.990,-
CD-Software ab	799,-
Streethoop	1.199,-
Karnov's Revenge	1.049,-
Art of Fighting II	1.049,-
King of Fighters 94	1.299,-
Samurai Showdown II	1.299,-

Super Nintendo

Secret of Mana	1.099,-
Donkey Kong Country	1.199,-
WWF Raw	1.299,-
Wild & Wacky Sports	1.199,-
Slam Masters	1.199,-
Tetris & Dr. Mario	1.099,-
Final Fantasy III us.	1.399,-
Super Punch Out	1.099,-
Biker Mice from Mars	1.199,-
Might and Magic 3	1.199,-
Batman und Robin	1.199,-

Mega Drive

Soleil	1.049,-
Ristar	949,-
WWF Raw	990,-
Dragon's Lair CD	949,-
Eye of the Beholder CD	899,-
Super Space Harrier 32X	1.249,-
Super Afterburner 32X	1.249,-
Cosmic Carnage 32X	1.249,-

3DO

inkl. Total Eclipse	6.990,-
RGB umgebaut	8.990,-
Need for Speed	990,-
Streetfighter II Turbo	1.049,-
Samurai Showdown	990,-
Starcontrol II	990,-

Jaguar

inkl. Cybermorph	3.990,-
Iron Soldier	1.049,-
Kasumi Ninja	990,-
Zool 2	949,-
Bubsy 2	949,-

Umbauten

Sony Playstation RGB	1.000,-
Sega Saturn RGB	1.000,-
Mega Drive 50/60 Hz	400,-
Mega Dr. 2 50/60 Hz	600,-
Multi Mega	800,-
Jaguar 50/60 Hz	500,-
Super Nintendo 50/60Hz	800,-

Specials

Music CD Final Fantasy VI	549,-
Music CD Final Fantasy III	549,-
Music CD Final Fantasy IV	549,-
Dragon Ball Z Video	349,-
Fatal Fury III - An. Video	349,-
Streetfighter II - The Movie	349,-
engl. Untertitel !!!	
andere EXOTEN auf Bestellung !!!	

PC-Software !! neueste Titel**VERSAND !!!**

lagernder Titel binnen 24 Stunden per Nachnahme I

Bestellungen fuer Versand

bitte ausschließlich unter

Tel. 02236 / 614 18**Also ab zum Telefon und ruft uns an !**

SUPER STARDUST

Kennst Du vielleicht noch den Baller-Klassiker Astero-ids? Wenn ja, dann solltest Du Dir diesen Test besonders aufmerksam lesen.

Dieses Spiel ist eine aufgemotzte '94-er Fassung mit überwältigenden Grafik-, 3D- und Zoomeffekten die Du auf Deinem AMIGA noch nie zuvor gesehen hast! Aber hallo, wer bist



Du ? Was ist dein Ziel? Wie bist Du eigentlich in diese fürchterliche Lage gekommen? Die Antwort liegt auf der Hand. Falls Du Dich noch erinnern kannst, stecktest Du vergangenes Jahr in der selben Situation. Der böse Professor "Schaumund" wollte die schöne Prinzessin "Voi Levi" gefangen nehmen und schickte seine Komplizen mit Meteor-Raumschiffen in Deine Galaxie. Nach einem harten Kampf konntest Du die Oberhand gewinnen und damit die Prinzessin vor der Versklavung bewahren. Diesmal wird es allerdings nicht so einfach werden. Der Professor hat sich besser ausgerüstet und schickt Dir noch fiesere Gegner. Jetzt ist die Zeit gekommen, um das neue Kampfschiff "Panther PX2" gegen "Schaumund" einzusetzen. Eins sei Dir im Vorhinein gesagt: beschwere Dich nicht, wenn Du in Deiner Mission versagst, denn ich habe Dich gewarnt! Nach dem recht kurzen, "Star Wars"- ähnlichen Intro befindest Du Dich in einem Options-Menü, in dem Du

grundlegende Einstellungen vornehmen kannst.

Missionscodes, Musik, Autofeuer, Leben (3-5 Stück), Tunnel Control, Joystick + Keyboardsteuerung und zuletzt noch Detailhöhe (mehr oder weniger Animationen im Spiel). Hast Du die Einstellungen abgeschlossen, darfst Du die ersten sechs (2-D) Levels in einer beliebigen Reihenfolge spielen. Zu jedem

einzelnen wird vor dem Beginn auf den Schwierigkeitsgrad bzw. Besonderheiten wichtiger Gegner eingegangen. In den Levels steuerst Du dein Raumschiff in der Schwerelosigkeit, welches Du links/rechts drehen und beschleunigen kannst. Außerdem wird beim Zurückziehen des Joysticks ein begrenzter

Schild aktiviert. Diese Manöver müssen allerdings erst erlernt werden und erfordern einiges an Fingerspitzengefühl im Umgang mit dem Joystick/Keyboard. Die hervorragend animierten Gegner (Menschen, Metallnietenkugeln, Raumschiffe uvm.) sind sauber gezeichnet und zeigen was der A-1200 so alles zu bieten hat. Beispielsweise drehen sich einige (natürlich auch große) Sprites sehr realistisch. Dazu muß Du Dir vorstellen, daß das ganze jetzt noch ohne Ruckeln und Flackern, Geschwindigkeitsverlust o.ä. über die Bühne geht! Nach dem Beschuß lassen etliche der Feinde Bonusmünzen fallen, die Du stets einsammeln solltest. Diese sind zwar nicht immer leicht zu ergattern, da sie sich bewegen und des öfteren ihren Inhalt verändern, doch ohne sie wirst Du nicht lange überleben. Eigenschaften der Münzen: X (leider sehr selten) = Extraleben, B = Verstärkung (Smartbomb), Münze mit 3 Flammen = Flammenwerfer

S = Schutzschild, Herz = Extraenergie, G = Stärke der Waffe aufrüsten, E = Geschwindigkeit erweitern, P = Energiepunkte.

Ab und zu hinterläßt ein Gegner eine Waffe, die Du ebenfalls einsammeln solltest. Außerdem ist der Wert der Waffe (Information erhältst Du im Waffenmenü) auf eine andere (z.B. schwächere) übertragbar. Waffen: 3-Way, Bouncer, Plasma, Flamer, Burster und Missiles. Falls Du die 6 Levels und den folgenden Endgegner geschafft hast, befindest Du Dich in einem 3-D Tunnel, wo Du Deinen Augen nicht mehr trauen wirst. So ein schnelles, ruckelfreies(!), parallaxes 3-D-Scrolling, hat es bis heute noch auf keinem anderen System gegeben! Damit ist selbstverständlich auch gemeint, daß die Sprites so zoomen, daß die Pixel nicht größer werden. (beispielsweise siehst Du bei PC-Spielen, wenn gezoomt wird einen "Pixelsalat", oder zumindest werden sie größer). Die Steuerung ist am ehesten mit dem Spiel "Afterburner" zu vergleichen. Deine Aufgabe ist es, diverse Gegner abzuschießen und deren Bonusmünzen einzusammeln bzw. ihnen einfach



auszuweichen, da sie gegen Deine Waffen immun sind. Persönliche Meinung: Eines möchte ich gleich anfangs feststellen: "Super Stardust" von Team 17 / Bloodhouse hat einen verdammt hohen Schwierigkeitsgrad und ist daher nur eingefleischten Arcade-Spielern, oder Grafik-, Technik- und Musikfreaks zu empfehlen, welche eine sehr hohe Frustrationsgrenze besitzen. Des



weiteren ist das Zeitlimit dermaßen eng bemessen, daß Du ab und zu schon deswegen den Joystick am liebsten in die Ecke pfeffern würdest! Ist der Zeitzähler auf 0 angelangt und Du hast nicht alle Gegner erledigt, verwandeln sich diese in Lenkraketen und machen Dir das Leben unnötig schwer. In Sachen (3-D) Grafik und Technik setzt dieses Programm allerdings neue Maßstäbe und läßt selbst einen aufgemotzten PC vor Neid erblassen!! So etwas habe ich eigentlich noch nie gesehen. (siehe Spieltest). Besonders gut sehen auch die diversen Explosionen aus. Die Musik, welche vorwiegend im Techno-Stil gehalten ist, kann durch gute Sam-

plequalität und Komposition überzeugen. Bei den Sfx sieht es da nicht viel anders aus. Das Handbuch soll wohl eher ein Scherz, als eine Spielhilfe sein. Die gigantischen 7 Seiten (Deutsche Anleitung) beschränken sich auf das Nötigste und strotzen nur so von Rechtschreibfehlern. Einige Sätze enden sogar mitten im Text! Was von diesem Spiel über bleibt ist eine Grafik-, Technik- und Musikorgie, wobei der Spielspaß leider auf die Dauer sehr abfällt. Hätten die Programmierer an ein faires Zeitlimit und mehr Passwörter gedacht, sähe die Sache wiederum ganz anders aus. Aber Team 17 ist ja ohnehin für harte Spielekosten bekannt! Eines muß ich Bloodhouse allerdings lassen: Sie wissen wie man einen AMIGA zu programmieren hat und zeigen was möglich ist, wenn man nur WILL! "Super Stardust" ist das erste Spiel daß den A-1200 wirklich ausnützt! Bleibt nur zu hoffen, daß Bloodhouse bei der angekün-

digten CD-32 und A-500 Version, die erwähnten Mängel behebt. A-500 User aufgepaßt: für Euch gibt es bereits seit einem guten Jahr das Spiel "Stardust", welches damals noch von Bloodhouse selber als Budget-Spiel herausgebracht wurde.

Peter Neuberger

A-1200 (4000)

GRAFIK	15
SOUND/MUSIK	13
SPIELBARKEIT	9
MOTIVATION	9
STEUERUNG	13
AUSSTATTUNG	5
GEWALTFREIHEIT	14

GESAMTWERTUNG

11

HERSTELLER:

TEAM 17

TESTMUSTER:

HERSTELLER

GENRE:

SHOOT 'EM UP

RICHTPREIS:

CA. 03 650,-

GETESTET VON:

P. NEUBERGER

1. Grazer CD - ROM Shop

A-8020 Graz Elisabethinergasse 22

Bestellen Sie rund um die Uhr

Tel.: 0316 / 97 23 16 Fax: 97 23 11

Nascar Racing CD DV	725,-
Aladdin Disk. DA	555,-
System Shock CD DV	625,-
Ecstatica CD DA	705,-
Novastorm CD DA	655,-
Kings Quest 7 CD DV	725,-
Hell CD DV	680,-
Rise of the Robots CD DV	680,-
Cycle Mania CD DA	565,-
Creature Shock CD DA	775,-

Wing Commander 3 CD DV	745,-
Der König der Löwen Disk. DA	565,-
US. Navy Fighters CD EN	690,-
Die Höhlenwelt Saga CD DV	675,-
Magic Carpet CD DV	675,-
Kyrandia 3 CD DV	725,-
Bertelsmann Universallex. 95	595,-
A little big Adventure CD DV	665,-
Competition PRO PC-Stick	465,-

Kostenlosen Gesamtkatalog sofort Anfordern!

