

1. ÖSTERREICHISCHES GRATIS SPIELEMAGAZIN

STAR WARS - TIE FIGHTER

**MOGE DIE DUNKLE SEITE
DER MACHT MIT EUCH SEIN**

DER CLOU FÜR AMIGA

DER RAUB DER KRONJUWELEN IM LONDON DER 50ER JAHRE

SPRACHTRAINER

SPASS AM LERNEN MIT TALKING DICTIONARY

SUPER METROID

DAS TOP GAME AUF S-NES

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

Das große Microsoft- Preisausschreiben mit McZee.™



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

Ein Multimedia-PC und Spielsoftware von Microsoft zu gewinnen.

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

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

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

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

Name ...	
Geburtsdatum ...	
Adresse ...	
Telefonnummer ...	
☐	Verwendetes Programm ...

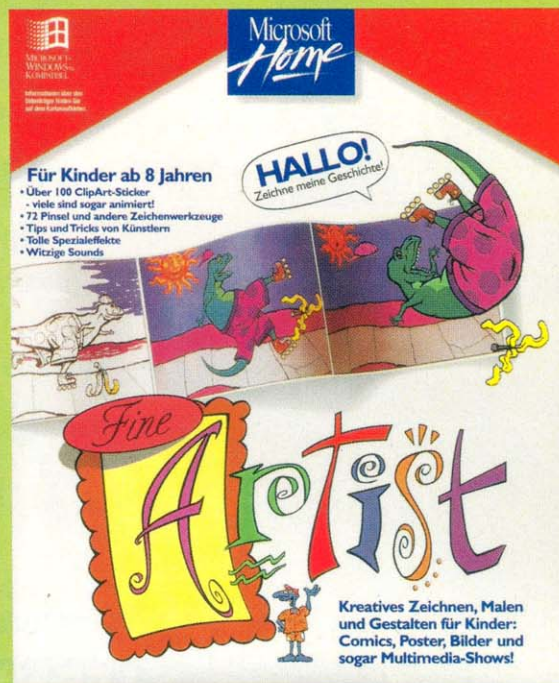
Diese Seite kann auch als Teilnahmekarte verwendet werden. Weitere Teilnahmekarten erhältst Du bei Microsoft Infoservice 0660/6520. Mitarbeiter der Firma Microsoft und deren Angehörige sind nicht teilnahmeberechtigt, über das Preisausschreiben kann kein Briefverkehr geführt werden. Der Rechtsweg ist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

Microsoft®

Microsoft Home weckt den Künstler in Dir!



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



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



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

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

Computerbox
Alfred Schmidt Ges. m. b. H.

Gudrunstraße 158
1100 Wien
0222 / 602 26 18

Fasangasse 16
1030 Wien
0222 / 798 35 03

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

Software Dschungel
HandelsGes. m. b. H.

Mariahilferstraße 62
1070 Wien
0222 / 93 53 56

Alpha Buchhandel
Ges. m. b. H.

Neustiftgasse 112
1070 Wien
0222 / 522 63 24

Steco Data

Eisengasse 41
6850 Dornbirn
05572 / 25 812

Robert Streit

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

Computerhaus - Liezen

Hauptplatz 1
8940 Liezen
03612 / 26 666

Computerhaus - Weiz

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

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

Microsoft®

INHALT 9 / 9 4

NEWS

DIE ECTS 1994 IN LONDON 46

6 GAME EXPRESS NEWS

PC-SPIELE

TIE FIGHTER 8

10 OLDTIMER

NINTENDO

16 SUPER METROID

SEGA

12 MARKOS MAGIC FOOTBALL

AMIGA

20 DER CLOU

CDI

14 PRODUKTPRÄSENTATION

LERNSOFTWARE

34 INGENIO SPRACHTRAINER

36 TALKING DICTIONARY

38 MICKY ABC+123

40 CREATIVE WRITER

BERICHTE/KOLUMNEN

22 PRÄDIKAT WERTVOLL

24 DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

37 SPIELEBOX

HARDWARE

42 TRAVELMATE 4000E

44 NEUE JOYSTICKS

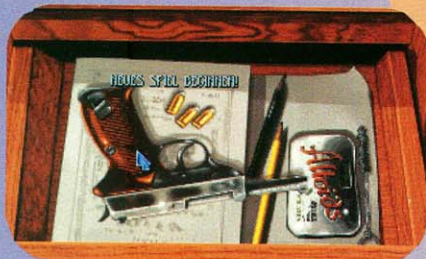
BRETT/ROLLENSPIELE

26 THE GATERING

50 VORSCHAU 10/94

50 IMPRESSUM

5 EDITORIAL



Oldtimer ist ganz heiß
ab Seite 10



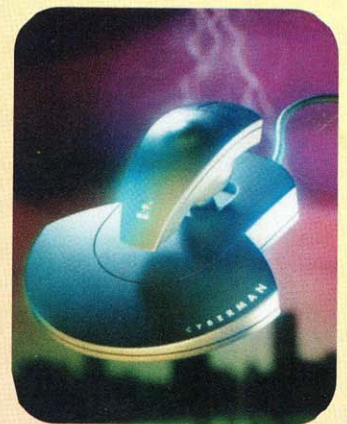
Auf nach Imaginopolis
ab Seite 40



Eine hübsche Dame schützt den
Magier ab Seite 26.



Helft Marco
und den
Tieren ab
Seite 12



Cyberman, der erste
Schritt zu 3D ab Seite 44.

GRATIS

Kostenlos aber nicht umsonst.....

Erstaunt? Verwundert? Erfreut?

Wir wußten, daß Du so reagierst und hoffen, daß es uns möglich sein wird, Deinen Erwartungen, die Du naturgemäß in ein neues Magazin steckst, zu entsprechen.

GAME EXPRESS ist das erste österreichische Gratis Spielemagazin, das sich inhaltlich mit den Themen Computer, Brett- und Rollenspiele, Anwendungsprogramme und Lernsoftware befaßt.

Wir wollen Dir drei Dinge im **GAME EXPRESS** vermitteln und anbieten:

- Totale Information über den österreichischen Markt
- Spaß am Spiel und Lernen
- Plattform für Deine Ideen und Probleme

Warum aber schenken wir Dir das Magazin und knöpfen Dir nicht ÖS 20,-- bis ÖS 69,-- pro Ausgabe ab?

Weil wir der Meinung sind, Information und Spaß dürfen nichts kosten und weil wir überzeugt sind, daß Qualität und Professionalität nichts mit dem Kaufpreis zu tun haben.

Einzig, wenn Du Dir den **GAME EXPRESS** monatlich im Abo bestellst, verrechnen wir Dir einen Versandkostenanteil von ÖS 90,--/Jahr. Wir sind überzeugt, daß es sich dabei um einen fairen Tarif handelt, der seinesgleichen in Österreich sucht.

Wir sind aber auf Deine Unterstützung angewiesen, denn Dein Wissen und Deine Ideen sind uns sehr wichtig.

Bitte schreib' uns Deine Verbesserungsvorschläge, Deine Anregungen und natürlich auch das, was Dir am **GAME EXPRESS** gefällt. Oder ruf' uns an und sag uns Deine Meinung!

Unter der Telefonnummer 0222/38 14 57 sind wir von 9.00-18.00 Uhr erreichbar. Sollte einmal niemand anwesend sein, so scheue Dich bitte nicht, auf unser Tonband zu sprechen. Wir rufen verlässlich zurück.

Nun aber wünschen wir Dir viel Spaß mit dem **GAME EXPRESS** und freuen uns bereits auf die zweite Ausgabe, die Du ab 11. Oktober erhältst.



Thomas Gehring

Dein
GAME EXPRESS
Team



Ing. Heinz Strobel

Die ANIMATIVA in WIEN

Vom 23.9. bis 25.9.1994 findet im Rathaus die **ANIMATIVA** statt. Die Fachmesse beschäftigt sich mit dem Thema Freizeit und deren sinnvoller Gestaltung und bietet interessierten Besuchern eine Reihe von Fachworkshops sowie eine Fachtagung an. Die **ANIMATIVA** wird lebendig und abwechslungsreich gestaltet, mit Bühnenshows der Veranstalter aufgelockert und somit ein echtes Spiegelbild der Freizeit in Wien darstellen. Folgende Punkte stehen auf dem Programm: **23.9.:** "Freizeit: Luxus, Ressource oder Müll" **24.9.:** "Freizeit als Beruf" und am Samstag die Themen "Risiko statt Langeweile" und "Ehrenamtlichkeit - out oder in". Am Familiensonntag, **25.9.1994** können sich speziell die Wiener darüber informieren, was ihre Heimatstadt ihnen an kompetenter und sinnvoller Freizeit bietet. Nähere Infos zur Messe erhaltet Ihr unter der **Tel.Nr.: (0222) 203 99 28** ■

CD-i Infotreff in Wien!

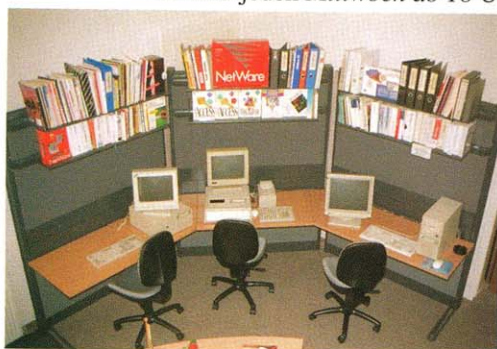
Im neu eröffneten Geschäftslokal der Firma **ALPHA**, 7, Neustiftgasse 112, wird eine Art **CD-i Club** eingerichtet. Du hast dort die Möglichkeit, Dich eingehend von den Fachleuten bezüglich dem Produkt von Philips und der angebotenen Software beraten zu lassen und diese gleich an Ort und Stelle zu testen. Die Firma **ALPHA**, Spezialist auf dem Gebiet der Fachbücher, bietet seinen Kunden ebenfalls ein reichhaltiges Angebot an optischen Datenträgern, wobei der Sprung Richtung **CD-i** naheliegend war. (Kurzinfos zu diesem speziellen

Thema findet Ihr auf Seite 14.) Selbstverständlich könnt Ihr Euch auch telefonisch über Produkte erkundigen -Tel.: **(0222/522 63 24)** aber ich meine: "Schaut's Euch den neuen Shop von **ALPHA** an, Ihr werdet es nicht bereuen!" ■



CLUB-LEADER gesucht!!

In Kürze bietet der **DT-Profishop** in der Gellertgasse 124 im 17ten Wiener Gemeindebezirk Clubbetrieb für die Themenbereiche **CAD, VIDEO, GAMES etc.** an. *Keine Einschreibgebühr und keine Mitgliedschaft*, einfach lose Zusammenkünfte von Menschen mit gleichen Interessen aber unterschiedlichen Informationsbedürfnissen. Die Zielgruppe der Mitglieder, so der Betreiber des Clubs Peter Ambros, werden Computerinteressierte ab ca. 18 Jahren sein. Die Programmstationen im neuen Club werden wie folgt gestaltet sein: Mo-Fr: 11-18 h Hard & Software Live, der *User-Treff* findet jeweils von 18-22 h statt. Einen weiteren Schwerpunkt wird, und das begeistert sicher jeden unserer Leser, der **GAME-Abend** jeden *Mittwoch ab 18 Uhr* bilden.



Wenn Ihr jedoch nähere Infos zum Thema Clubbetrieb ohne Einschreibgebühr bekommen wollt, wählt bitte **(0222) 409**

31 35, die Profis vom **DT-Profishop** werden Euch kompetent und umfangreich beraten. Und wenn Ihr die Fähigkeiten habt und auch den Willen dazu besitzt, so könnt Ihr vielleicht sogar Club-Leader werden! Einen Anruf beim **DT-Profishop** ist es doch wert, oder? ■

NEWS

Sie sind GEDULDIG und haben VIEL ZEIT!

Du suchst jemanden, mit dem Du über alle Probleme, die Dich bedrücken, sprechen kannst? Du hast Schulsorgen und weißt nicht, wie Du's los werden sollst? All diese Dinge (und noch vieles mehr) kannst Du von **Mo-Fr, 8-20 Uhr** mit dem Team des **WIENER KINDERTELEFONS** besprechen. Die Männer und Frauen dieser Serviceeinrichtung der Stadt Wien behandeln alle Anrufe absolut diskret und Du kannst selbstverständlich auch anonym bleiben. Auch wenn Du einmal krank zu Hause liegst, oder wenn Dir einfach nur langweilig ist, ruf die Nummer der **WIENER KINDERTELEFONS (0222) 319 66 66** an und plaudere ein wenig. Du suchst Briefkontakt zu anderen Kindern, Du hast Fragen zur sinnvollen Freizeitgestaltung oder Du benötigst vielleicht sogar eine Rechtsberatung (jeden Mittwoch von 16-18 Uhr)? Das **WIENER KINDERTELEFON** hat immer die richtigen Antworten auf Deine Fragen. Ruf an! **Tel. (0222) 319 66 66** PS: Selbstverständlich sind auch Deine Eltern herzlich eingeladen mit den Fachleuten des **WIENER KINDERTELEFONS**, z.B. über Erziehungsprobleme, zu diskutieren. ■



Wir suchen

für freiberufliche oder angestellte Tätigkeit

**PROGRAMMIERER
GRAFIKER
MUSIKER**

(PC, Amiga, Sega, Apple MacIntosh, 3D0)

sowie eine angestellte

SEKRETÄRIN

(gute Englischkenntnisse, Freude am Computerspielen
und großes Interesse an allem, was mit Computern zu tun hat.
Eventuell Erfahrung mit Buchhaltung und EDV.)

Kreative Köpfe melden sich bis 31. Oktober '94 bei:

NEO Software Produktions GmbH.

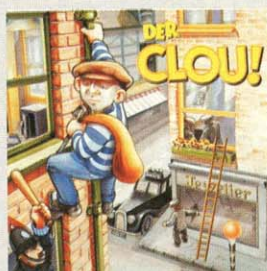
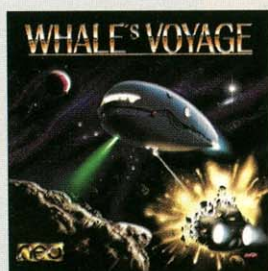
Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg

Telefon und Fax (02256) 822 94

oder ab 1. November '94 bei:

NEO Software Produktions GmbH.

Wienerbergstraße 7, Bauteil D1, 7. Stock, A-1100 Wien



STAR WARS

Lukas Arts neuester Streich bietet nun endlich die Möglichkeit, sich auf die dunkle Seite der MACHT zu begeben. Nun kann man die offene Rechnung mit den Rebellen begleichen.

Angriff auf den Rebellenstütz- punkt



Die Einsatzzentrale

Endlich ist es soweit. Soeben kam das Paket vom Hersteller ins Haus geflattert. Neugierig reiße ich es auf und verziehe mich in die Ecke des Büros, um das Spiel zu installieren. Jeder weiß, daß ich wohl die nächsten Tage nicht mehr ansprechbar bin. Nach kurzer Ladezeit und sehr freundlichem Installationsmenü läuft das Intro auf meinem Bildschirm los. Ich brauche wohl nicht zu erwähnen, daß mir meine Kollegen die Kopfhörer persönlich aufsetzten um den "normalen" Büroalltag nicht zu stören.

Nach der Joystick-Kalibrierung befinde ich mich, wie bereits bei X-Wing, bei der Anmeldung meines Charakters (Codewort-Abfrage). Anschließend begeben sich mich in die Zentrale um meinen weiteren Weg zu wählen. In der Haupthalle habe ich die Möglichkeit, den Trainingssimu-

lator, Tech-Raum oder das Kampfgebiet zu betreten.

Ohne Vorwarnung stürze ich mich sofort, wie es sich für einen echten Kampfpiloten gehört, in die erste Schlacht (zu Beginn sind vier

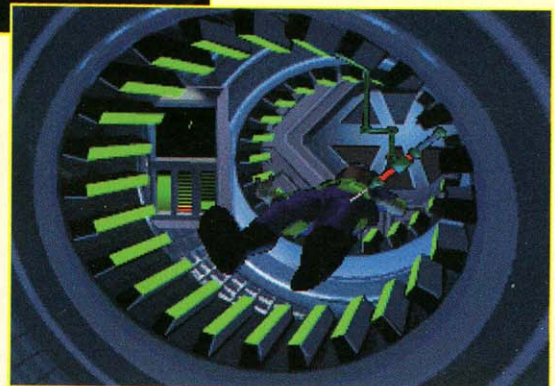
gerüstet ist und brenne darauf, der dunklen Seite der Macht zum Sieg zu verhelfen.

Das Scrolling ist butterweich und im Gegensatz zum Vorgängerprogramm muß ich nicht 100 % der Aufgabe erfüllen.

Also ran an den Feind. Da sind doch die vielen roten Punkte auf meinem Radarschirm, die ich in wenigen Sekunden aus dieser Dimension entfernt haben werde. Doch verd.... ! Das sind ja die Meinigen, denn die Farbgebung im Spiel ist genauso wie bei X-



Schauplätze möglich). Nachdem ich die Einsatzbesprechung hinter mir habe, geht es sofort in medias res. Nun sitze ich in diesem kleinen Tie-Fighter, der ohne Schutzschilde und mit mageren Lasern aus-



Hier werden Deine Wunden geheilt

TIE FIGHTER

Wing. Und da waren halt die Roten die Bösen.

Nachdem ich meinen Fehler erkannt habe, stürzte ich mich sofort auf die grünen Punkte, die sich in beträchtlicher Zahl auf dem Radarschirm befinden. Jetzt wird's heiß! Wo kommen die bloß alle her? Aber als geübter Pilot muß man mit jeder Situation fertig werden. Sie sind wirklich sehr schön, die vielen X- und Y-Wing, die meinen lieben Imperator vernichten wollen, wie sie so um mich herumkurven. Der Erfolg bleibt nicht aus. Nach zwei Abschüssen bin ich dem Spiel entgültig verfallen. Nur ein kurzes aber lautes "Ruhe da hinten" erinnert mich daran, daß mein Körper vor einem Bildschirm sitzt. Die wissen ja nicht, was Spaß

Charakter erhalten und ich finde mich im Besprechungsraum wieder. Also nichts wie rein ins nächste Gefecht. Diesmal schaffe ich es, meine gestellten Aufgaben zu erfüllen. Mehrere Missionen später bemerke ich, daß es sehr dunkel um mich geworden ist. Keiner mehr da? Fein, jetzt kann ich endlich meinen heißen Ohren Frischluft zu kommen lassen und das Feeling mit einer, ich geb's zu, nicht ganz auf Zimmerlautstärke aufgedrehten Stereoanlage zu erhöhen. Die Sound Man Wave-Karte, die sich in meinem Rechner befindet, unterstützt dieses Spiel einfach fantastisch. Nach ungefähr 4, 5 oder 6 Stunden erinnert mich mein Magen daran, daß auch ein Raumpilot der imperialen Flotte Brennstoff braucht, um seinen Körper mit Energie zu versorgen. Ich brauche wohl nicht weiter zu



Das interplanetare Gefängnis

erwähnen, daß ich am nächsten Tag der Erste im Büro war. Wären da nicht die Essensreste, bzw. leeren Getränkedosen (Don't drink and fly!) könnte man meinen, ich hätte meine Gewohnheit, immer etwas zu spät im Büro zu sein, über Nacht geändert. Jeder Raumpilot dieser Galaxis sollte sich dieses Spiel nicht entgehen lassen. Es garantiert langzeitigen Spielspaß und ist bei weitem leichter zu absolvieren als das Vorgängerprogramm. Ein Tip noch für alle die QEMM benutzen:

Seitenrahmen ausschalten!



macht! Und wieder löst sich ein X-Wing in einer herrlich animierten Wolke auf. Jetzt kann mich wohl keiner mehr besiegen. Trotzdem, dieses eigenartige Geräusch macht mich stutzig. Verflixt, da hat sich doch einer dieser Rebellen hinter mich gesetzt und nimmt mich unter Beschuss... Auf dem Bildschirm sehe ich, wie sich mein lieber kleiner Tie-Fighter in seine Bestandteile auflöst. Aber anstatt von meinem Kollegen gerettet zu werden, picken mich die Rebellen auf und verfrachten mich auf einen Strafplaneten. Gott sei Dank bleibt mein

Gleich hab ich Dich !!!

MS DOS

GRAFIK	14
SOUND/MUSIK	14
SPIELBARKEIT	13
MOTIVATION	14
STEUERUNG	15
AUSSTATTUNG	13
GEWALTFREIHEIT	8

GESAMTWERTUNG

13

HERSTELLER:

LUKAS ARTS

TESTMUSTER VON :

**ZIG ZAG
0222/526 50 78
ACTION/SIMULATION
CA. 05 750,-,-
HS**

GENRE:

RICHTPREIS:

GETESTET VON:

Technische Anforderung: IBM oder 100% kompatibel, MS-DOS 5.0 min, 80386/33 (80486/33) 1MB EMS (2 MB empf.), 15MB freie Festplatte, 256 Farben VGA/MCGA, Sound Blaster(Pro), Sound Blaster 16, AWE 32, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32/LAPC-1, General Midi+komp

OLDTIMER

ERLEBTE GESCHICHTE - TEIL II

Der neueste Hit von Max Design simuliert die Automobilgeschichte von 1886 bis 1929

Nach fast zweijähriger Entwicklungszeit präsentiert MAX DESIGN ein neues, außergewöhnliches Simulationserlebnis für den PC! OLDTIMER - Die Simulation der Automobilgeschichte von 1886 bis 1929 wird sicherlich grafisch, inhaltlich und spielerisch neue Maßstäbe in diesem Genre setzen. Stimmungsvolle Animationssequenzen belegen eindrucksvoll, wie das Medium CD-Rom spiele-



Der gute alte Rolls Royce aus dem Jahre 1929

Trotz der komplexen Thematik und der Vielfalt der Spielmöglichkeiten brauchst Du als Manager keine "Diplome" in Geschichte und Wirtschaft zu besitzen. Die nötigen Erfahrungen bekommst Du während des Spielens. (Training on the job)

Fantastisch ist auch die Möglichkeit, mit dem soeben entworfenen Auto, nach

Konkurrenz zu starten. Mit Hilfe von Texturemapping-Technik wird Deine Rennfahrt zum sehr realistischen Spaß.

In den Multimedia-Informationsteilen hält sich

Max Design an das Original. Historisch exakt recherchierte Fakten sowie Originalaufnahmen und Filmdokumente aus den Archiven bedeutender Automobilhersteller (Ja auch die haben mal klein angefangen) vermitteln so richtig die Geschichte einer Erfindung, die wir uns heute nicht mehr wegdenken können:

Die Geschichte der Erfindung des Automobils.

Um erfolgreich bei diesem Spiel zu sein, mußt Du Dich sehr schnell auf gesellschaftliche und politische Veränderungen einstellen können.



Wer wird bei diesem Auto wohl nicht schwach?

risch und technisch ausgereizt werden kann. Raytracing-Drehmodelle berühmter Rennwagen und ORIGINAL Filmaufnahmen aus den Jahren 1886 bis 1929 sowie zahllose (mit viel Liebe zum Detail) gezeichnete Spielgrafiken machen diese Simulation zum Erlebnis!