Preise sind ausschließlich für Versand gültig, KEINE Shop-Preise!

Alle oben angeführten Preise verstehen sich incl. MwSt. (Druckfehler und Irrtümer vorbehalten)

Nachnahmelieferungen werden mit 50,- Aufpreis je Bestellung belastet. Bei Bestellung ab 1.000,- besteht die Möglichkeit Lieferung auf Rechnung (diese müssen jedoch in schriftlicher Form erfolgen und werden mit 40,- Versandkosten belastet).

GAMES, SHAREWARE & LERNPROGRAMM

Auch in dieser Ausgabe haben wir eine Shareware-CD und ein Lernprogramm unter die Lupe genommen.

Es war nicht ganz einfach, gute und aktuelle Software aus dem Unterhaltungsreich für den Apple zu finden. Wir haben lange gesucht und sind auch fündig geworden.

Info MAC IV

Nach der Mac Power Collection haben wir uns diesmal einer weiteren Shareware-CD für die große Familie der Mac's zugewandt. Der Name spricht

Bände, denn diese Software bietet in der Tat eine Fülle von Informationen, die in allen Bereichen angesiedelt sind.

Antivirenprogramme, mit denen Du sowohl Disketten, als auch Deine Harddisk checken lassen kannst. Erleichterung macht sich breit, wenn die Meldung "infected files: 0" über den Schirm flimmert.

Moon tool 1.01 nennt sich ein Programm - o.k. es ist in dezemtem s/w gehalten - welches Dir, abhängig von der aktuellen Zeit, sowohl die Entfernung der Erde zur Sonne, als auch zum Mond angibt. Weiters erfährst Du, wann der Mond zum letzten Mal voll, bzw. neu war. Kommen wir aber nun zu den Games, die, wie bei den meisten Shareware-Programmen, in Qualität und Gameplay die unmöglichsten Kapriolen schlagen. Da findest Du Spiele, bei denen Dir grafisch die Ohren zu wackeln beginnen und Dein Mac der Zerstörung sehr nahe sein wird. Ich jedenfalls war fassungslos über die katastrophale Grafik und das primitive

Gameplay. Gott sei Dank sind nicht alle Spiele dermaßen mies und Du wirst Dich an einigen Klassikern erfreuen können. Beginnen wir mit *BEAM WARS 2.3.2*, einem Game, bei dem Du Linien ziehen mußt, ohne dabei mit Deinen 3 Gegnern zusammenzustößen. Gut, diese Erläuterung ist etwas mager. Ich versuch's anders: aus allen Himmelsrichtungen beginnen vier Linien mittig zusammenzulaufen (3 vom Computer gesteuerte und Deine eigene). Steuerbar in alle Richtungen mußt Du nun Deine Linie solange wie nur möglich ziehen, ohne mit den anderen oder der eigenen zu kollidieren. Auch den Spielrand darfst Du nicht berühren, sonst ist diese Runde für

Dich zu Ende.

Hältst Du länger durch als Deine Gegner, so bekommst Du den Bonus. Strategisches Feingefühl und Reaktionsvermögen

sind angesagt.

Wer kennt es nicht, das oft kopierte und nie erreichte Game mit dem Namen *Tetris*. Alt, aber immer wieder reizvoll und vorallem für zwischendurch der absolute Knüller. Spielregeln oder Tips zu Tetris abzugeben wäre wie Romario das Toreschießen zu erklären.

Wenn Dir das Einbauen von Steinen zu anstrengend ist, empfehle ich Dir, mit dem gelben Fresser den bunten Geistern auszuweichen und sie bei entsprechender "Blau-stichigkeit" zu verspeisen. Die Rede ist selbstverständlich von *PAC MAN*, wohl einem der bekanntesten Klassiker auf allen Systemen.

Natürlich könnte man die Liste der auf der *Info Mac IV* befindlichen Games beliebig lang fortführen. Schau' sie Dir an!

Das Testmuster wurde uns wieder vom **CD-ROM Shop Austria** Tel.: (0222) 799 93 01 zur Verfügung gestellt. Der Preis: ÖS 599,-

Thomas Gehringer

UNSERE MEINUNG:

■ Shareware hat nunmal ihre eigenen Gesetze und so findest Du auf der **INFO MAC IV** Katastrophen und Highlights

UNSERE NOTE:

BEFRIEDIGEND

Daß es für den Mac sehr gute Lernsoftware gibt, ist ein alter Hut. Deshalb haben wir uns ein Programm aus der Serie "Living books" reingezogen.

ARTHUR'S TEACHER TROUBLE

Die Angst vor dem Lehrer, oder wie Arthur die ersten Tage der Schule übersteht. So könnte der Untertitel dieser Lernsoftware lauten.

Vergleichbar ist dieses Programm eigentlich mit keinem der bisher getesteten. Dennoch kann man Arthur's Teacher Trouble einen beachtlichen Lerneffekt, gekoppelt mit Spaß und Spiel beileibe nicht absprechen. Besonders erwähnenswert ist die Tatsache, daß Du dieses Programm sowohl in englischer, als auch in spanischer Sprache ablaufen lassen kannst. Auf

ME FÜR APPLE MACINTOSH

der CD befinden sich auch Demos von drei weiteren Lernprogrammen von *Living Books*. Eines davon, nämlich "Grandma and me" kannst Du Dir in japanischer(!) Sprache reinziehen. Wow! Nun aber zu den Problemen, die Arthur mit seinem Lehrer hat. In insgesamt 24 Episoden werden die Ereignisse von den einzelnen (übrigens herzig gezeichneten Figuren) kommentiert und zusätzlich per Textblock dargestellt. Durch den Ablauf einer witzigen Story wird das Verständnis der englischen Sprache geschult und Zusammenhänge können leichter verstanden werden. Klar, Vokabeln oder Grammatik



wirst Du mit Arthur's Teacher Trouble nicht lernen können. Das ist aber auch nicht Ziel dieser Software. Vielmehr sollst Du Spaß an der Sache haben und die witzigen Details genießen. Da kannst Du die Bilder an der Wand zum Leben erwecken, die Kekse in Mutters Küche spielen verrückt und im Kinderzimmer spielen sich die witzigsten Sachen ab. Am besten Du klickst einfach überall hin und läßt Dich überraschen. Deine Eltern werden die Investition von ÖS 998,-- nicht bereuen. Du erhältst Arthur's Teacher Trouble übrigens auch für den PC.

Testmuster von: **CD-ROM Shop Austria**, Tel.: (0222) 799 93 01

Thomas Gehringer

UNSERE MEINUNG:

■ **Arthur's Teacher Trouble** liefert den Kindern Unterhaltung und spielerisches Verständnis der Sprache. Sauber animiert unterstützt es perfekt das schulische Lernen.

UNSERE NOTE:

SEHR GUT

ALPHA

BUCHHANDELSGES.M.B.H.
PRÄSENTIERT:

SONDERANGEBOTE für GAME EXPRESS-Leser

CD 500 Programme	99,--
INSEKTEN Photo CD	199,--
PFLANZEN Photo CD	199,--
PANORAMEN Photo CD	199,--
WORLD CUP U.S.A	199,--
SNOWBOARDER	199,--
3D OBJEKT Bank CD	399,--
SCHACH BOX CD	399,--
LINUX Doppel CD	299,--

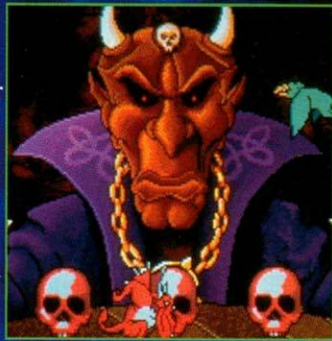
1070 Wien
Neustiftgasse 112
Telefon:
522 63 22-24

CD-i News

Die Fülle an Software für das System von Philips ist gewaltig und es fiel uns nicht schwer, drei weitere Highlights einem Test zu unterziehen.

Lital Divil

Teuflich, teuflisch dieses Game. Und das im wahrsten Sinne des Wortes, denn wie der Name schon sagt, spielt hierbei ein kleiner Teufel den Hauptpart: *Mutt*. Es ist nicht leicht, dieses Unterwelt-Spiel in all seinen Feinheiten zu beschreiben, denn *Mutt* muß man **erlebt** haben. Er ist beschwingt, summt vor sich hin, wenn er von einem Ort zum anderen watschelt und kann sich fürchterlich ärgern,



wenn ihm etwas nicht in den Kram paßt. Ein richtiges "Häferl", wie man so schön sagt. Was den Spielspaß unglaublich erhöht, ist die Tatsache, daß *Mutt* kein einziges, verständliches Wort von sich gibt. Du hörst nur Grunzen, Schnaufen und ähnliche Ur-Laute, weißt aber trotzdem, was er meint.

Genug der Worte, kommen wir zum Spiel. Wie immer ist es müßig über die grafische Verarbeitung der Materie zu schreiben, denn an diese High Quality sind wir ja bereits gewöhnt. Ziel von *Lital Divil* ist es, sich in insgesamt 5 Leveln durch Tunnel zu arbeiten und Räume (es gibt mehr als vierzig davon) voller

Rätsel und Aufgaben erfolgreich zu durchstreifen. Letztlich muß unser teuflischer Kumpane die Pizzas der Pizzas finden. Einfach ist dieser Auftrag nicht zu erfüllen, denn

jedes Jahr wird einer der Divils ausgewählt und keiner ist bisher je wieder zurückgekehrt (gruselig). Der einzige Tip, den ich Dir geben kann, lautet: sammle alles ein, was Dir in die Quere kommt, Du wirst es noch dringend benötigen.