Hier wird ein Lager errichtet

Fertigstellung in einem historischen Rennen gegen die

Du bist gezwungen, Deine Erzeugnisse an die Anforderung der jeweiligen Zeit anzupassen. So ist es z.B. notwendig, die Fahrzeuge komfortabler zu gestalten, geschlossene Karosserien zu verwenden oder etwa bessere Bremsysteme einzubauen.

Als Manager mußt Du immer up to date sein, daß heißt so schnell



Die Menüführung ist sehr einfach und zweckmäßig.

wie möglich weg von der teuren Handarbeit und auf zum Fließband (schöne Grüße an Ford). Denn nur wer wirtschaftlich arbeitet hat eine Überlebenschance in diesem harten Gewerbe.

Selbstverständlich wurden im Spiel auch solch unangenehme Sachen wie Streiks, Lieferengpässe, Wirtschaftskrisen, defekte Produktionsmaschinen oder Fehler in Bauteilen integriert. Weiters kann man auch (vorausgesetzt man ist stark genug) Niederlassungen in anderen Ländern gründen. Man darf dabei aber nicht vergessen, daß es so etwas wie Schutzzölle auch damals schon gab. Werbung ist das halbe Leben. Darum ist es besonders wichtig bei diversen Autorennen sei-

nen Boliden vorzuführen. Die Rennen entwickelten sich

bereits damals zu einer populären Veranstaltung (Auch ohne Niki, Gerhard und Co.). Wenn man bei so einem Rennen gewinnen kann ist das für die Popularität eines Autos besonders wichtig. Es ist jedoch Vorsicht geboten. Denn wie man weiß, ist das Auto als Ganzes zu sehen und es reicht nicht nur, einen starken Motor in eine Holzkiste zu geben um ein Rennen zu gewinnen. (Mit diesem Problem kämpfen übrigens auch die Mechaniker aus diversen

Rennställen noch heute). Eine entsprechende Präsentation auf den Automobilsalons jener Zeit ist genau so wichtig wie die Zusammenarbeit mit den entstehenden Automobilzeitschriften. Großflächige Animationen, stimmungsvolle Musik, die mit entsprechenden Soundgeräuschen (z.B. Fabrikhallengeräusche) unterlegt ist, über 100 authentische Karosseriegrafiken, 200 Motortypen, Fahrwerke und Getriebe mit exakten Leistungsdaten, ein Lexikonteil mit noch zusätzlich 20 min. Originalfilmen, lassen erkennen, mit welcher Freude die Programmierer von Oldtimer ans Werk gegangen sind.

Wer gerne detailgetreue Simulationen im gewaltfreien Bereich spielt, dem sei dieses Spiel sehr ans Herz gelegt. Nach dem eher mäßigen Burntime ist Max Design ein wahrer Hit gelungen.

Heinz Strobel

**Freelan Stanley
der Erfinder des
Dampfwagen**

Kutschen ohne Pferde

Diese Dampffahrzeuge hatten sich als durchaus sinnvoll und nützlich für den öffentlichen Gebrauch erwiesen wie z.B. als Feuerwehrwagen, doch von privaten Benutzern wurden sie zu dieser Zeit noch kaum angenommen. Das änderte sich im Jahr 1898 als die Brüder Francis und Freelan Stanley ihren Dampfwagen der Öffentlichkeit vorstellten. Er wog 224 Kilogramm war auf Fahrradräder montiert und konnte eine Höchstgeschwindigkeit von 40 Kilometer in der Stunde erreichen. Das Publikum war begeistert und die neu gegründete Stanley Motor Carriage Company befand sich im Aufschwung. Das Geschäft stieg stetig und so konnten 1908 bereits 650 Wagen pro Jahr verkauft werden.

QUELLE: FREELAN STANLEY



Originalfilme von Autorennen

Technische Daten:

VGA 256 Farben
min. 500 KB freies DOS
min 2 MB freier EMS
ab AT 386 besser 486/33
Double Speed CD-ROM
Adlib und Soundblaster
Maussteuerung

MS DOS

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

GESAMTWERTUNG

14

HERSTELLER:

MAX DESIGN

TESTMUSTER VON :

HERSTELLER
03687/24147
SIMULATION
CA. 05 1.000,--
HS

GENRE:

RICHTPREIS:

GETESTET VON:

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

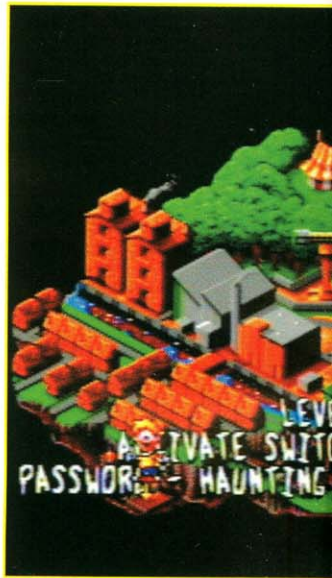
Das neueste Game von Dornmark wurde uns als Spiel mit Spielspaß der Spitzenklasse sowie mit den unglaublichsten Grafik-Effekten, die es je gab, vorgestellt. Unser Test zeigt Dir, ob das auch stimmt.

Vorgeschichte: Colonel Brown brütet in den Tiefen seiner Spielzeugfabrik gerade einen neuen finsternen Plan aus. Als er gerade seine neueste Erfindung, eine gefährliche Schleimsubstanz, fertiggestellt hat, möchte er diese natürlich auf dem

ganzen Spiel verstreut sind. Erklärung der Steuerung: Standardsteuerung: links/rechts = gehen, unten gedrückt halten = nach unten schauen A gedrückt halten und links/rechts = rennen, B = springen, C = Ball landet vor Marko's Füßen. Weitere Steuerungsmöglichkeiten mit dem Ball sind in der Spielanleitung beschrieben.

Das Spiel: Bietet 13 Level in denen sich Grafik und Gegner des öfteren wiederholen. Beispielsweise hast Du es mit Schleimmonstern, Dinosauriern, Vögeln, Clowns, Katzen, schießenden Jägern, Igel,

er eine Energieeinheit. Mit dem Ball wiederum kann er schießen, Rückzieher machen, köpfeln, ihn einfach von einer höhergelegenen Plattform runterfallen lassen oder als "Trampolin" benutzen, indem er draufspringt, um höherliegende Stellen zu erreichen. Es ist sehr ratsam bei jedem Gegner auszuprobieren, welche der Arten die beste ist, um den Level ohne größere Probleme zu schaffen. In den Levels verteilt gibt es einige Continues, in Form einer Touristin die Dich fotografiert. Gehst Du über sie drüber, kannst Du nach dem Verlust eines Lebens an dieser Stelle wieder anfangen. Es zählt immer der letzte Punkt, den Du durchgegangen bist. Verwendest Du ein Continue, erscheinen alle Gegner wieder, aber die schon einmal eingesammelten Extras sind weg. (bis auf einige wenige) Sind alle Leben verbraucht, kannst Du mit einem Passwort (falls Du eines erspielt hast) in einem höheren Level einsteigen. Die Passwörter erhältst Du in unregelmäßigen Abständen jeweils an den Levelenden. Im



schnellstmöglichen Weg ausprobieren. Im Schutz der Nacht legen seine Komplizen in ganz Nord-Sterlington Kanister mit dieser Substanz aus, um die Kuscheltiere zu Schleimmonstern zu mutieren.....aber diese finsternen Gestalten kennen den Fußballfanatiker Marko und seinen magischen Fußball noch nicht!

Ziel des Spieles: Säubere mit Marko und seinem magischen Fußball die ganze Stadt von den mutierten Tieren und den Kanistern, die über das

stechwütigen Bienen, Spinnen, ratenartigen Tieren usw. zu tun. Marko kann nur mit der Hilfe seines magischen Fußballs mit diesen Kreaturen fertig werden. Er selber



kann gehen, laufen und auf dem Bauch schlittern. Hat er eine direkte Kollision mit einem Gegner, verliert

das Spiel. In jedem Level sind auch einige nützliche Gegenstände wie Dosen (können am Levelende im Container entsorgt werden um Zusatzpunkte zu erhalten), Sterne (100 Sterne = 1 Leben), Herzen (1 Herz = eine Energieeinheit

dazu), Munition (es kann kurzzeitig geschossen werden), Unverwundbarkeit, Smartbombs (fegen alle auf dem Bildschirm befindlichen Gegner weg), Extraleben

(meistens schwer zugänglich), Ufos, große Hamburger usw. einzusammeln. In einigen Levels hast Du die Aufgabe, eine gewisse Anzahl von Schleimkanistern zu zerstören. (einfach durchrennen hat da keinen Sinn!) Erst wenn Du alle

gefunden und vernichtet hast, kannst Du den Level verlassen. Wenn du länger stehen bleibst, kann es schon vorkommen, daß Marko den korrekten Sitz seiner Turnhose überprüft, oder an seinen Handschuhen herumzieht. An einigen Stellen im Spiel kannst Du den Ball sogar ins Wasser bzw. die Schleimbrühe hineinkicken, um auf ihn draufzuspringen. Machst Du das nicht, kann es

schon vorkommen, daß Du ertrinkst und ein ganzes Leben verspielt, weil es sich mit der Sprungweite einfach nicht ausgeht, um auf die andere Seite zu kommen.

Persönliche Meinung:

Intro:...zeigt die finsternen Pläne von Colonel Brown und einige Tiere, die zu Monstern mutieren.



grundgrafiken sehr grob verpixelt. Die Animationen des Helden sind noch das Beste vom ganzen Spiel. Beispielsweise kannst Du unter'm Laufen umdrehen (erinnert an "Flashback"), oder Du schlitterst auf dem Bauch am Boden herum etc.. Von den Gegnern wiederum sind die Animationen annehmbar bis beschauert, oder nahezu überhaupt nicht vorhanden. Das Parallaxscrolling beim Gehen ist dermaßen langsam, daß Du glauben könntest, einen Menschen aus dem Altersheim zu steuern. (so etwas bin ich nicht einmal von meinem C-64 gewohnt). Wenn Du läufst ist es zwar etwas besser, aber für meinen Geschmack noch immer einen Tick zu langsam.

Musik/Sfx: Jede Levelart hat ihre eigene Musik, die mehr oder weniger dazupast. Für meinen Geschmack ist sie jedoch unterm Durchschnitt. Die Sfx können mich genauso wenig begeistern wie die Musik. Wirklich schade!

Spielbarkeit:...bis zum 9. Level etwas unausgereift, aber ansonsten recht gut. Ab dem 10. Level ist bei mir trotz des Passwortsystems die Motivation dramatisch in den Nullbereich gesunken.

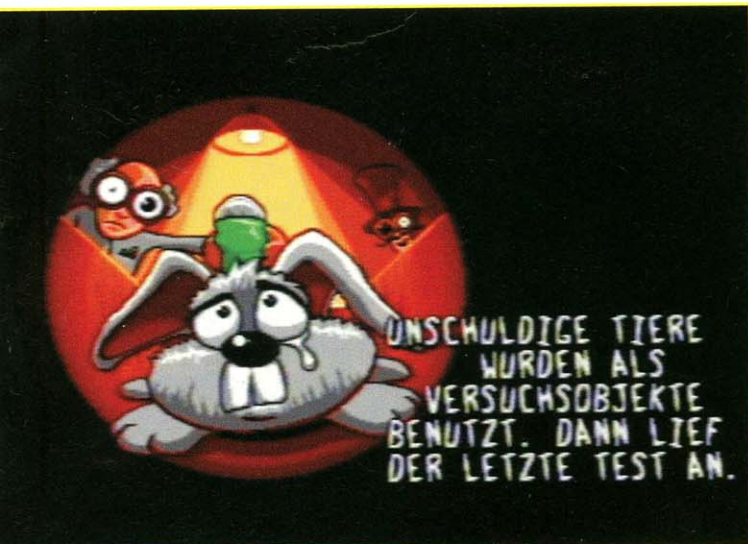
Ausstattung: 41 seitige, 5-sprachige

ge Bedienungsanleitung, in der Extras, die Steuerung, die Vorschichte und einige andere Details gut bis dürftig erklärt sind.

Empfehlung: Ich, an Deiner Stelle, würde auf jeden Fall vor dem Kauf ein Probespiel wagen. Alleine wegen des schon erwähnten "langsamen Scrollings", das sicherlich nicht jedermanns Sache ist. In meinen Augen ist dieses Spiel leider nur Durchschnitt, wenn nicht sogar darunter. Da siehst du wiederum, daß aus einem abgeschautem Spielprinzip von einem Klassiker (Soccer Kid) noch lange kein Hitspiel herauskommen muß!

Außerdem gibt es einige ältere Megadrive Titel im Jump'N Run Genre wie z.B. "Castle Of Illusion", "Quackshot", "Aladdin", "Sonic" und einige andere, die viel durchdachter sind und um Längen mehr Spaß machen. Wirklich schade, DOMARK! Abschließend noch die Passwörter die ich erspielt habe: **HAUNTING, GUNGETNK, GARAGE, TRAFFIC und ELF.**

Peter Neuberger



Grafik und Animation: Die Grafiken im gesamten Spiel werden eher jüngere SEGA-User ansprechen. Außerdem wiederholen sich einige in den höheren Levels wieder. Mehr Abwechslung hätte diesem 16-M-Bit Cartridge sicher nicht geschadet! Teilweise sind die Hinter-

Unterstützt: 1 Spieler, 3 Buttonjoypad-**Besonderheiten:** Continuepunkte, kein Zeitlimit, Passwortsystem, kein Energieverlust bei Fall aus großer Höhe, 1 Schwierigkeitsgrad, eine von 4 verschiedenen Bildschirmsprachen auswählbar, 3 Leben, 3 Energieeinheiten (höchstens auf 5 erweiterbar), auf Wunsch kann im Hinterhof die Steuerung geübt werden, Soundtest, 5 verschiedene Buttonbelegungen einstellbar, Musik und Sfx getrennt voneinander abschaltbar, 16 M-Bit Modul.

SEGA MEGA DRIVE

GRAFIK	7
SOUND/MUSIK	6
SPIELBARKEIT	10
MOTIVATION	7
STEUERUNG	11
AUSSTATTUNG	10
GEWALTFREIHEIT	14

GESAMTWERTUNG



HERSTELLER:

DOMARK

TESTMUSTER VON :

VIDEO VERTRIEB

0222/597 56 46

GENRE:

JUMP & RUN

RICHTPREIS:

OS 1.099,-

GETESTET VON:

PETER NEUBERGER

Das Phillips CD-i gibt es seit 1992. Es wurde von vielen bereits totgesagt. Uns erreichten aber sehr kräftige Lebenszeichen.

War es seiner Zeit voraus? Oder wurde es damals von der Branche einfach nur übersehen. 1992 war die große Zeit des Pc's. Spiele wurden immer besser, die Grafik konnte bereits beachtliche Erfolge aufweisen und der Bastlertrieb wird von den Pc's ja bekanntlich auch heute noch unterstützt. Da gab es aber noch so ein Ding, das es einfach nur zuließ, aufzudrehen und loszulegen. Es ist schon klar, daß es für's CD-i keine Textverarbeitung oder ähnliche Anwendersoftware gibt. Aber dafür ist es eigentlich

gar nicht gedacht. Es ist ein Unterhaltungsgerät für die **ganze FAMILIE**. Vom Lernprogramm für Kid's bis hin zum digitalen Video für die Eltern (Großeltern etc.) Lern- und Spielprogramme werden wir in den nächsten Ausgaben des **GAME EXPRESS** genauer unter die Lupe nehmen. Und davon gibt es bereits sehr viele. Die Qualität dieser Programme ist nach dem ersten Durchsehen wirklich atemberaubend. Was sich hier am Bildschirm abspielt, läßt das Herz eines eingefleischten Freaks in ungeahnte Höhen schlagen. Grafik, die wir bis jetzt nur aus den Spielhallen kennen, Sound, der ein Orchester ins Wohnzimmer versetzt und eine Bedienerfreundlichkeit, die den Satz

"Plug and Play" ins rechte Licht stellen. Es steht außer Frage, daß selbst "einfache" Spiele wie Othello, durch die Grafik und Musik um mindestens zwei Klassen aufgewertet werden. Wir haben uns als erstes Spiel den Klassiker **THE 7th GUEST** auserkoren. Ja, ja ich weiß, das Spiel hat schon einige Zeit auf dem Buckel, aber dafür gibt es hier bei CD-i einige Neuigkeiten, die nicht zu verachten sind. Die Grafik ist um ein Eckhaus besser als die Pc-Version, und jetzt kommts, das **GANZE** Spiel ist in Deutsch. Das reicht von der Sprach-

ausgabe bis zu den Rätseln. Man braucht also nicht mehr unmögliche englische Sätze eingeben um ein Rätsel zu lösen. Im Gegenteil, nun ist es erst logisch und vor allem verständlich. Uns jedenfalls hat das Spiel, obwohl wir es schon auf dem Pc gespielt haben (hat mir persönlich nicht so gut gefallen), auf dem CD-i sehr gut gefallen. Aber CD-i ist ja nicht nur spielen. Ein weiterer interessanter Punkt ist die Möglichkeit, Filme mit dem zugehörigen MPEG-Modul abzuspielen. Die Liste der erhältlichen Filme reicht von Top Gun über Wayne's World I bis Star Trek VI. Jeder dieser Filme hat einen Richtpreis von **ÖS 298,-**. Das heißt für jene die zu Hause Kauf-Videos sammeln, ist CD-i eine preiswerte Alternative (ohne Qualitätsverlust). Natürlich gibt es auch eine Vielzahl von Musikvideos, die je nach Geschmack zur Verfügung stehen. Auch für Erwachsene (Jugendverbot) gibt es einige interessante Ti-

tel. Ja sogar die Fußball WM 1994 gibt es auf CD-i nachträglich zu bewundern. Jetzt könnte jemand kommen und behaupten: "Auf meinem Gerät kann ich das alles auch". Das mag schon sein, nur hat das CD-i den Vorteil gegenüber den anderen Geräten, daß es sich wohl im

der Wohnung plazieren läßt, da es

Zentrum (beim Fernsehapparat)

interessant und nutzbar ist.

D.h. es ist ein Gemeinschaftseffekt gegeben. Es ist eben nicht nur eine Spielkonsole oder ein PC der in der Familie nur einen Platz vom Freak oder Spielsüchtigen erhalten hat. Diese Gerät kann wie ein CD-Player oder ein Videorecorder behandelt werden. Man braucht sich nicht mehr in sein Kämmerlein zurückziehen um zu spielen, man wäre mit diesem Gerät vielleicht sogar gesellschaftsfähig geworden. Das einzige Problem daran ist, daß das CD-i einem nicht alleine gehört und man es sich mit anderen Familienmitgliedern teilen muß. Es wäre vielleicht noch zu erwähnen, daß dieses Gerät selbstverständlich Foto CD's abspielen kann. Wir vermuten, daß Phillips mit seinem CD-i den richtigen Weg gegangen ist und qualitativ sowie technisch hochwertige Produkte herstellt. Man kann nur hoffen, daß der es diesem sehr guten Produkt nicht genauso ergeht wie so manch anderen aus dem eigenen Hause. (das Videosystem 2000 war und ist eines der technisch besten Systeme auf dem europäischen Markt, konnte sich aber gegen den Massenproduzenten aus dem Osten nicht durchsetzen).

Heinz Strobel

BATTLE ISLE

2



- **Netzwerkfunktion und Null-Modem Unterstützung**
- **Neue Introsequenzen**
- **Beschleunigter Computergegner**
- **Die Scenery CD integriert sich in Ihre Battle Isle 2 Umgebung und erweitert das bereits vorhandene Battle Isle 2 Hauptprogramm.**
- **16 neue Computerkarten**
- **10 Mehrspielerkarten**
- **50 neue Zwischensequenzen**
- **Sechs weitere neue Einheiten**
- **Erweiterte Musik**
- **Scenery CD benötigt ca. 550k Hauptspeicher**
- **Komplett in Deutsch!**
Empfohlener Verkaufspreis 69,95 DM



Rasante Flugaufnahmen durch die Welt von Battle Isle



Retter, die des Hochverrats angeklagt werden

Scenery CD

"Das Erbe des Titan"

Nach Jahrzehnten furchtbaren Krieges und der Zerstörung TITAN-NETs waren Volk und Armee der Drullischen Föderation müde geworden. Doch noch immer gibt es keinen Frieden. Ehemalige Mitstreiter des Roboterimperiums aus den verschiedensten Volksgruppen halten den Kampf aufrecht. Das in politische Wirren verstrickte Reich ist vom Ausnahmezustand und Bürgerkrieg bedroht. Als Gegenmacht zu den noch immer einflußreichen Kadern alter Prägung wurde der STAG gegründet. Diese Interessensvertretung der dezentralisierten ROOM-Medien entwickelt sich zum kraftvollen Werkzeug der Opposition gegen den Großen Strategen Val Haris. Untätig muß er seiner eigenen Entmachtung zusehen. Als er nur wenige Stunden nach Tumulten auf den Straßen und im Parlament entführt wird, steht das Drullische Reich vor der nachhaltigsten Krise, der es je aus dem Inneren zu begegnen hatte.



Begegnungen mit neuen Waffensystemen sind nicht unwahrscheinlich



Rätselhafte Ereignisse durchkreuzen die Handlung

Bestellen Sie per Fax
0208 / 450 88 99 unser kostenloses
"Händler Promotionpaket".

Blue Byte Software GmbH
Eppingerhof Str. 150
45468 Mülheim an der Ruhr
Fax: 0208 / 450 88 99

© 1994 by Blue Byte
Text, Grafik, Verpackungs-
design, Handbuch und
Computersoftware sind
urheberrechtlich geschützt.
Alle Rechte vorbehalten.



SUPER

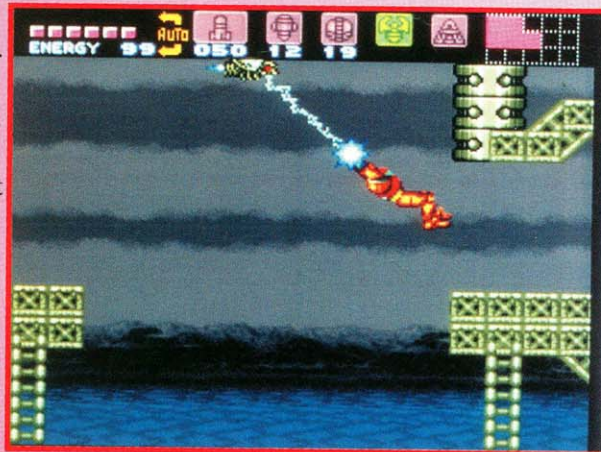
M E

Baby Metroid wurde gestohlen! Mother Brain und ihre Weltraumpiraten haben das "liebe kleine" Baby entführt, um es für ihre Zwecke zu gebrauchen. Wie SAMUS ARAN unsere Titelheldin die Ordnung wieder herstellt, könnt Ihr bei diesem wahrlich packenden Spiel hautnah mitbekommen. Spannung bis zum Schluß bei SUPER METROID.