In jedem Level gibt es irgendwo einen Speicherraum, in dem Du die Möglichkeit hast, Deinen derzeitigen Spielstand zu speichern. Zu diesem Zweck bewegst Du (teuflich gut) *Mutt* zum Bett und er wird fürchterlich zu sägen beginnen. Genau dann ist die Zeit reif, den Speichervorgang zu beginnen. Bewegst Du *Mutt* übrigens einige Zeit nicht, so legt er sich auf's Ohr und zählt Schäfchen (alles natürlich ganz sauber animiert).

Ein weiteres Game auf dem CD-i, das man gesehen und selbst gespielt haben muß, um den richtigen (teuflich guten) Eindruck zu bekommen.

Lital Divil erhältst Du um höllische ÖS 298,- im Handel.

Thomas Gehringer

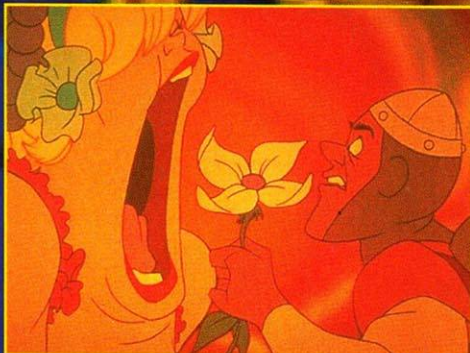
Dragon Lair 2

Ritter Dirk ist wieder da. Ob das Game diesmal etwas besser ausfällt?

Eines gleich vorweg. Wenn jemand glaubt, daß dieses Game eh schon einen Bart hat, und die graphischen Möglichkeiten mit der Spielhalle sowieso nicht mithalten

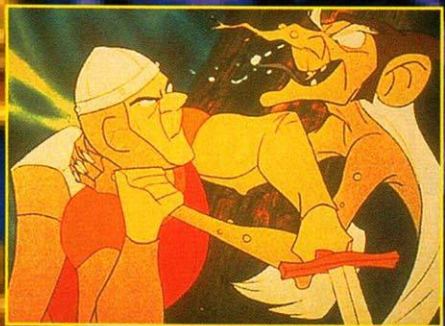
der Spielersteuerung nicht neu ist, aber es gibt einige Erleichterungen zu seinem Vorgänger. Früher wußte man nicht, wann man an einer entsprechenden Stelle die Tasten bzw. Joystick einsetzen sollte. Bei dieser Version gibt es immer

Hinweise auf dem Bildschirm, die sogar meistens die richtige Richtung angeben. Tja und in Punkto Grafik ist wohl jedem klar, daß CD-i die Spielhalle direkt nach Hause bringt. Am Anfang ist alles noch relativ leicht. Dirk kann seiner holden etwas untergewichtigen



Lady nur ganz knapp entkommen, der irrt. Man muß zwar zugeben, daß die Art

kommen (Hiermit appelliere ich an alle männlichen Leser, daß selbst die wunderbarste Prinzessin, sollte



sie Heim und Hof haben, etwas dazu neigt in die Breite zu gehen. Obwohl Dirk ein wirklich netter, liebevoller Ehemann ist). Die Szene auf dem Pferd ist wirklich heavy. Nun schreitet Dirk foran den bösen, häßlichen, schrumpeligen Zauberer zu finden und Ihm seine gerechte Strafe zukommen zu lassen.

Im Handel um ÖS 798,- zu haben.

Heinz Strobel

GAME EXPRESS 2/95

CD-I CD-I CD-I CD-I CD-I CD-I CD-I CD-I CD-I CD-I

Heinz Strobels

BRETTSPIELE-BRETT

GOAL

König Fußball kommt auf's Spielbrett. Diesmal für strategische Feinspitze, nicht für grölende Hooligans.

7. Dezember 1994, Ernst Happel-Stadion. 40.000 enthusiastische Fußball-Anhänger brüllen sich die Seele aus dem Leib, um "unsere Salzburger" zum Sieg gegen die Superstars des AC Milan zu treiben. Einer brüllt besonders laut. Günter Karner, ein kreativer Fan aus dem schönen Lungau, hat tags zuvor ein strategisches Fußball-Brettspiel auf den Markt gebracht. Der Titel:

"Goal", das werbliche Aushängeschild: Heimo Pfeifenberger, Casino Salzburg-Kapitän und - laut Umfrage- derzeit Österreichs bester Fußballer.

Insider räumten dem neuen Brettspiel vorerst kaum bessere Chancen ein als Salzburg in der Champions League. Zum einen haben Spielinnovationen aus heimischen Landen nach internationalen Maßstäben eher Seltenheitswert, zum anderen gelten Sport-Simulationsspiele generell als schwer verkäuflich.

Aber sehen wir uns die Sache einmal näher an. Per Klettverschluss läßt sich die Spielschachtel öffnen und liegt sogleich als Fußballfeld vor uns. Das Feld ist überzogen mit einem Netz von Linien, auf dem Ihr Eure Mini-Pfeifenbergers taktisch klug bewegen sollt. Diese wiederum sind numerierte Plastikmännchen, in violett und rot gehalten, und nehmen auf vorgegebenen Punkten Aufstellung. Mit Ausnahme von Tormann und Libero können sie alle dasselbe, was ich, ehrlich gestanden, ein bißchen schade fand.

Jetzt geht's los. Der Angreifer würfelt mit zwei Würfeln. Die eine Augenzahl muß er als Paß oder Torschuß verwenden, mit der anderen kann er wahlweise passen, dribbeln oder sich freilaufen. Dann rollt der Verteidiger seine beiden Würfel, läuft in Position und "tackelt" (Übersetzungshilfe gibt Robert Seeger bei der nächsten TV-Live-Übertragung). Er kämpft sich der Abwehrspieler dabei das runde Leder - besser das halbrunde

runde gelöst. Hier werden bloß per Zufall Karten aufgedeckt, was Otto Konrad kaum goutieren würde. Alles in allem haben wir es freilich mit einem durchaus gelungenen und gerade in diesem Genre wirklich auffälligen Spiel zu tun. Jedenfalls verdient es sich mehr Interessenten als eine durchschnittliche Bundesligapartie. Die Fußball-Profis haben dies erkannt. Österreichs Fußballbund unterstützte die offizielle Präsentation und dem Vernehmen

nach zeigen zahlreiche Trainer Interesse, weil sich die Spieltaktik bei "Goal" perfekt simulieren läßt.



Plastik - dann wechseln die Würfel und der Angriff läuft in Gegenrichtung. Das Ziel des Spieles ist eh klar, die Spielzeit könnt Ihr beliebig vereinbaren, wobei ich Euch 2x15 Minuten als unterste Grenze empfehlen würde. Dem Regelwerk merkt man an, daß das Autorenteam seine Freizeit wohl seit etlichen Jahren auf den Tribünen des Stadions in Salzburg-Lehen verbringt. Im Fußball gibt es nämlich nichts, was es nicht auch bei "Goal" gibt. Fouls, Elfmeter, Abseits, gelbe und rote Karten, alles wurde untergebracht, manches halt irgendwie. Nicht ganz befriedigend und dem hohen strategischen Anspruch des Spieles gerecht ist vor allem der Torschuß samt Tormannpa-

Bleibt abzuwarten, ob die Sache letztendlich erfolgreicher ausgeht als Salzburgs aufopferungsvoller Kampf gegen Milan. Dem grölenden, fahnschwingenden Fan bietet "Goal" nämlich gewiß zu wenig Action. In Sachen Fußballkultur ist es hingegen vielleicht ein Meilenstein.

Claudius Halik

GOAL

SPIELREIZ	<div><div></div></div>	11
SPIELABLAUF	<div><div></div></div>	10
ORIGINALITÄT	<div><div></div></div>	9
SPIELANLEITUNG	<div><div></div></div>	12
DESIGN	<div><div></div></div>	10
PADAGOG. WERT	<div><div></div></div>	12

GESAMTWERTUNG



AUTOR:

GÜNTER KARNER

VERLAG:

SPORT GAMES

TESTMUSTER:

SPORT GAMES

GENRE:

SPORT-SIMULATIONSSPIEL

SPIELER:

2 PERS. / AB 10 JAHREN

SPIELDAUER:

BELIEBIG

RICHTPREIS:

CA. ÖS 596,-

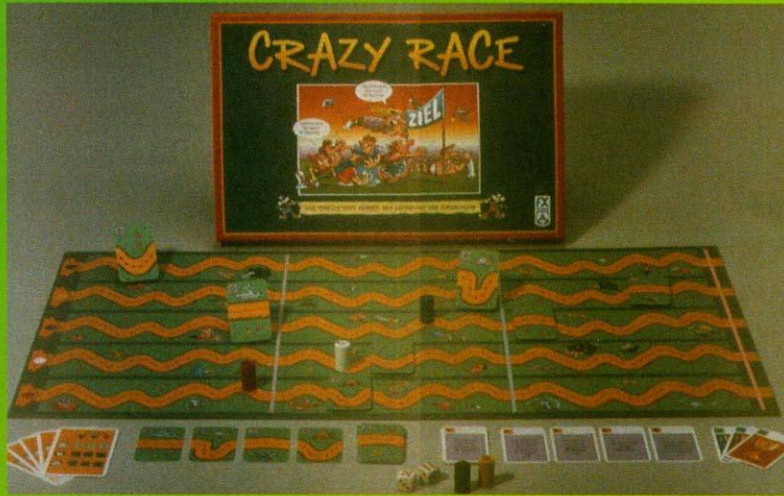
CRAZY RACE

Die Letzten werden die Ersten sein. Stimmt zumindest ab und zu bei dieser herzerwärmenden Laufspiel-Neuheit.

Keine Frage - seit es Brettspiele gibt, gibt es auch Wettrennen. Vom alten "Mensch ärgere Dich nicht" samt seinen antiken Vorfahren bis hin zu modisch-abenteuerlichen Hetzjagden in fernen Kontinenten, fernen Galaxien oder fernen Zeiten. Mitten unter all diesen dramatischen Sensationen findet sich, recht unscheinbar im Spielregal gelagert, ein ziemlich ungewöhnliches Exemplar: "Crazy Race", ein Laufspiel, das tatsächlich nichts anderes sein will als ein Laufspiel.