Der im Vorgängerspiel gerettete Baby-Metroid, den SAMUS ARAN, die Heldin dieses Spieles einer Forschungsstation gebracht hat, wird gestohlen. Jedoch ist SAMUS sofort zur Stelle und versucht den Diebstahl durch "Mother Brain" und ihre Weltraumpiraten zu verhindern, was ihr allerdings mißlingt. An dieser Stelle startet das Spiel. Da bei der Forschungsstation ein Selbstzerstörungsmechanismus ausgelöst wird, muß sie fliehen und verfolgt die Diebe gleich auf den Planeten ZEBES wo ihre Mission startet. Bei Super-Metroid müßt Ihr Euch durch folgende Sektoren schlagen:

CRATERIA: durch Säureregen geprägte Struktur.
BRINSTAR: der Urwaldsektor.
NORFAIR: (aktive) Lavamassen.
WRECKED-SHIP: "totes" Raumschiff.
MARIDIA: die Wasserwelt.
TOURIAN: das Kontrollzentrum.
 Du kannst folgende Gegenstände

finden: *Missiles, Super Missiles, Power Bomben, Energie, Reservetanks, Grapping Beam, X-ray Scope, Hi/Space - jump Boots, Speed Booster, Screw Attack, Varia Suit, Gravity Suit.*
 Dazugehörige Strahlenwaffen: *Spazer Beam, Wave Beam, Charge Beam, Ice Beam (nicht Cream), Plasma Beam.*



Mit dem Grapping Beam kannst Du schwingen.

Die Steuerung mit dem Pad ist sehr genau. SAMUS kann sehr schnell laufen und mit den richtigen Stiefeln auch sehr hoch springen. Die Räume, in denen man sich befindet, umfassen jeweils einen bis mehrere Screens, die durch Schleusen voneinander getrennt sind. Die Türen und Schleusen haben verschiedene Farben, je nach der Farbe kann eine Tür immer nur mit ei-

ner bestimmten Waffe, oder erst wenn ein Hauptgegner ausgeschaltet wurde, geöffnet werden. Es gibt auch besondere Räume, in denen gespeichert, eine Karte gelesen, oder Waffen aufgefrischt werden können. Am Anfang besitzt SAMUS 99 Lebensseinheiten. Bei einer Berührung mit einem Gegner bzw. Schuß verliert sie, je nach Gegner, mehrere Einheiten. Hat sie einen Gegner beseitigt, verliert dieser entweder Energie-Punkte (die SAMUS Energie wieder auffrischen) oder Munition. SAMUS kann versteckte Energietanks finden (99EH). Außerdem gibt es Reservetanks (100), die aktiviert werden, wenn alle Einheiten weg sind.

Wenn man einen Raum verläßt, sind bei erneutem Eintreten alle Gegner (außer Endgegner) wieder da. SAMUS kann mit bestimmten Stiefeln/Schuhen (die allerdings, wie alle wichtigen Gegenstände gut versteckt sind) in "Lichtgeschwindigkeit" laufen und über Blöcke wegspringen bzw. höher springen. Mit dem Grapping Beam ist es möglich, an bestimmten Stellen hin und her zu schwingen um Plätze zu erreichen, die sonst unerreichbar sind (allerdings braucht man dafür schon einige Übung).

Ihr startet anfangs noch ohne MISSILES (Raketen) und müßt innerhalb des Spieles über 40 Einheiten zu je 5 Stück finden, um bei den letzten Bossen überhaupt eine Chance zu haben. Denn die können nur durch gezielte Schüsse in ihre Augen, das geöffnete Maul, und dann auch nur mit Missiles bzw. Super Missiles getroffen werden.

T R O I D



RIDLEY der Flugdrache ist einer der Endgegner.

Mit der Zeit verfärben sie sich dann und werden schneller und auch schwieriger. Zum Glück könnt Ihr auch bei Endgegnern, wenn Ihr Gegenstände, mit denen sie euch beschießen, abknallt, Energie und Missiles auffrischen. Ihr dürft dabei die Endgegner nicht aus den Augen lassen.

Zu Beginn ist das Spiel recht leicht, bei den Endgegnern braucht Ihr schon eine Strategie und sehr flinke Finger. Nach dem Gegner PHANTOON wird das ganze Spiel allerdings schwieriger. Um PHANTOON zu besiegen braucht ihr schon etwa 100

durch das X-Ray Scope, einem "Röntgensichtgerät", mit dem man durch Wände sehen kann, erleichtert. Jetzt wird wohl klar, daß man die meisten Räume mehrmals durchstreifen muß, um alle versteckten (oder zumindest die meisten) Gegenstände zu finden. An SUPER-METROID muß man, auch wenn man das Spiel auswendig kennt, sicher 10 Stunden oder mehr spielen, bis man fertig ist. Das ganze Spiel wird ein richtiger Freak wohl in 1-3 Wochen ziem-

lich durchgespielt haben. Missiles und 5 Energietanks in Eurer Ausrüstung. Vier müssen vorher jedoch in versteckten Räumen gefunden werden. Die Suche nach unsichtbaren Durchgängen wird im späteren Verlauf des Spieles

lich durchgespielt haben.

Nun noch zu den Endgegnern: *Spre-Spawn*: fleischfressende Mutantentpflanze.

Kraid: ein riesiger Mutant, der mit seinen Krallen und Pfoten durch die Gegend schmeißt.

Crocomire: Aufrecht gehender Krokodil-Mutant mit einigen Augen (hier kann es wahrlich nur einen geben).

Phantoon: ein Geisterkopf mit einem Auge.

Draygon: eine Mischung aus See gurke und Hummer.

Ridley: Flugdrache (er hat am Anfang des Spieles den Baby Metroid entführt).

und im geheimen Kontrollzentrum Tourian:

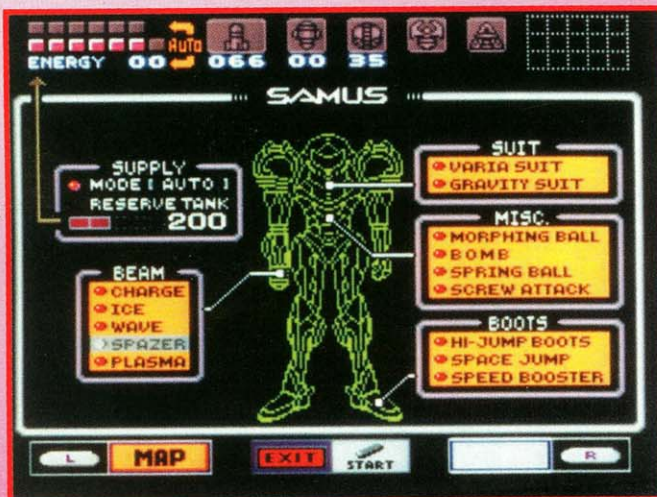
MOTHER BRAIN: um gegen ihn(sie) eine Chance zu haben, müßt ihr wirklich jeden Raum genau durchsuchen, um ihm(r) gut bewaffnet gegenüber zu stehen und den letzten Kampf siegreich zu bestehen. Ein Endgegner umfaßt etwa 1/4 bis 3/4 des Bildschirms. Übrigens, wenn ihr im Raumschiff abspeichert, werden eure Energietanks und Waffen aufgefrischt.

Das Intro:

Die Entführung des METROID und die Flucht wird schon gespielt. Ein richtiges "Intro" gibt es nicht.

Grafik und Animation:

Die Hintergrundgrafiken sind nichts Besonderes. Manchmal könnte man glauben man sitzt vor einem 64-er Spiel,....wären da nicht



Der Anzug der unsere Heldin SAMUS auf dem langen und gefährlichen Weg beschützt.

die Gegner. Sie sind sehr gut gezeichnet, vor allem die größeren Endgegner. Sie zeigen, was das S-NES leisten kann.

Steuerung:

Da alle Knöpfe belegt sind, könnte man glauben, daß das Spiel unspielbar wird. So ist es aber nicht.

Die Belegungen sind so gut ausgefallen, daß man nicht einmal am Anfang, oder bei schwereren Gegnern, Probleme bekommt. Allerdings kann es bei einigen Manövern (z.B. mehrmals hintereinander schwingen, extrem hoch/weit springen) zu "ganz schönen Fingerverrenkungen" kommen. Es kommt nämlich vor, daß manchmal 4 bis 5 Knöpfe gleichzeitig gedrückt werden müssen.

Musik/SFX:

Bei der Musik handelt es sich nicht, wie man aus der Werbung vermutet, um "Metal", sondern um recht ruhige und unscheinbare Musik, die oft einen Chor in verschiedenen Akkorden beinhaltet. Schummrig und schaurig. Der SFX

fällt nicht negativ aus der Rolle, ist jedoch nichts Besonderes. Einige Gegner brüllen wie Mammuts o.ä., wenn sie getroffen werden.

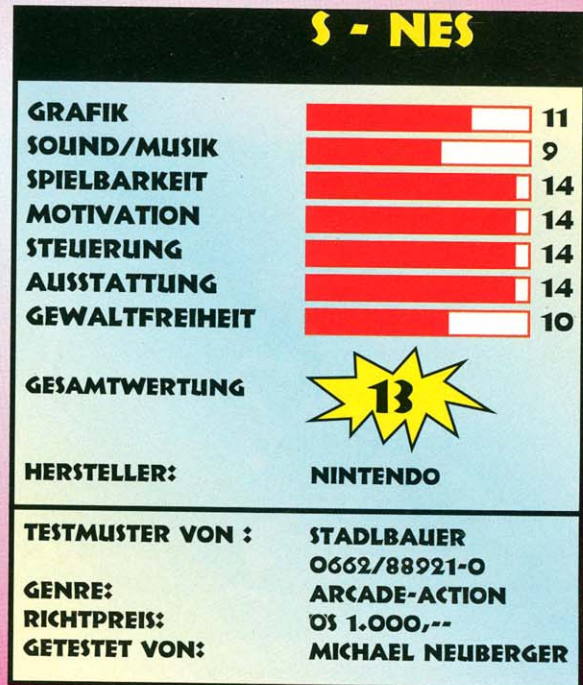
Zusammenfassung:

SUPER METROID ist sicher das beste S-NES Spiel überhaupt (zu-

dem, dem dieses gefallen hat, wird SUPER METROID auch gefallen. Es sollte eigentlich keinem S-NES vorenthalten werden.

Michael Neuberger

mindest das Beste, das ich kenne). Die schwache Hintergrundgrafik und die nicht gerade überwältigende Musik wird durch die großartige Spielbarkeit und das sehr gute und abwechslungsreiche Gameplay wettgemacht. Das Spiel erinnert durch den Morph-Ball und den Grappling-Beam etwas an Turrican. Je-



SONDERANGEBOTE

für **GAME EXPRESS** Leser

1 CD ROM

(über 1000 Programme)

ÖS 99,--

Mad News

(Fun Simulation)

ÖS 499,--

ZEPPELIN

(Historische Wirtschaftssimulation) ÖS 499,--

ALPHA

BuchhandelsGes.m.b.H.

Neustiftgasse 112

1070 Wien

TEL.: (0222) 522 63 22-24 SERIE

Bezahlte Anzeige

VETO

Österreichs Jugendmagazin.