Was sich dermaßen unpräzise gibt, macht einen heutzutage schon wieder neugierig. Also schau'n wir uns das an. Das Spielfeld besteht aus fünf nebeneinander liegenden

Laufbahnen mit jeweils drei Abschnitten, die wiederum in Felder gegliedert sind. Am Start des Rennens bekommt Ihr eine geheime Aufgabenkarte, die Euch sagt, welchen Platz Ihr in den einzelnen Etappen erreichen solltet. Dazu



gibt es eine Garnitur Streckenkarten, mit deren Hilfe Ihr die eigene oder gegnerische Laufbahn verkürzen oder verlängern könnt. Dann wird gewürfelt. Problemlos läßt sich übrigens gleich die Ausbauvariante mit zusätzlichen Aktionskartenspielen, um den Kontrahenten taktisch raffiniert die Prügel vor die Beine zu werfen.

Wäre ja bis dahin alles noch ganz einfach, wenn man nicht in den einzelnen Etappen ganz unterschiedliche Plazierungen erreichen müßte. Da sprintet also einer los wie Linford Christie, um plötzlich im Schneckentempo zu verenden. Ein anderer möchte eigentlich Letzter werden, wird aber von seinen Mitspielern permanent mit Beschleunigungs-

karten gequält. Sind alle im Ziel, wird jede korrekt erreichte Platzierung in den einzelnen Etappen mit einem Punkt belohnt. Hatte einer Eurer Gegner dieselbe Aufgabe, war es schwieriger und bringt Euch einen Extrapunkt.

Die ganze Geschichte ist in fünf Minuten erklärt, in dreißig Minuten gespielt. Und sie wird Euren Ol-

dies vermutlich genausoviel Spaß machen wie Euch selbst. "Familien-spiel" sagt man wohl in diesem Fall. Der Autor, Michael Gewalt, zählt (noch?)

nicht zu den Stars seines Metiers. Ohne Anspruch auf meisterhafte Raffinesse zu erheben, hat er jedoch ein flottes, harmlos-harmonisches Spiel für zwischendurch abgeliefert. Beiseite stand ihm dabei ein Grafiker, dessen Namen uns der renommierte FX Schmid-Verlag zu Unrecht verschweigt. Die "grüne Wiese", auf der das Rennen in Szene geht, ist nämlich übersät mit diversen, wirklich witzig gezeichneten Tieren und anderem Firlefanz. Mag sein, daß Euch davon manches kindisch vorkommt, mir hat's gefallen. Gerade im Design haben wir allerdings auch das einzige Haar in der "Crazy Race"-Suppe entdeckt. Sobald man Streckenverlängerungskarten mit zusätzlichen Haltepunkten auflegt, erweisen sich die ohnehin recht einfallslosen Spielfiguren auch noch als zu groß. Trotz alledem: Mit Verlauf und Philosophie dieses sympathischen Spieles, wie sie auch am Cover abgedruckt ist, kann man sich prächtig anfreunden:

"Erster sein ist nicht so wichtig. Hauptsache der Platz ist richtig..."

Claudius Halik ■

CRAZY RACE

SPIELREIZ		12
SPIELABLAUF		13
ORIGINALITÄT		9
SPIELANLEITUNG		14
DESIGN		12
PÄDAGOG. WERT		11

GESAMTWERTUNG

12

AUTOR: MICHAEL GEWALT

VERLAG: FX SCHMID
TESTMUSTER: PIATNIK
GENRE: LAUFSPIEL
SPIELER: 3-5 / AB 10 JAHREN
SPIELDauer: CA. 30 MIN.
RIKHTPREIS: CA. 03 370,-

M E R P

Middle Earth Role Playing. So lautet die Grundlage, mit der Rollenspiele ausgetragen werden. Ich wollte unbedingt einmal dabei sein.

Die Welt von Middle Earth beruht auf den Erzählungen von Tolkien. "Der Hobbit" und "Herr der Ringe" sind wohl jedem ein Begriff. Ich wurde von Sascha, dem Spielleiter, eingeladen, einem dieser Abende als Zuschauer beizuwohnen, um einen Eindruck von Rollenspielen zu bekommen. Als ich das Zimmer betrat, lächelte mir Sascha entgegen und drückte mit einem Zettel in die Hand. "Du kannst heute die Rolle von Helm, einem Menschen, für diesen Abend übernehmen". Schluck, mit dem hatte ich nicht gerechnet. Aber da ich Abenteuer liebe, übernahm ich gerne diesen Part.

Der Gang war ca. 3 Meter breit, zwei Fallgitter und eine schwere Türe trennten uns von der Außenwelt. Draußen wollte ich jetzt um keinen Preis der Welt sein. Nicht einmal für den Zauberbogen eines Elben. Denn draußen hatte sich eine kleine Armee von ca. 40-60 Kämpfern versammelt. Wir konnten uns gerade noch in diesen Wachturm zurückziehen, bevor sie uns vernichtet hätten. Der obere Teil des Turms war bereits durch die heftigen Attacken der Orks und Kumpanen komplett zerstört worden. Wir, das heißt Beo, ein Waldmensch sowie drei Zwerge und die 17-köpfige Wachmannschaft, hoben zwischen den beiden Fallgittern

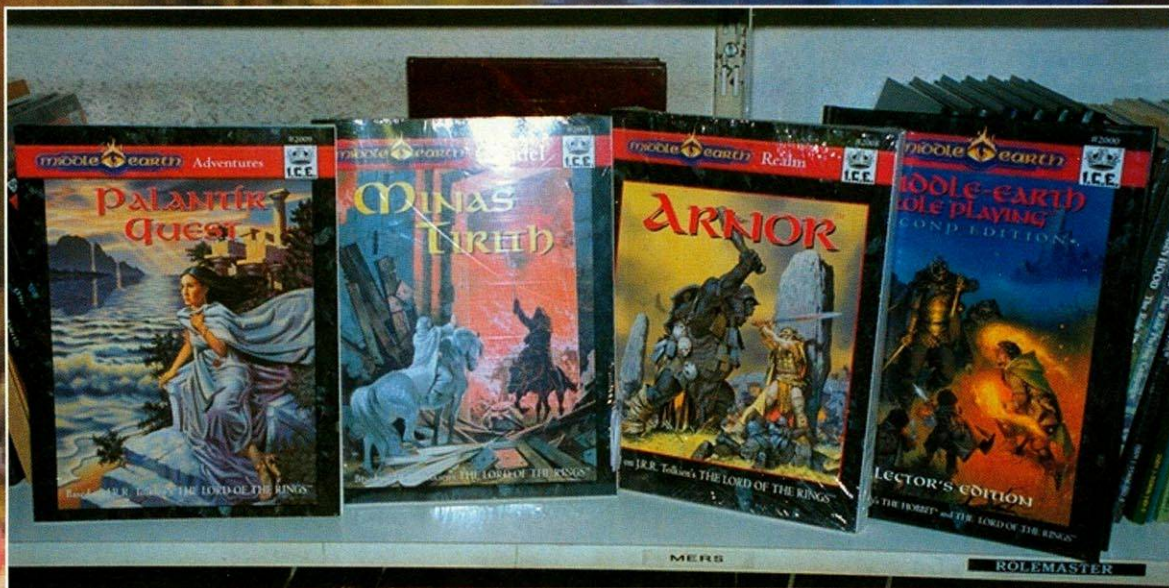
eine Grube aus. Ein gewiefter Soldat steckte abgebrochene Speerspitzen, die er zuvor hingebungsvoll mit Gift versehen hatte, mit dem Schaft in den Boden der Grube. Ich hätte die Grube weiter innen platziert, aber auf mich wollten sie ja nicht hören.

Tack.....Tack.....Tack..... Der stetige Aufprall des Rammbocks auf die äußere Tür riß mich aus meinen Gedanken. Die Wachmannschaft bezog ihre Posten an den Schießscharten, die beidseits des Ganges angebracht waren. Beo, ein Zwerg und ich blieben am Ende des Ganges stehen. Schließlich werden die mich nicht kriegen, dachte ich, als ich meinen Bogen spannte. Da wurde die Eingangstür aus den Angeln gehoben. Als sie zu Boden fiel, drang ein schwarzer Schwarm von Pfeilen in den Gang ein. Dieser konnte uns aber glücklicherweise nichts anhaben. Als die Gegner in einer Art Schildkrötentaktik vordrangen (allseitig Schilder, die beim Vordringen die Angreifer schützen sollen), schossen auch wir unsere Pfeile ab. Wir sahen schemenhaft, wie ein paar Körper zu Boden glitten. Die Schreie der Angreifer übertönten jedoch die Schmerzlaute der Gefallenen. Der Angriff war so heftig, daß das erste

Fallgitter sehr rasch nachgab. Die Fallgrube nahm noch weitere drei Angreifer ins Jenseits mit. Wir feuerten so oft und so gut wir konnten. "Wenn das zweite Fallgitter zusammenbricht, müssen wir die letzte Türe schließen!" rief mir Beo zu. Ich konnte nur kurz mit dem Kopf nicken, denn ich wollte nicht, daß mein Pfeil das Ziel verfehlte.

Als sie durch das zweite Gitter brachen, sahen wir nur kurz, im Hintergrund der Angreifer, eine hagere Gestalt, die mit einer Rolle in der Hand etwas murmelte. Ich konnte gerade noch zu Seite springen, als der Feuerball den Gang erfüllte. Aber Beo hatte es schwerer erwischt. Sein Zauberkleinod war hinüber. Ein schwerer Verlust, aber besser der Helm als er. Wir konnten gerade noch die innerste Tür schließen, ehe die Angreifer vorstürmten. Sie deckten die Schießscharten mit Holztüren und Brettern so geschickt ab, daß an ein seitliches Feuern durch die Öffnungen nicht zu denken war. Meine Freunde zogen sich von der Türe auf eine Seite des angrenzenden Querganges zurück. "Meine Pferde!" schoß es mir durch den Kopf. Sie waren am anderen Ende des Querganges in





einem Raum untergebracht. Ich wollte sie nicht alleine lassen. Aber keiner meiner Gefährten wollte mit mir meine Pferde verteidigen. Alleine war ich wohl zu schwach, um einen Angriff auf diesen Teils des Turmes verhindern zu können.

Also gesellte ich mich schweren Herzens zu meinen Freunden. Der stärkste Zwerg postierte sich an der Gangecke. Beo und

ich warteten hinter ihm, mit gespannter Armbrust. Da brach auch schon die letzte Tür zusammen und eine mächtige Gestalt stürzte sich mit Gebrüll auf den völlig erschrockenen Zwerg. Mit ihm kam noch eine weit fürchterliche Gestalt in den Gang. Ein Schneetroll. Jetzt ist alles aus, dachte ich mir, ließ mir aber vor meinen Kameraden nichts anmerken. Ich konzentrierte meine Angriffe auf den Troll und konnte ihn auch erheblich schwächen. Als ein zweiter Zwerg seinem Freund helfen wollte, wurde er von einem mächtigen Hieb des Schneetrolls durch den Gang geschleudert. Er blieb mit schweren Wunden und einem Hüftbruch in einer Ecke liegen. Beo nahm nun seine Streitaxt hervor und stürzte sich wie ein Berserker auf den Troll. Der Kampf wogte hin und her. Beide Zwerge lagen nun schwer verletzt auf dem Boden. Beo hatte schwere Wunden erlitten. Der Troll brach durch Pfeile von Beo und mir tödlich getroffen zusammen. Die Angreifer drängten von hinten in den Gang. Eine weitere riesengroße Gestalt stellte sich vor uns und wir hatten wohl keine Chance mehr, unserem sicheren Ende zu entgehen. Da stürmte von hinten der Wachkommandant nach vor und verwickelte den Riesen in einen Kampf, der uns die Möglichkeit gab, uns noch einmal zu sammeln. Mit letzter Kraft besiegten wir den Riesen. In der Zwischenzeit hatte die Wachmannschaft

Schießscharten mit Hacken freigelegt und nahmen die Angreifer von der Seite unter Beschuß. Durch diese Attacke völlig überrascht, traten die Angreifer den Rückzug an. Wie durch ein Wunder hatte ich diesen Kampf ohne Schramme überstanden. Aber was war mit meinen Freunden? Beo und zwei Zwerge waren schwerst verletzt. Zum Glück war der dritte Zwerg ein Zauberer und konnte in den nächsten Tagen die Wunden meiner Gefährten heilen. Beim Hüftbruch mußte die Heilerin des Towers selbst Hand anlegen, so stark waren seine Verletzungen. Sobald die Wunden verheilt sind werden wir unseren Weg fortsetzen, um die Botschaft, die die Zwerge bei sich haben, an die richtige Adresse zu bringen. Welche Abenteuer werden uns wohl noch erwarten, in dieser wunderbaren Welt von Mittelelde?

Sascha begann die Überreste des Abends wegzuräumen. Tja, auch Kämpfer in einer Abenteuerwelt leben von irdischen Dingen. Es war auch bereits knapp 24⁰⁰ und Müdigkeit machte sich breit. Diesen Abend werde ich wohl lange nicht vergessen. Vielleicht darf ich wieder einmal einem Abenteuer, in dieser gar nicht so fremden Welt von Tolkien, beiwohnen.

Heinz Strobel

RAUMSCHIFF ERDE

Pädagogisch wertvolle Lernsoftware aus dem Hause "The red balloon" haben wir einem genauen Test unterzogen. In dieser Ausgabe erhältst Du Infos über das Raumschiff Erde.

Weit entfernt von Captain Kirk und Krieg der Sterne siedelt sich das vorliegende Programm an. Es wird uns eine Reise vorbei an allen Planeten des Sonnensystems versprochen und im Zuge von Zeitreisen die Bekanntschaft von berühmten Wissenschaftlern wie Kopernikus, Galilei oder Newton angekündigt. Nun denn, wandeln wir auf den Spuren Alfs und hoffen,

letztlich nicht auch in eine Garage zu krachen. Die Installation der CD, die übrigens in einer beeindruckend gestalteten Doppelbox geliefert wird, ist denkbar einfach, aber nur unter DOS möglich. Zu Beginn werden Dir zwei Wahlmöglichkeiten angeboten: das Lexikon und das Spiel selbst. Ersteres bietet hochinteressante Informationen über den gesamten Weltraum und ist überaus logisch aufgebaut. Querverweise, wissenschaftlich fundierte Grafiken und Zeichnungen sowie kurze Videosequenzen zu verschiedenen Themenbereichen machen es Dir leicht, Dich zurechtzufinden. Ein Beispiel: Thema *Sonnenenergie* im Inhaltsverzeichnis. Du klickst einmal drauf und kommst in eine Untergruppe, an der Dich z.B. die Sonnenenergie und dann deren *Entstehung* interessiert. Nichts leichter als das, ein Klick darauf führt Dich zu einer globalen Beschreibung.

Nun kannst Du alle *blauen* Wörter im Text anwählen,

die dann näher erläutert werden. "Gespeicherte Energie" wird Dir mit der Entstehung von Kohle und Erdöl erläutert. Entdeckst Du in diesem Text wieder ein farbiges Wort, kannst Du Dich weiter vorarbeiten.

Zu *roten* Bereichen werden Dir Grafiken oder Bilder gezeigt, die Du mit der linken Maustaste wieder schließen kannst.

Entdeckst Du *grüne* Wörter im Text, so kannst Du Dir kurze Videosequenzen ansehen (auch wenn

der sehr kleine Bildschirmausschnitt manchmal etwas störend ist). Das Lexikon ist, abschließend gesagt, ein wirklich gelungener und fundierter Querschnitt durch alle Themenbereiche, die mit

den Planeten und dem Sonnensystem zu tun haben.

Nun aber zum eigentlichen Spiel, genannt *Raumschiff Erde*. Zu Beginn erwartet Dich ein kurzes aber leider nicht ganz ruckelfreies Intro, das Dir in einem Planetarium den Blick durch das Teleskop erlaubt. Ein erster Eindruck von dem, was Dich in den nächsten Sekunden erwartet.

In der Folge ist es Dein Ziel, als Commander eines Raumschiffes, vorbei an den Planeten (Du kannst sie auch anfliegen und Dir Infos darüber holen) die Erde zu erreichen und sie zu retten. Warum? Nun, sie ist aus der Bahn geraten und das Leben auf unserem Planeten ist gefährdet. Also dann, was hält Dich noch auf? Ach ja, da sind ja noch die unzähligen Rätsel und Aufgaben, die vorher zu lösen sind. Denn bevor Du nicht genug Wissen und Material in Deinem Bordbuch gesammelt hast ist nichts mit dem Titel "Retter der Erde".

Der Rätsel Lösungen? Da mußt Du

schon selbst draufkommen, es handelt sich schließlich um ein Lernprogramm (häh, häh).

Es steht außer Frage, daß *Raumschiff Erde*, im Vertrieb der BMG Ariola, eine Informationsquelle der besonderen Art darstellt. Jedem, der den Themen Astrologie und Weltraumforschung (in wissenschaftlich fundierter Form präsentiert und erklärt) etwas abgewinnen kann, ist diese CD-ROM zu empfehlen.

Eine Weltraum-Flugsimulation und rasantes Gameplay darf man allerdings nicht erwarten. Aber das ist ja auch nicht Sinn und Zweck dieser Übung. Du erhältst diese Lernsoftware im gut sortierten Handel. Das Testmuster wurde uns von "The red balloon" (ein Unternehmen der *Telemedia/Bertelsmanngruppe*) zur Verfügung gestellt. Tel.: (0049)5241/80-0

Thomas Gehring

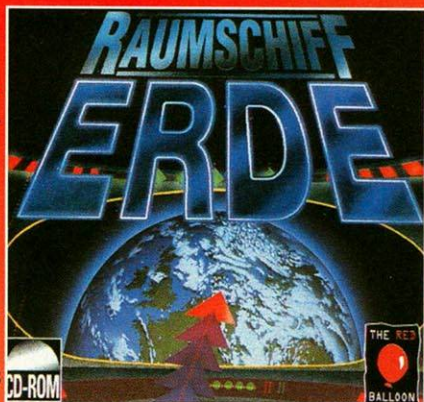
UNSERE MEINUNG:

■ **Raumschiff Erde bietet eine beeindruckende Informationsvielfalt zu astrologischen Themen und zeichnet sich durch Übersichtlichkeit im Lexikon aus.**

■ **Das Spiel selbst wartet mit interessanten Rätseln auf, läuft aber leider nicht im Vollbildmodus und ist etwas träge.**

UNSERE NOTE:

+ GUT



ADI Spielerisch Lernen

Lernsoftware für Kinder von 4-6 Jahren. Na bitte, wär' das nichts für Sie? Gut, gehen wir der Sache zuerst auf den Grund und machen wir uns ein Bild.

Wieder einmal ist es an der Zeit, ein Programm unter die Lupe zu nehmen, welches Ihren Kindern Lernhilfe sein soll. ADI Junior *Rechnen und Lesen* ist als Disketten- und CD-ROM Version erhältlich und in wenigen Minuten in Windows



installiert. Es erscheint ein Ausserirdischer, der mich irgendwie an E.T. erinnert. Sein Name: ADI (no na). Er begleitet uns durch das gesamte Programm und gibt immer wieder nützliche Kommentare bei Problemen ab. Bereits im Hauptmenü können verschiedene Gegenstände zum Leben erweckt werden. Da wird z.B. per Maus-Klick aus einer netten Pflanze ein riesengroßer Kürbis. Alles für Kinder herzig animiert. Im Lernteil werden die schier unbegrenzten Möglichkeiten dieser Software offenbart. Da gibt es unter anderem Hilfestellung beim Erlernen der Uhrzeit. Ihre Kinder, durch das Programm animiert, werden Sie dazu bringen, daß Sie einem baldigen Uhrenkauf zustimmen. (Wow, welch poetische Eruption!) Überaus großes Interesse sollte man für das Schreibprogramm zeigen, denn dieses lehrt Ihren Sprößlingen den Umgang mit einer richtigen Schreibmaschine bzw. PC-Tastatur. Nämlich per Mausklick. Weitere Features: Leertaste, Zeilenwechsel, Löschen und Wechsel zwischen Klein- und Großbuchstaben. 3 unterschiedliche Schwierigkeitsstufen erlauben es Ihren Kin-

dern bereits kleine Aufgaben zu lösen. Bei Problemen hilft dann natürlich wieder unser kleiner E.T.-Verschnitt. Weitere Punkte in dieser Lernsoftware sind ein Malprogramm, Figurenspiel, ein Puzzle, ein Spiel mit Rennautos und ein "Breakout", sie wissen schon: mit Schläger und Ball Ziegelsteine abschießen. (alles klar?). Auf diese Spiele möchte ich hier nicht näher eingehen, da der Rahmen dieser Ausgabe dadurch gesprengt würde. Bei allen Lernbereichen steigt der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben mit Fortdauer des "Spiels". Und ADI steht wie immer mit Rat und Tat zur Verfügung. Er lobt Ihr Kind, wenn Aufgaben richtig erfüllt wurden und motiviert zum Weitermachen, wenn's einmal nicht so recht klappen will. Pro richtiger Lösung eines Bereiches erhält Ihr Kind von ADI einen Punkt, den es gegen eines der Spiele eintauschen kann. Sehen Sie, so geht man mit Kin-

fördert. Der Spaß kommt dabei nicht zu kurz und so soll es ja auch sein. Denn mit Zwang erreicht man bei Kindern ja bekanntlich recht wenig. Die Eigenmotivation ist maßgebend.