Gutschein

für eine Ausgabe von VETO

Name:

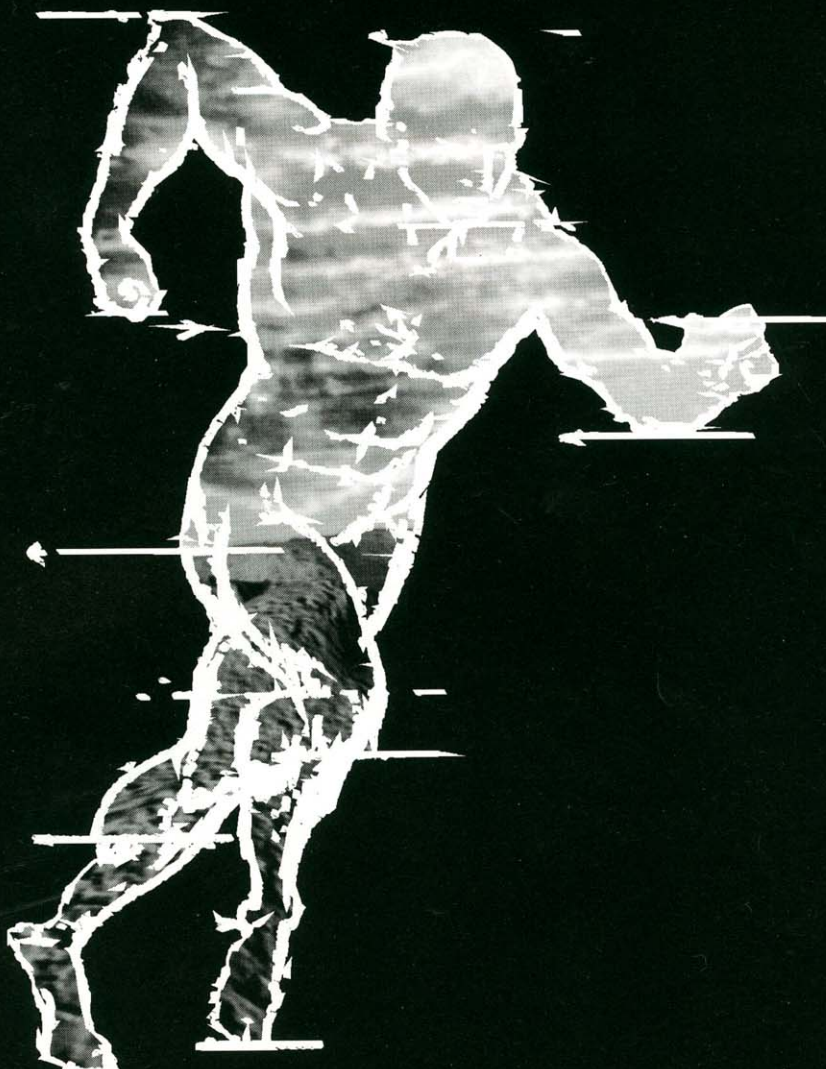
Straße:

PLZ/Ort:

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



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!

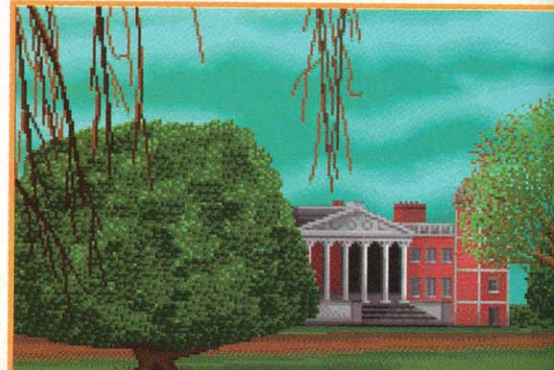
DER CLO

Super! Die Amígíaner werden es NEO danken. Endlich können auch sie versuchen, der Queen die Kronjuwelen zu mopsen.

Es ist der 3. Februar 1953. Matt Stuvysunt kommt gerade mit dem Zug am Bahnhof in London an. Er hat nur das EINE im Sinn:

Die Kronjuwelen zu stehlen!

Telefonate zu führen, Pläne für den Einbruch zu erstellen und diese auch gleich auszuprobieren. Die Pläne können (wenn sie zu riskant sind) weggeworfen werden. Außerdem kann man sie vom Hotel aus abspeichern und anschließend ausführen. Vor einem Einbruch benötigt man ein einsetzbares Werkzeug, ein Fluchtfahrzeug und mindestens einen Komplizen. In einem Gespräch sieht man in einem übersichtlichen Menü deren Stärken bzw. Schwächen. Nach diesen kann man sie dann für Einbrüche einsetzen. Der erste Auftrag



Ob es hier etwas zu holen

ausschalten, bestimmte Gegenstände aufbrechen und stehlen oder einfach stehen lassen kann. Im Verlauf des Spieles werden die Gebäude immer komplexer und schwieriger auszurauben. Überfällt man anfangs "nur" einen Kiosk, ist es später vielleicht ein Juwelier, ein Altersheim oder sogar ein Friedhof.

Die Beute muß man bei Händlern zu Geld machen, das man im weiteren Spielverlauf für neue Fahrzeuge, deren

Reparatur, besseres Werkzeug usw. bitter benötigt. Nach einem Einbruch werden sofort von Inspector Gludo Ermittlungen über Spuren eingeleitet, welche, wenn



Der Beginn einer unglaublichen Karriere...

Bei "Der Clou" von NEO handelt es sich um ein actiongeladenes Strategiespiel, dessen Ziel es ist, die Kronjuwelen zu stehlen. Die Spielidee ist genial, stammt jedoch vom C-64 Klassiker "They Stole a Million" ab.

Das Spiel hat zwar schwache Grafik und Musik, wird jedoch dank des ausgereiften Gameplays sicher sehr viele Käufer finden. Einige Wochen Spielspaß sind garantiert.

Vorerst muß man sich ein Hotelzimmer beschaffen. Von dort aus ist es möglich

ist vorgegeben. Später muß man selbst die Gebäude erkunden, wo man sich die einzelnen Objekte und ihre Werte ansehen kann und daraus resultierende Alarmanlagen



Informieren Sie s



Was haben die Opas im Heim wohl gespart?

der Einbruch nicht gut genug vorbereitet und ausgeführt wurde, gegen Dich verwendet werden und Dich ins Gefängnis bringen können.



Intro:

...spielt in der Zukunft, beinhaltet schwarzen Humor (wie das ganze Spiel), ist jedoch schwach in Szene gesetzt.

Steuerung:

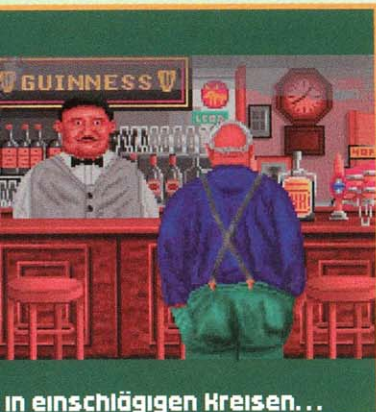
...ähnlich wie bei Adventure, sowohl Joystick- als auch Tastatur- und Mausesteuerung ist möglich.

Jedoch muß man Abstriche machen, da innerhalb der Planung Probleme auftreten:

Wenn man sich einem Objekt nähert, kann es vorkommen, daß erst ein Schritt in die Gegenrichtung notwendig ist, um das gewünschte Objekt ausrauben zu

können, was sich negativ auf die Zeit auswirkt.

Bei der Mausesteuerung gibt es auch einen kleinen



in einschlägigen Kreisen...

Technisches und Persönliches:

Amiga 500: Diskettenwechsel nervt; absturzgefährdet (Speicher); 4 Spielstände bzw. Pläne auf Disk (HD) speicherbar.

Amiga 1200: HD-Installation möglich, Spielstände auf HD speicherbar (wie A-500).

Kopierschutz: Handbuchabfrage

Steuerung: Tastatur, Joystick oder Mouse.

Hardwareanforderung: laut Hersteller alle Amigas ab 1MB (auf A-500 kam es bei mir zu Fehlermeldungen die zum Absturz führten, auf dem 1200er gab es keine Probleme). Zweitlaufwerke, Speichererweiterungen und Turbokarten werden unterstützt.

Fehler:

Nach dem Abspielen des Einbruchs muß man "ins Leere klicken" um das Menü wieder verlassen zu können.

Musik:

...untermalt das Geschehen am Bildschirm. Sie ist jedoch eintönig



Originale Wagen aus den 50'er Jahren...

und erweist sich nach längerem Spielen als nervtötend.



Nicht immer ist das Billigste optimal...

Grafik:

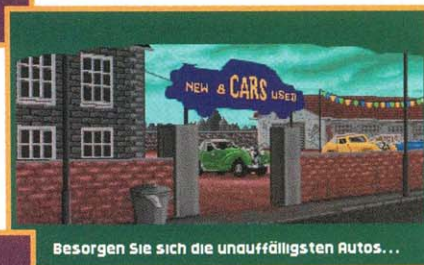
...ist leider etwas schwach geraten. Dies stört aber nicht so sehr in die-

sem Spielgenre.

Handbuch:

...fällt positiv auf, da es das Spielgeschehen gut erklärt und stabil verarbeitet ist. 92 Seiten komplett in Deutsch.

Peter Neuberger



Besorgen Sie sich die unauffälligsten Autos...



...aber manchmal unvermeidbar...

AMIGA 500, 1200

GRAFIK		7
SOUND/MUSIK		6
SPIELBARKEIT		12
MOTIVATION		10
STEUERUNG		11
AUSSTATTUNG		14
GEWALTFREIHEIT		11

GESAMTWERTUNG

10

HERSTELLER:

NEO SOFTWARE

TESTMUSTER VON :

DYNAMIC SYSTEMS

GENRE:

STRATEGIE/ACTION

RICHTPREIS:

0\$ 680,-

GETESTET VON:

PETER NEUBERGER

!!! NEO - SPIELEHOTLINE !!!
DI+DO 13⁰⁰-16⁰⁰ 02256/82294

Prädikat: "WER

In einer Expertinnenkonferenz setzten sich am 19. Mai 1994, auf Einladung der Bundesministerin für Umwelt, Jugend und Familie, Maria Rauch-Kallat, Fachleute aus den Bereichen Softwarehandel, Konsumentenschutz, Pädagogik und Jugendarbeit mit den Fragen auseinander, ob eine positive Prädikatisierung von Video- und Computerspielen sinnvoll sei und wie ein Verfahren zur Vergabe von Prädikaten pädagogisch begründet, effizient und sachgerecht gestaltet werden könne.

In der Jugendsektion des Ressorts wird in dem Bereich Medienerziehung schon seit längerem über den "Computer als Kulturelement Jugendlicher" nachgedacht. Immer wieder wurden die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen dabei auch mit den Sorgen verunsicherter Eltern und Pädagogen konfrontiert. Video- und Computerspiele sind im Vergleich zum Spielzeug der Elterngeneration um ein Vielfaches komplexer und somit oft schwer zugänglich. Daraus resultierend werden diese Spiele häufig mit einem Mißtrauen betrachtet, das die objektive Beurteilung und Einschätzung durch die Eltern und Pädagogen noch einmal erschwert. Auf der anderen Seite stehen die hohe Faszination und Anziehungskraft der Video- und Computerspiele für Jugendliche und der damit verbundene Wirtschaftsfaktor. Der sich daraus ergebende Handlungsbedarf für das Bundesministerium für Umwelt, Jugend und Familie zeigt schon bald den Weg Richtung "Positiv-Prädikatisierung" auf. Durch die Kennzeichnung geprüfter und als pädagogisch vertretbar eingestufte

Video- und Computer-spiele soll eine Entscheidungshilfe für den Kauf aber auch für den Einsatz in Schulen, Jugendzentren und anderen Jugendeinrichtungen geboten werden. Über die grundsätzliche Sinnhaftigkeit und Notwendigkeit einer derartigen Prädikatsvergabe herrscht unter den be-

**PÄDAGOGISCH
WERTVOLL**

faßten Fachleuten Einigkeit. Zu klären bleibt die konkrete Umsetzung. Dem Jugendministerium (Herr Lender, 0222-53475/230) liegen zwar bereits einige Konzepte vor, eine Entscheidung ist aber noch ausständig. Besondere Berücksichtigung bedarf der Tatsache, daß der Markt der Video- und Computerspiele äußerst dynamisch und schnelllebig ist. Viele Spiele sind nur wenige Monate in den Regalen des

Handels. Es erscheint daher notwendig, daß über ein Prädikat entschieden wird, bevor das Spiel in den Handel kommt. Zudem wünschen eine ganze Reihe von Interessensgruppen auf die Prädikatsvergabe Einfluß zu nehmen. Ein Konzept des Univ. Doz. Dr. Jürgen Maaß, erstellt im Auftrag des Bundesministeriums für Umwelt, Jugend und Familie, versucht all diesen Determinanten gerecht zu werden.