Thomas Gehringer

UNSERE MEINUNG:

■ ADI Junior präsentiert sich als kompetentes und leistungsstarkes Lernprogramm für Kinder von 4-7 Jahren. Kreativität und Verständnis für Zahlen und Buchstaben werden geschult.

UNSERE NOTE:

SEHR GUT

Wichtige Telefonnummern

Bill Clinton	001/202-4561414
Queen Elisabeth II.	00441-9304832
Papst Johannes Paul II.	00396-6982
Franz Vranitzky	0222-371236
CD-ROM-SHOP-AUSTRIA	799 93 01
	799 93 02, FAX

CD-ROM-SHOP-AUSTRIA

1030, Rennweg 46-50, neben Rennwegcenter

Spiele, Shareware, Lernsoftware...

LERNEN - LERNEN - LERNEN

HURRICANE

Er ist da! Der Wirbelsturm, der so manches CD-Rom Laufwerk zum Glühen bringen wird.

Geradezu "druckfrisch" ist diese brandneue CD aus dem Hause Starcom in un-

serer Redaktion eingetroffen.

Es blieb gerade noch Zeit genug, einige Highlights herauszupicken.

Doch zuerst muß die fantastische Menüführung auf dieser CD erwähnt werden.

Wer kennt nicht die Probleme, die sich bei den meisten Shareware CD's schon bei

der Installation aufdrängen.

Hier eine kurze punktuelle Aufzählung der Menü-Superpunkte:

Leistungsfähiger Dateimanager.

(Ähnlich einem Norton)

Automatisches Unzip für alle komprimierten Dateien mit selektiver Wahlmöglichkeit.

Automatisches Betrachten der Dokumentation. Du mußt nicht einmal den Namen der entsprechenden Datei kennen!!!!

Super ASCII-Viewer, der durch Anklicken automatisch den Text anzeigt (auch bei ZIP-Files).

Vordefinierte Anwendungen, die per Tastendruck gestartet werden. Die Liste der Programme ist individuell erweiterbar.

Dieses CD-Package besteht aus zwei CD's. Die "Bonus CD" führt uns in das Haus von "Blue Byte".

Auf dieser Scheibe werden die neuen Renner "Albion", "Die große Rally", "Der Schatten des Imperiums" u.s.w. vorgestellt.

Zusätzlich befinden sich auf der Bonus-CD spielbare

Demos von "Die Siedler" und "Battle Island II" sowie 11 Soundtracks aus der Battle Isle Saga.

Doch nun zur **HURRICANE** CD. Hier findest Du *JAZZXMAS*, mit seiner Weihnachtsedition. Lauter neue Level mit super Musik. Einfach saucol.



3DPit ist auch ein sehr interessantes Spiel, das an das Ur-Pitfall inhaltlich angelehnt ist.

Letter Attack. Dieses Spiel ist so schräg, daß es schon wieder lustig ist. Du mußt die Welt vor den bösen (was denn sonst) Außerirdischen retten. Dabei mußt Du Wörter, die auf dem Bildschirm erscheinen, korrekt und schnell nachtippen, sodaß sie vom Bildschirm verschwinden. Meine Güte, wer bis jetzt nicht die Schreibmaschine beherrscht, nach diesem Spiel kann er es bestimmt.

Race 95, *Skart13*, *Wacky Wheels* etc. reihen sich in die Serie Auto-Rennsport ein. Mit relativ guter Grafik kannst Du bei den meisten Spielen entweder auf einem Bildschirm (Split-Screen), oder per Modem, gemeinsam ein Rennen wagen.

Auch für die, die nicht genug von diversen einseitigen Games bekommen können, ist etwas vorhanden. Von Kanonenfutter über NICO (Der Weihnachtsmann trifft den Osterhasen) bis hin zu ket-

chuptriefenden Games. Aber über diese Art der Games möchte ich nicht ausführlich schreiben, da sie eigentlich nicht in den Game Express passen.

Auch gute Klassiker befinden sich auf der **HURRICANE** CD. So z.B. *GALAGA*, *MISSILE COMMAND*, *Mrs. PAC-MAN* und so weiter.

Wer diese Spiele noch nicht besitzt, der soll sich diese CD zulegen. Sie bietet eine gute ausgewogene Mischung aus allen Programmsparten. Gekoppelt mit der fantastischen Benutzerführung und dem doch eher geringen Preis von DM 39,- bzw. ÖS 299,-, ist dieser Wirbelsturm ein muß für jeden CD-Rom-Besitzer. Noch dazu gibt es mit der Bonus CD, einen gewaltigen Happen, der **HAPPY** macht.

Info-Tel.: Starcom 0463 32 90 20

Heinz Strobel

UNSERE MEINUNG:

■ **Absoluter Hammer auf dem Sharewaremarkt. Super Menüführung zu kleinem Preis. Bonus CD, und gut ausgewählte Programme.**

■ **Bei der Datenmenge lassen sich schwächere Spiele nicht vermeiden. Für Schmökern auf dem PC an langen Abenden bestens geeignet.**

UNSERE NOTE:

SEHR GUT

DAS ERSTE REGELMÄSSIG ERSCHEINENDE COMPUTERMAGAZIN MIT CD-ROM

Mit CD-ROM

CD Austria DIREKT

alle 2 Monate NEU!

mit
CD
ROM

AUSGABE 8
Februar / März 1995

79,-^{ÖS}

Im Vergleich

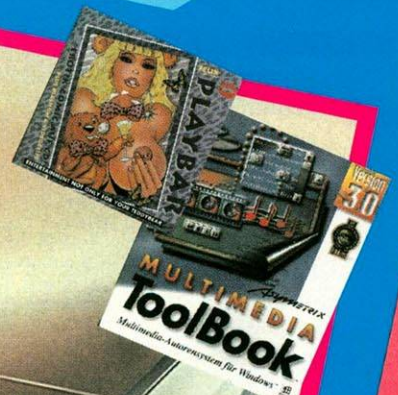
Aktuelle Shareware-Sammlungen

Aktuelle Neuerscheinungen

CD-ROMs, Bücher, Software,
Shareware-Programme, ...

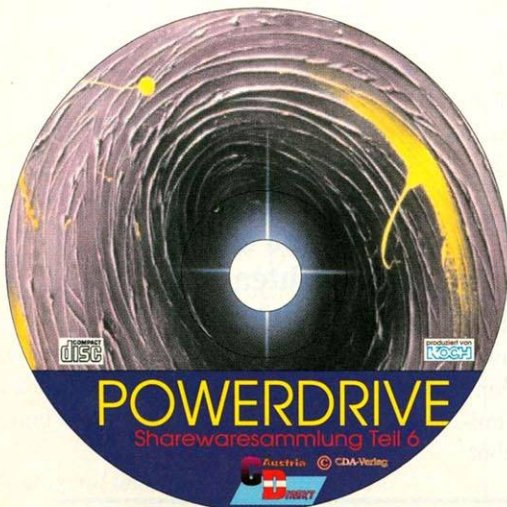
PC-Spiele

Im Test: Schnelle CD-ROM - Laufwerke



500 MB
auf der CD-ROM!
Multimedia-Quiz
Rätselecke
Cliparts
Jos & seine
Artgenossen

rund 250 Programme, sowie jede
Menge Sounds, Bilder, ...



CDA-Verlag

Die unendliche Geschichte

Teil 6

Es ist uns gelungen, die Stellungnahme eines Softwaregiganten zum Thema Raubkopieren einzuholen. Wir hoffen, damit eine weitere Diskussionsgrundlage liefern zu können.

Der volkswirtschaftliche Verlust durch Raubkopien:

Bei einer geschätzten Raubkopierquote von nahezu 90 Prozent aller eingesetzten Computerprogramme kommen auf ein verkauftes Programm neun illegale Kopien. Daraus resultieren erkleckliche Umsatzverluste für die Softwarehersteller, die im Bereich etlicher Milliarden Mark (x7=ÖS) jährlich liegen und damit auch einen erheblichen volkswirtschaftlichen Verlust bedeuten.

Dazu einige beeindruckende Zahlen: Nach Angaben diverser Institute verlieren die amerikanischen Softwarehersteller jährlich über 12 Milliarden Dollar Umsatz durch Software-Piraterie. Diese Summe teilt sich wie folgt auf: In Europa belaufen sich die Einbußen auf 4,9 Milliarden Dollar per annum, in Asien auf 3,9 Milliarden Dollar, in den Vereinigten Staaten und Kanada auf insgesamt gut 2,4 Milliarden Dollar; in Afrika und dem Nahen Osten sind es immerhin noch über 660 Millionen Dollar und in Latein- und Südamerika 820 Millionen Dollar. In Deutschland wird die Raubkopierquote derzeit auf 57% geschätzt, was einem Umsatzverlust von jährlich 1,584 Milliarden Dollar entspricht.

Da die US-Softwareindustrie rund 75 Prozent des weltweiten Softwaremarktes bestreitet, spiegeln diese Angaben die Probleme der Softwareindustrie insgesamt recht gut wider. Dabei ist die volkswirtschaftliche Komponente der Software-Piraterie nicht zu unterschätzen. Tausende von Arbeitsplätzen könnten bei Softwareproduzenten geschaffen werden, falls sie das von Raubkopierern verursachte Umsatzloch "füllen" könnten.

Vor diesem Hintergrund ist

auch klar, daß sich Unternehmen wie Lotus im Kampf gegen die Software-Piraterie verstärkt engagieren. Denn die Umsatzperspektiven, die sich durch einen Rückgang des weltweiten "Software-Klau" ergeben, sind enorm. Gelänge es, die Raubkopierquote auch nur um 10 Prozent zu senken, würden sich die Verkaufszahlen der Software-Industrie, schon allein deshalb, praktisch verdoppeln.

Lizenzproblematik selbst bei Großkonzernen:

Das gilt auch für den deutschen Markt, wo das illegale Kopieren von Software mittlerweile zum Volkssport geworden ist. Kinder und Jugendliche duplizieren Disketten und geben sie an Freunde weiter, private Computeranwender arbeiten mit illegalen Versionen von allen nur möglichen Softwarepaketen. Selbst in großen Konzernen kommt es nach Erwerb einiger Lizenzen zum zigtausendfachen unerlaubten Einsatz von Programmen in firmeneigenen Rechnernetzen. Als Faustregel gilt, daß jedes Unternehmen mit mehr als 50 PC's mit höchstwahrscheinlicher Sicherheit bereits Raubkopien irgendwelcher Art im Einsatz hat.

Zentraldatenbank gegen Raubkopien:

Ein wichtiges Hilfsmittel, um Raubkopierer ausfindig zu machen, sind Datenbanken gegen Raubkopien, in der die von Softwareherstellern verfügbaren Programme archiviert sind. Solche Prüfdatenbanken erhalten die öffentlich beauftragten Gutachter der Landeskriminalämter oder öffentlich bestellte und vereidigte Sachverständige, deren Gutachten die Basis für eine strafrechtliche Verfolgung darstellt.

Kooperativer Ansatz anstatt Kriminalisierung:

Die Legalisierungs-Kampagne des Unternehmens soll doch in erster Linie Hilfestellung für den Anwender sein. Ziel der Aktion ist denn auch keine vordergründige Kriminalisierung, sondern das Angebot

zur Kooperation, zur gemeinsamen Lösung von Lizenzierungsproblemen in Unternehmen, aber auch beim Privatanwender. Denn davon ist Lotus überzeugt: Viele Anwender sind daran interessiert, ihre häufig unbewußt illegal installierten Programme durch rechtmäßig erworbene und damit voll lizenzierte Produkte zu ersetzen.

Prüfsoftware macht Raubkopien ausfindig:

Diese Anwender erhalten auf Wunsch eine spezielle Software, die es ihnen ermöglicht, sich auf einfache Weise einen Überblick über alle vorhandenen Programme und Versionen auf ihrem Rechner zu verschaffen. Bisher hatten solche Firmen kaum die Möglichkeit, sich über den tatsächlichen Softwarebestand ihrer Organisation zu informieren. Jetzt lassen sich etwaige Defizite an erworbenen Lizenzen schnell erkennen und beheben.

Solide Unternehmen wollen sich zweifellos ihr Image nicht durch Schlagzeilen verderben lassen, in denen sie als Raubkopierer bloßgestellt werden. Und hier gab es in der letzten Zeit etliche böse Überraschungen. So wurden im Frühjahr 1994 österreichische Computershändler und ein portugiesisches Bankinstitut als Raubkopierer entlarvt.

Weitere Informationen:
Lotus Development GmbH
Bärbel Widhalm
Baierbrunnerstr. 35
81379 München
Tel.: 0049/89 785 09-131

Quelle: Lotus Development

Alle Leser werden hiermit aufgerufen, uns ihre Meinung über dieses Thema kundzutun. Wir möchten gerne darüber berichten.

Schreibt an:

**GAME EXPRESS
Spöttlgasse 17, A-1210**

Beratung - Tips - Informationen

Wir haben für Dich und Deine Eltern von verschiedenen Organisationen und Ministerien Infos zum Thema Computerspiele und Pädagogik bekommen.

**Amt der Oberösterreichischen Landesregierung
Abteilung Bildung, Jugend und Sport**
Tel.: (0732) 7720/0

■ Broschüre "Tips für Computerspiele-
Ein Verzeichnis für Pädagoginnen, Pädagogen und
Eltern". Infos zu gewaltfreien Games, die sich ande-
rerseits durch ihre originelle Spielidee auszeichnen.

Arbeitsgemeinschaft Computer und Spiel (ACOS)
Tel./Fax: (0732) 31 33 78

■ Neuerscheinungen am PC-Sektor werden aus spie-
lerischer und pädagogischer Sicht beurteilt.
Es wird Fortbildung von Eltern und Lehrern, sowie
Informationsbroschüren und Projektberichte, die über
die Ministerien, bzw. das Land OÖ beziehbar sind,
angeboten.

Berufs-Bildungs-Center der AK Vorarlberg
Tel.: (05522) 3551

■ Im EDV-Info-Center wird Eltern und Pädagogen
eine kostenlose Beratung über die Auswahl und den
richtigen Umgang mit Computerspielen angeboten.
Du kannst auch zum Selbstkostenpreis von ÖS 70,-
eine in Eigenproduktion erstellte CD-ROM beziehen,
auf der Spielebeschreibungen, Tests und Tips zum
Thema "Empfehlenswerte Computerspiele" in Form
von DemoverSIONen bzw. Shareware enthalten sind.

**BM für Unterricht und kulturelle Angelegenheiten
Abt. V/4-Politische Bildung, Fr. Mag. Strohmeyer**
Tel.: (0222) 531 20/2546

■ Broschüre "Computer Spiele Box-Empfehlenswer-
te Computerspiele". Ein überaus interessantes Nach-
schlagewerk für alle PC-Freaks. Im nächsten GAME
EXPRESS gibt's umfangreichere Infos dazu.

**Projekzentrum Compäd
des BM f. Unterr. u. kulturelle Angelegenheiten
Hr. Mag Schartner**
Tel.: (0732) 31 33 78

Mailbox: Black Board (0222) 40 65 415
■ Datenbank: über 2500 Informationen über Compu-
terspiele, Literatur, Unterrichtsmaterialien...
Mailbox "Black Board": Infos, News, Tips, Termine..
Nähere Infos dazu gibt's im Falter vom BMUK
"Computerspiele - Informationen für LehrerInnen"

Spielerbox Wien
1080 Wien, Albertgasse 35/II
Verleihszeiten: Mo, Mi, Fr 12-19⁰⁰, Di und Do 9-13⁰⁰
■ Familien erhalten Beratung zu den Themen: alters-
oder themenbezogene Spielauswahl, Lernspiele und
empfehlenswerte Computer- und Videogames.
Dort kannst Du Spiele ausleihen und jeden Mittwoch,
Donnerstag und Freitag die Games auch testen.

Quelle: BM f. Jugend und Familie Abt. I/4, Ref a
Präventive Jugendarbeit und Medienerziehung

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 erstaun-
lichen 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 Bat-
terien. 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-Lautspre-
cher, Klang-/Balance-Regelung, mit
externem Mikrophon und Kopfhörer.
Der TravelMate 4000M – die portable
Lösung für verschiedenste Anwendun-
gen, insbesondere der professionellen
Präsentation. Sie möchten mehr dar-
über 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**

LESERCORNER

TIPS & TRICKS

Neolithic V1.51

Hier ist eine Passwortliste zu KEC's Neolithic für die ersten 50 Levels:

01	-----
02	GDIJBBMHMF
03	HHJICBHOIE
04	HPKJDBHSIF
05	IXDKECHLFE
06	IJELFCHPFF
07	JNFKGCHRGE
08	JVGLHCHVGF
09	GHHKACIOHG
10	GRJKBCITIH
11	HXKLCCIWIG
12	HLDIDDIQJH
13	IFKLECIBIG
14	IJKLFCIDIH
15	JTDIGDIUJG
16	JFEJHDIYJH
17	KNFIADJRKE
18	KVGJBDJVKF
19	LXGJCDJWKE
20	LFHIDDJBLF
21	MLIJEDJELE
22	MRJIFDJHMF
23	NTJIGDJIME
24	NFKJHDJMMF
25	KHJIADKCGM
26	KPKJBDKGMH
27	LHHICDKCLG
28	LPIJDDKGLH
29	MDDIEDKXJG
30	MFDIFDKBJH
31	NLEJGDKEJG
32	NXJKHCKKIH
33	GLDIADLQJI
34	GVHKBCLVHJ
35	HXJICBLWII
36	HVHIDBLVHJ
37	IFJIEBLBII
38	IFHIFBLYHJ
39	JFHGBLBHI
40	JHGJHBLCGJ
41	GRFKACMTGK
42	GTELBCMUFL
43	HVELCCMVFK
44	HHGLDCMCGL
45	IJGLECMDGK
46	IJKFCMDGL

47 JLFKGCMEGK
48 JTIJHBMHIL
49 KXHIABNWHI
50 KFFKBCNYGJ

Christian S., Münchendorf

ZOOL 2 (AMIGA)

Im Titelbild ("Press Fire") eingeben:

Code:	Effekt:
CREAMOLE	10 Leben
VISION	20 Leben
THOUGHGUY	
(Y=Z!!!)	Unverwundbar
OLDENEMY	Immer Zeit
KICKASS	Immer Bomben
BUMBLEBEE	Levelskip
	(Return)

Levelcodes:

1	SESAME
2	RONSON
3	FUNKY TUT
4	HISS TERLA
5	7SLUR
6	PLUNGER

Dietrich R., St. Gilgen

HERETIC

Kaum ist die Sharware Version von Heretic auf dem Markt, gibt es schon die ersten Cheats, die das Überleben einfacher machen sollen.

QUICKEN: Unverwundbarkeit

RAMBO: Alle Waffen, Munition, sowie 200% Armor

GIMME [a-j] [1-9]: Items ins Inventar zaubern.

a	Ring-Unverwundbar
b	Shadowsphere
c	Gesundheitsflasche
d	nur bei Vollversion
e	Buch der Stärke
f	Fackel
g	Bomben
h	Verwandlungs-Ei
i	Flügel
j	Nur bei Vollversion

SKEL Alle Schlüssel

RAVMAP Schaltet die Karte um:

1 - Gesamte Karte
2 - Alle Items, Monster

3 - Rückkehr zum normalen Modus

KITTY Keine Kollisionsabfrage

ENGAGE [Episode#] [Map#] Levelwarp

PONCE Volle Gesundheit

SHAZAM Waffenverstärker

MASSACRE Alle Monster sind im Level hin!

COCKADOODLEDOO
Hendlmoos!!!!

IDDQD Selbstvernichtung

IDKFA Alle Waffen und die gesamte Munition ist futsch.

Wenn Du in der DOS Befehlszeile "Heretic -ravpic" eingibst, dann kannst Du im Spiel mit der Taste F1 einen Screenshot machen. Gespeichert wird das Bild mit dem Namen HRTIC#.PCX.