Unter Kontrolle einer Kommission aus Vertreter(innen) der verschiedenen Interessengruppen führt ein Bundesinstitut in Zusammenarbeit mit Tester(innen) ein Prüfverfahren durch, das am Ende eine Empfehlung an einen Prädikatisierungsausschuß ausspricht. Nach Entscheidung dieses Ausschusses, mit der in der Regel drei bis vier Wochen nach Einreichung des neuen Spieles an das Bundesinstitut zu rechnen ist, kann der Handel durch Anbringen einer entsprechenden Plakette das Spiel als pädagogisch vertretbar kennzeichnen. Von besonderer Bedeutung ist hierbei, daß die Kennzeichnung "positiv" geschieht. Denn Verbote sind nicht der geeignete Weg, mögliche Gefährdungen von Kindern und Jugendlichen fernzuhalten, wie Bundesministerin Maria Rauch-Kallat in einem Vorwort zur Einladung zur ExpertInnenkonferenz im Mai klar umriß.

Die Planung und Entwicklung eines entsprechenden Prädikatisierungsverfahrens sind derzeit noch im Laufen.

TVOLL"

Nach Festlegung eines Konzeptes und Schaffung der darin vorgesehenen Gremien und Einrichtungen, wird der Promotion des Prädikates große Bedeutung zukommen. Ziel muß es sein, eine Orientierungshilfe zu schaffen, die als selbstverständliches Entscheidungskriterium beim Kauf und Einsatz von Video- und Computerspielen etabliert wird. Es wird also, so bleibt zu hoffen, von dem Prädikat "Wertvolles Video-/Computerspiel" noch einiges zu hören sein.

Mag. Karl Wilfing
Abt. IV/des Bundesministeriums für
Umwelt, Jugend und Familie.

Wir fordern Euch nun auf, zu diesem Bericht des Bundesministeriums Stellung zu nehmen.

Glaubst Du an die Vorbildwirkung dieser Plakette?

Vielleicht hast Du eine gute Idee, wie man diesem Problem auf den Pelz rücken kann.

Wir werden die einlangenden Briefe je nach Möglichkeit 1:1 abdrucken. bzw an das Ministerium weiterleiten

Schreib an:

GAME EXPRESS

***Kennwort Prädikatisierung
Spöttlgasse 17
1210 Wien.***

DIE ZIG ZAG HOTLINE

Liebe Leser!

Die Entwicklung der PC Spiele hat durch die günstigen Hardwarepreise und jetzt auch noch durch die bereits sehr preiswert erhältlichen **CD ROM** Laufwerke, neue Dimensionen erlangt. Der Trend zum "Interaktiven Spielfilm" zeichnet sich immer mehr ab. Spiele wie **Critical Path** oder **Rebel Assault** haben heute dieses Konzept bereits zum Großteil verwirklicht.

Der PC wird so immer mehr zu einem interessanten, anspruchsvollen Freizeitvergnügen für Jung und Alt. So ist es heute schon möglich, Museen oder andere Orte mittels CD zu "besuchen", oder sich mit einem passenden Spiel interaktiv - im Gegensatz zum Fernsehen - zu unterhalten. Die Palette der angebotenen Spiele wird auch immer umfangreicher. So gibt es zum Beispiel, um nur einige zu nennen: Action-, Rollen-, Strategie- und Sportspiele, Wirtschaftssimulationen, Flugsimulationen, und vieles mehr. Der PC wird so immer mehr zu einem Tor in aufregende, phantasievolle Welten für die ganze Familie.

Der letzte Schrei der Entwicklung ist für alle PC Spieler derzeit die im Herbst auf den Markt kommenden "Virtuell Reality" Add On's. Damit sind Helme, Datenhandschuhe und die dazu benötigten Controllerkarten gemeint. Ein solches Gerät wird derzeit von uns leidenschaftlich im "Dauerbetrieb" getestet - wir werden natürlich an dieser Stelle demnächst darüber berichten. Wir von **ZIG ZAG** Software beschäftigen uns seit Jahren mit dem Verkauf und Support von PC Spielen und wollen unsere Erfahrungen gerne in dieser Kolumne mit Euch teilen. Also, wenn Ihr nicht wißt wie es bei Eurem Spiel weitergeht, dann schreibt uns entweder direkt an untenstehende Adresse, oder an den **GAME EXPRESS**.

In den jeweils nächsten Ausgaben werden wir dann die, für die Mehrheit der Leser interessantesten, Fragen beantworten. Außerdem versorgen wir Euch an dieser Stelle mit Informationen über Trends und neue Entwicklungen, damit Ihr heute schon das kennt, was morgen selbstverständlich sein wird. Natürlich freuen wir uns auch über Eure Anregungen oder Tips, die wir gerne für alle hier veröffentlichen werden.

Bis zur nächsten Ausgabe wünschen wir Euch noch viel Spaß beim Spiel Eurer Wahl.

Euer **ZIG ZAG** Team

Noch ein heißer Tip:

Alle Modembesitzer können natürlich auch in unsere Mailbox, das **ZIG ZAG** Game Net, reinschauen. Dort findet Ihr aktuelle Lösungen, Patches, Updates, Treibersoftware, Szenarien, Missions und vieles mehr - alles rund ums Spiel.

ZIG ZAG Software HandelsgmbH

Lerchenfelderstraße 115

1070 Wien Tel/Fax: 0222/526 50 78

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

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

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

DIE

unendlich

Verletzung von Copyrights und die Folgen. Zu diesen Themen haben wir drei grundverschiedene Typen befragt, einen Softwarehändler einen User, einen Hersteller und den ÖVS. Eine vierteilige Story rund um Softwarepiraten und Raubkopierer. Teil 1: Die Meinung eines Softwarehändlers.

Im Jahr 1993 betrug der weltweite Schaden durch Software-Piraterie 15,6 Milliarden Schilling. Das entspricht etwa dem Betrag, der im gleichen Zeitraum an Software umgesetzt wurde. D.h. 50% Umsatzverlust durch Diebstahl in einem Jahr. Es gibt zur Zeit keine andere Branche, die so hohe Verluste durch illegale Aktivitäten einzustecken hat. Dabei ist es völlig gleichgültig, ob es sich um eine kleine 2 Mann Shareware-Firma, oder um einen "Riesen" wie z.B. Microsoft handelt. Von diesem Mißstand sind alle, prozentuell abgestuft, betroffen. Angesichts dieser Zahlen ist es schon mehr als zynisch, daß Software Piraterie noch immer mit Bezeichnungen wie "Kavaliersdelikt, Freundschafts - Kopie, Lappalie etc." verharmlost wird. Ein für allemal: ein Freund, der einem eine "Freundschaftskopie" zu einem "Freundschaftspreis" überläßt, ist kein Freund. Denn wahre Freunde verleiten einem nicht zu einer Straftat. Gerade in diesem Bereich ist das Unrechtsbewußtsein der computisierten Bevölkerung anscheinend nicht, oder zumindest sehr verkümmert ausgeprägt. Was mir persönlich völlig unverständlich ist. Vorallem, wenn man die Hardwareseite betrachtet. Da wird mit Mhz, bits und Auflösungszahlen geprotzt, wie mit den PS und Hubraumwerten unserer geliebten Benzinkutschen. Es gibt User, die ich stark

im Verdacht habe, irgendwo an ihrem Computer einen Fuchschwanz befestigt zu haben! Und wer noch nicht alt genug ist, mit den PS eines Autos Eindruck zu schinden, tut dies eben mit der Schnelligkeit und Ausstattung seines Computers. Da wird nicht gespart, da wird das Letzte aus den Geldbörsen gequetscht, um bei dem Aufrüstungsspiel dabei zu sein. Ergebnis: In der Hälfte der Haushalte steht ein völlig überdimensionierter Computer im Wert von ÖS 20.000,- bis ÖS 30.000,-. Und jetzt zur Gretchenfrage: Wieso gibt es so viele User, die zu Hause Maschinen im Wert von zigtausend Schilling stehen haben und sich kein Spiel oder Anwendungsprogramm um ÖS 600,- bis ÖS 2.000,- leisten können. Die Antwort liegt auf der Hand: Sie könnten es sich sehr wohl leisten, sie wollen nicht. Das wissen die Software Firmen natürlich auch. Die Konsequenz daraus ist, daß der weltumspannende Verband der Software-Hersteller derzeit in zwei Lager gespalten ist. In die absoluten Kopierschutz - Befürworter und in die Gegner, die quasi als ersten Schritt auf jeglichen Kopierschutz verzichten und die User durch diesen Komfort und ihr Vertrauen zu "bekehren" versuchen. Die Befürworter gehen den umgekehrten Weg, vernibbeln ihre Programme, schreiben Fremdformate, führen Handbuch - und Codewheel - Abfragen ein etc. Bisher krasses Beispiel der Renner von "Digital Illusion" Flipper "Pinball Dreams" für den