Norbert E., Wien

HILFE GESUCHT

Kyrandia 3:

Wo findet man auf der Katzeninsel die Edelsteine, wie kommt man an sie heran und was muß man bei den Piraten machen?

Höhlenweltsaga:

Wo findet man einen geeigneten Behälter für die "Colanüsse" die man am Markt in Waringen erwerben kann? Woher bekommt man einen Passierschein und was muß man mit dem Frachtgut machen?

Beide Games: *Dietrich R., Laim*

MEINUNGEN:

Einfluß der Medien ins Kinderzimmer

Sehr geehrte Herren!
Im Rahmen einer humanwissenschaftlichen Hausarbeit über den

Einfluß der Medien ins Kinderzimmer, würde mich folgendes interessieren:

1) In vielen Computerspielen wird ganz selbstverständlich von Magie, Zaubersprüchen, "Mächten" ausgegangen. Verkaufstrick? Oder werden bewußt Botschaften transportiert?

2) Können Sie mir Spiele nennen, wo es besonders satanisch zugeht?

3) Welche Spiele mit solchen Inhalten würden Sie ablehnen?

4) Wie stehen Sie zum Problem der Gewaltverherrlichung in den Computerspielen? Was halten Sie von der These, daß Kinder/Jugendliche durch die vielen Gewaltanwendungen, selbst zur Gewalt neigen?

Gabriele R., Himmelberg

Liebe Gabriele!

Besten Dank für Dein Vertrauen, daß Du in uns setzt. Wir finden die Thematik sehr interessant und werden Dir eine umfangreichere Antwort, samt den erforderlichen Belegexemplaren zusenden (Sofern ich solche Magazine noch in meinem Kasten finde).

1) Ich würde primär den Vergleich zw. Satanismus und Adventure nicht unbedingt zulassen. Ich sehe den Sinn in einem Adventure in der Unterhaltung. Und in einer Märchenwelt (Drachen, Zauberer, Ritter), kann man doch ungestört den ritterlichen Kampf gegen das Böse beginnen.

2) Am ehesten ist mir das Spiel Elvira (Elvira II) bekannt, doch ob dieses Spiel dem "Satanismus" nahegelegt werden kann, wage ich zu bezweifeln (Testmuster schicke ich Dir mit).

3) Alle die mit Mord, seelischer als auch körperlicher Peinigung, Rassenhaß etc. zu tun haben.

4) Die Grundidee des Game Express ist es, keine gewaltverherrlichende Spiele bzw. Pornografie zu beschreiben oder auch vorzustellen. Du kannst Dir sicher denken, daß dies eine Gratwanderung ist. Denn, wo beginnt Gewalt? Im Fernsehen mit Tom & Jerry, oder mit den Märchen der Gebrüder Grimm (Hexe wird bei lebendigem Leib verbrannt)? Hier kann man nur im Einzelfall persönlich entscheiden.

Die Red. (Heinz Strobel)

GAME EXPRESS 2/95

BUCHHAS ■ JAKOBER
Computer Top Ware

Heretic

und andere
aktuelle
Sharewareprogramme

Hunderte
aktuelle
CD-ROM

Spiele
Standard-
software

KATALOG
DISKETTE



Februar 1995

2540 Bad Vöslau,
Wr. Neustädterstr. 24
Tel. 02252 / 70 800
Fax 02252 / 70 800 16

Gratis anfordern!

A side-profile photograph of a man with brown hair and a mustache, wearing a black head-mounted display (HMD). The device features two prominent yellow circular sensors on the temples. A purple label with the word 'CYBERONICS' in white capital letters is visible on the right side of the headband. The man is wearing a light blue collared shirt. The background is dark and out of focus, with some red and blue lines visible.

JETZT NEU: CD BREAKFAST

**TÄGLICH VON
06.15 BIS 10.15
AUF UKW 96.6**

WIR GEHEN DIR NICHT AUF DEN WECKER.

UKW 96.6



DIESEN BERICHT WIDMET ELICH:

TEXAS INSTRUMENTS

Hobbyfilmer aufgepasst! Die Miro DC1 tv ist eine neue Karte, welche die Ein- und Ausgabe in S-VHS beherrscht.

Die Miro Video DC1 tv ist eine neue Karte zur Digitalisierung, Komprimierung und Bearbeitung von Filmsequenzen im MJPEG-Format. Geliefert wird sie mit den Treibern für Windows 3.1 und dem sehr guten Programm "Adobe-Premiere", welches alleine schon den Kaufpreis von ca. ÖS 13.000,- wert ist. Die

den vollen Genuß der Karte zu kommen. Hat man nun endlich diese Einstellungen richtig vorgenommen, steht dem Video-Vergnügen nun nichts mehr im Wege. Die Karte an sich kann die aufgezeichneten Videos lediglich softwaremäßig über die Videokarte darstellen. Das so erhaltene Bild ruckelt relativ stark und ist nicht bildschirmfüllend. Hingegen wird mit der separat erhältlichen MiroMOVIE bzw. MiroMOVIE Pro mittels Overlaytechnik in voller Bildschirmgröße dargestellt. (hohe

corder bzw. den Fernseher, bei Ausgabe über die interne Grafikkarte, ist, sei es anzuraten, sich zusätzlich (oder bei Neuanschaffung eines PC) eine spezielle Grafikkarte (miroMOVIE bzw. miroMOVIE pro) zuzulegen. Da funktioniert, dank der Overlaytechnik, die Ausgabe 1000%ig.

Wenn man jedoch bedenkt, daß bei einem Preis für die DC1 tv von ca. ÖS 13.000,- ein fantastisches Videobearbeitungsprogramm ("Adobe Premiere") inkludiert ist, kann man sich diese Karte, nach einer kleinen Vorführung im Fachhandel, ohne weiteres zulegen.

Testmuster:

Fa. Svoboda
Niederhofstr.4
1120 Wien
Tel: 0222/817 32 24
Richtpreis: ca. ÖS 13.000,-

Heinz Strobel



Installation der Karte ist relativ einfach und problemlos. Die Hardwareanforderung setzt jedoch zumindest einen 486DX33 voraus. Besser ist jedoch ein DX/2 66 bzw. ein Pentium-Rechner. Vor allem benötigen die besseren Rechner keinen Waitstate um problemlos arbeiten zu können. Die Festplatte sollte so ca. 1GB haben um nicht Gefahr zu laufen, daß ein Speicherengpaß entsteht. Vier Minuten Film benötigen satte 80MB Festspeicher. An Ram sollte man ca. 16 MB sein Eigen nennen. Ein IRQ (10,11,12,15) wird benötigt. Den I/O Adressbereich kann man mit 16-Bytes zwischen 290h bis 360h festlegen. Ein freier DMA Kanal (von drei möglichen) ist zuletzt noch notwendig, um in

Frame-Rate von 25 B/s). Wie bereits erwähnt, besitzt die Miro DC1 tv einen S-VHS- und einen Compositein- bzw. Ausgang. Das Audiosignal rast über eine Audiokarte zum Ziel.

Nach dem Aufnehmen einer oder mehrerer Sequenzen, kann man nun seine gewünschte Videosequenz über das Programm "Adobe-Premiere" zusammenschneiden und über den S-VHS Ausgang absolut flüssig und ruckelfrei mit 25 Bildern pro Sekunde wiedergeben oder auch auf dem Videorecorder aufnehmen. Dem Schaffensdrang der semiprofessionellen Videofilmer ist nun keine Grenze mehr gesetzt. Da der größte Nachteil der DC1 tv, die relativ schlechte Übertragung der Filme auf den Videore-

UNSERE MEINUNG:

+ Auch bei 25 Frames ist die Aufnahme ohne Verluste!! Gute Bildqualität und dank MJPEG super Kompression.

- Diese Karte benötigt miroMOVIE um Overlays darzustellen. Bei normaler Grafikkarte eher unzureichend.

UNSERE NOTE:

GUT

GOTT BRAUCHTE

7 TAGE

UM DIE WELT
ZU ERSCHAFFEN

DU KANNST SIE IN

3 TAGEN
ERLEBEN

AUSTRO GAMES

MESSE FÜR COMPUTERSPIELE

19.-21.MAI 95 MESSEGELENDEN WIEN

NICHT VERGESSEN

19.-21.MAI

AUSTRO GAMES

MESSEGELÄNDE WIEN
HALLE 1

VORSCHAU 03/95:

PROTOTYPE FÜR PC
INDIANA JONES FÜR SNES
LERNPROGRAMME
SOFTWARE FÜR MAC
CD-I AUF DEM PC

UND...UND...UND...UND...

DU ERHÄLTST DAS HEFT

03/95: AB 13.3.1995

IN ÖSTERREICH:
BEIM ROSENBERGER
& FRAG DEINEN
SCHULSPRECHER

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 Spielmagazin.
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.

50

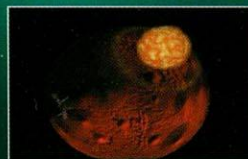
GAME EXPRESS 2/95

STAR DARK FORCES WARS

CD-ROM



Die dunkle Seite der Macht
ist jetzt noch dunkler!



**Vertrieb: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH,
Schießstätte 12A, 6800 Feldkirch, Tel. 05522/7 16 75, Fax. 05522/7 16 74**

Dark Forces © 1995 Lucasfilm Ltd. und LucasArts Entertainment Company. Alle Rechte vorbehalten. Autorisierte Nutzung. Star Wars ist eingetragenes Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. Dark Forces ist ein Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. Das LucasArts Logo ist eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company. iMUSE ist ein Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company. iMuse U.S. Patent Nr. 5.315.037. Deutsche Lizenz: SOFTGOLD Computerspiele GmbH.



„Bekanntgabe anlässlich der kleinsten Preisverleihung Österreichs.“

**Preisgünstigster COLOR-
Tintenstrahldrucker Österreichs!**

HP DESKJET 310 + Color-Kit

Color-Tintenstrahldrucker, 240 Z./Sek. in EDV-Qualität, 167 Z./Sek. in Schönschrift, 300 x 300 dpi, 35 skalierbare Schriften, 48 KB Druckerspeicher.
Inkl. COLOR-Kit, Netz/Ladegerät und Software (ohne Einzelblatt-Schacht).

statt 3.490.-

nur **2.990.-**



Stattpreise
sind unsere bisher
gültigen Verkaufspreise.

WIE MACHT DAS DER NIEDERMEYER?

NIEDERMEYER

138 MAL IN ÖSTERREICH

Computer
Pionier