PC. Nach dreimaligem Installieren auf der Festplatte löschen sich Originaldisketten von selbst und man hat sehr teure Leerdisketten in einer schönen, bunten Schachtel mit einer nutzlosen Anleitung. Das Verhalten von "Digital Illusions" werden viele von Euch wahrscheinlich, und das zurecht, als sehr übertrieben empfinden. Aber verstehen kann man diese Maßnahme auf der anderen Seite auch. Oder wie würdet ihr reagieren, würde man Euch Monat für Monat die Hälfte Eures sauer verdienten Lohnes oder Taschengeldes abknöpfen? Wenn man jetzt noch weiß, daß ein Drittel aller PCs in Privathaushalten mit geklauten Betriebssystemen laufen, kann man in etwa die Dimension dieses Problems erkennen. Ich habe es selbst erlebt. Ein Kunde ging in ein Softwaregeschäft und fragte nach der Anleitung bzw. dem Handbuch für das Spiel XY. Aber nur die Anleitung bitte, denn das Spiel selbst habe er schon kopiert. Brrrrr, jedem halbwegs ehrlichen Menschen müßte es bei soviel Unverfrorenheit eiskalt den Rücken runterlaufen. Die Gesetzeslage ist eindeutig. Softwareprogramme, ganz gleich ob Spiele oder Anwenderprogramme, unterstehen dem Copyright (in allen Ländern der Erde). Genauso wie es auch bei CD's, Büchern oder Videos und jeder Art von geistigem Eigentum der Fall ist. Das heißt, der oder die Autoren gestatten dem Käufer die private Nutzung inkl. dem Recht

e GESCHICHTE

auf Vervielfältigung zum ausschließlich privaten Gebrauch. Das Werk selbst aber bleibt geistiges Eigentum des Künstlers. Und das ist auch gut so, denn sonst würde im Extremfall ein Autor genau ein Exemplar seines Werkes verkaufen, alle anderen Interessenten würden sich mit Kopien selbst bedienen. Und so kanns ja wohl nicht laufen, oder? Denn daß niemand bei solchen Zuständen von seiner Arbeit leben könnte, liegt auf der Hand. (und es würde sich wahrscheinlich auch niemand mehr die Mühe machen, tolle Programme zu schreiben) Ausgenommen sind Programme aus dem großen Public Domain-Pool. Bei dieser Variante verzichtet der Autor bewußt auf sein Urheberrecht. (Meist mit dem Hintergedanken, auf diese Art schneller bekannt zu werden) Aber das betrifft ausschließlich als Public Domain gekennzeichnete Programme. (Ist doch toll! Oder habt Ihr schon mal von Public Domain Büchern, CD's oder Videos gehört?) Mit solchen PD-Programmen kann man buchstäblich machen, was man will: kopieren, in eigenen Programmen verwenden usw. Anders sieht die Sache bei Shareware aus. Shareware - Programme unterliegen ebenfalls dem Urheberrecht und Kopien dürfen nicht ohne Bezahlung an den Autor weitergegeben werden. In den meisten "Vollprofi-Programmen" stecken heutzutage schon Entwicklungszeiten von 1-2 Mannjahren (manchmal sogar noch mehr). Von den enormen Kosten, dem kreativen Einsatz der Programmierer und dem hohen Risiko der Produzenten will ich gar nicht erst reden. Wer selbst schon einmal versucht hat, ein kleines Programm zu schreiben, weiß wovon ich spreche. Es ist nicht nur illegal, es ist moralisch ver-

werflich, diese Leute um ihr Geld zu betrügen! Man darf nicht vergessen, daß die Programmierszene zu einem sehr hohen Prozentsatz noch immer aus Idealisten besteht. Leider scheiterten schon zu viele an der Finanzierung ihres Idealismus! Und der Widerstand der Industrie wird stärker. In der BRD wurden die Existenzen einiger junger Leute, die geglaubt haben, mit dem Verkauf gecrackter Software ihr Taschengeld aufbessern zu können, schwer gefährdet. Beschlagnahme jeglicher Soft- und Hardware und Geldstrafen bis zu einer Million Schilling (Verletzung des Copyrights kommt immer sehr teuer). Auch bei uns in der Alpenrepublik wurden schon zwei Fälle mit derart hohen Strafen bekannt. Die abgegriffene Ausrede, zuwenig Taschengeld (Gehalt) zu bekommen, möchte ich nur kurz kommentieren. In keinem Land der Erde gilt Geldknappheit als Entschuldigung zur Begehung einer Straftat. Der Knackpunkt liegt nach meiner Meinung woanders. Nämlich an der Unbescheidenheit der meisten Menschen. Heutzutage wollen viele junge Leute zweimal pro Woche ins Kino, am Wochenende in die Disco, die neuesten CD's und Videos müssen auch noch her, neue Klamotten nicht zu vergessen und natürlich kommen jede Woche mindestens 10 interessante Games heraus! Ach ja, hätt' ich fast vergessen, ein neues double Speed CD Laufwerk muß natürlich auch noch her. Junge, das kann ja nicht funktionieren! Wer da keine Geldpresse im Keller stehen hat, steht woanders. Nämlich auf der Seife! Alles klar?

Darum: wer klug und ehrlich ist, meidet die guten "Freunde" mit ihren "günstigen Freundschaftskopien". Meidet diverse dubiose

Inserate und dergleichen. Wer etwas auf dem Kasten hat, sieht sich nach günstigen Angeboten um oder kauft etwas ältere Titel, die es teilweise schon sehr günstig gibt. Denn es ist absoluter Quatsch, daß ältere Spiele schlecht sein müssen. Gerade unter diesen findet sich oft die eine oder andere Perle, die viele der neuen Titel ganz schön alt aussehen läßt.

Und vergesst nicht:

Software-Pirat (und in diesem Zusammenhang ist das Wort "Pirat" absolut unromantisch) ist jeder, der geknackte, illegal kopierte Programme ver- aber auch ankauft! Und das ist nicht abenteuerlich oder romantisch.

Das ist schlichtweg Betrug !

Herbert Wessely
TOP SCORE GAMES

In der nächsten Ausgabe des GAME EXPRESS kannst Du die Meinung eines Users über dieses Thema erfahren. Aber was hältst Du davon? Schreib uns !

GAME EXPRESS
Spöttlgasse 17, A-1210

Teil 1

VON MAGIERN UND ELFEN

What's New? - What's Hot?
Über das neueste Tradingcard-Kult-Kartenspiel aus Amerika

Magic: The Gathering™

Auf einer der zahlreichen Ebenen Dominias, einer multidimensionalen Fantasy-Welt, treffen zwei mächtige Magier aufeinander. Wie schon so oft wollen sie um den Besitz dieser Ebene kämpfen, mit Hilfe ihrer magischen Kräfte den lästigen Konkurrenten von ihr vertreiben und ihm außerdem für die nächste Zeit die Lust auf eine Revanche verderben.

Beide sind gut vorbereitet. Gemäß dem alten Ritual bereiten sie den Kampfplatz vor, legen sich ihre Zaubersprüche zurecht und beginnen ihre Kräfte zu sammeln. Erst beginnt das Vorgeplänkel. Quasi zur Ablenkung ruft der erste Magier eine kleine Schar winziger fliegender Elfen, die sich mit aggressivem Sirren als Wolke vor ihm manifestieren. Auf der anderen Seite des riesenhaften Kampfplatzes formieren sich, gleichsam als Antwort auf diesen Zauber, ein Haufen kleiner Wesen, die sich mit Keulen und Steinen bewaffnet zur Attacke bereit machen.

Wieder sammeln die beiden Magier Kraft und noch während ihre beiden "Hilfstruppen" aufeinander zustürmen, beginnen bereits die nächsten Zaubere zu wirken. Der erste Magier vermittelt seinen fliegenden Freunden den Befehl, die schwache Angriffsmacht des Gegners zu ignorieren und, indem sie über diese hinwegfliegen, diesen direkt anzugreifen. Während seine Verbündeten dies mit gewohntem Gehorsam befolgen, murmelt er alte geheime Worte, sammelt seine ganze Kraft, um plötzlich, knapp bevor die insektengroßen Wesen den Gegner erreichen, deren Gestalt ins Riesenhafte zu vergrößern, so daß diese

mit ihren nun vervielfachten Kräften auf den überraschten Meister der arkanen Künste treffen.

Doch auch sein Gegner ist in den Belangen des magischen Duells kein Anfänger. Zwar hatte er nicht mit dem Trick der schnellen Vergrößerung gerechnet, doch war ihm klar, daß er allein durch aggressive Magie das Duell mit dem bei weitem älteren Gegner verlieren würde. Scheinbar hilflos unter den harten Schlägen taumelnd webten seine Gesten und Worte bereits einen mächtigen Abwehrzauber. Kaum hielten seine Peiniger, teils durch das Nachlassen des Vergrößerungszaubers, teils durch eigene Erschöpfung bedingt, mit ihren Schlägen inne, war dieser auch schon beendet und mit vor Erstaunen weit aufgerissenen Augen mußten die inzwischen wieder zu winzigen Wesen geschrumpften Elfen erkennen, daß der listige Magier, durch seine Kräfte geschützt, ihre mächtige Attacke ins Gegenteil verkehrt hatte und unversehrt wie zuvor dastand.

Inzwischen hatte jedoch die andere Streitmacht den ebenfalls überraschten, da ganz auf die Attacke seiner fliegenden Verbündeten konzentrierten, Magier erreicht. Als sie sich, nach einer kurzen aber für diesen sehr schmerzvollen Attacke zum Rückzug formierten, wußten die beiden Magier, daß ihnen noch ein langer Kampf bevorstand. Und das Kräftesammeln begann von neuem...



Das Thema von "Magic: The Gathering™" ist ein Duell zweier sich konkurrierenden Magier, das mit

Hilfe sogenannter "Trading Cards" - für alle, die in den amerikanischen "Traditionen" nicht so bewandert sind, mit Sammelkarten - simuliert wird. Dadurch weist dieses Spiel einige, für herkömmliche Kartenspiele untypische Besonderheiten auf:

- Die Spieler spielen nicht mit dem selben Satz Karten.
- Die so genannten "Decks", also Kartenpäckchen der beiden Spieler müssen weder gleich groß sein, noch müssen sie die gleichen Karten beinhalten.
- Die Spieler dürfen die Zusammensetzung ihrer "Decks" - relativ - frei bestimmen.

Um den Sinn dieser Eigenheiten zu verstehen, hier ein kurzer Überblick, wie sich das oben beschriebene Duell im Spiel darstellt hätte.

Die beiden Spieler sitzen sich gegenüber und jeder hat sein, individuell auf seinen Geschmack, oder seine Spieltaktik, abgestimmtes "Deck" Karten vor sich liegen. Außerdem verfügt jeder Spieler über 20 Lebenspunkte. Das Ziel des Spieles ist es, durch Attacken von Kreaturen, magischen Sprüchen, u.ä. diese Lebenspunkte des Gegners auf Null zu reduzieren und die eigenen Lebenspunkte zu behalten, oder sogar zu vermehren. Wer zuerst keinen Lebenspunkt mehr besitzt hat verloren.

Nun zieht jeder Spieler sieben Karten und der Kampf kann beginnen. Der (durch das Los bestimmte) Startspieler überprüft seine Karten und legt nach kurzer Überlegung eine "Forest"- ("Wald") - Karte ab. Dieses ist, wie der Name schon andeutet, ein Land, von dem man pro Zug nur eines ins Spiel bringen darf. Aus diesen Ländern zieht der Magier seine Energie, genannt Mana, von der er je nach Mächtigkeit und Art der Sprüche, die er gerade verwenden will, unterschiedliche

Mengen und vor allem unterschiedliche Farben benötigt. - Nun, ein "Forest" bringt dem Spieler genau ein grünes Mana (all dies ist übrigens auf den Karten vermerkt, was dem Spieler ein lästiges Auswendiglernen solcher Dinge erspart). Dieses verwendet der Spieler nun um den Spruch "Summon Scryb Sprites" (sinngemäß ist dies das Beschwören einer kleinen fliegenden Elfenart) auszuführen. Er legt die Karte dieses Spruches vor sich hin und zeigt mit dem Umdrehen seiner "Forest"-Karte an, daß er das Mana verbraucht hat. Nun ist der Gegner am Zug. Sein Land ist ein "Mountain" -

also ein Berg. Die Farbe des Manas das ihm damit zur Verfügung steht, ist Rot, was er auch sofort für den Spruch "Summon Mons Goblin Raiders" (ungefähr: Beschwöre Goblins - d. i. eine bössartige kleine Fantasy-Rasse) verwendet. Auch er legt diese "Spruchkarte" vor sich hin und dreht den "Mountain" um. Außerdem legt er noch die Karte "Mox



Pearl", ein spezielles magisches Artefakt, daß selbst (sonst für Artefakte untypisch) kein Mana kostet, aber, so wie ein Land, Mana (Farbe: Weiß) produzieren kann. Dann teilt er seinem Gegner mit, daß sein Zug beendet ist. Bevor nun der Startspieler etwas Neues un-

ternimmt, darf er zunächst einmal alle seine umgedrehten Karten wieder zurückdrehen, also quasi aktivieren. Sein "Forest" kann ihm dadurch wieder ein neues grünes Mana bringen. Außerdem hebt er eine neue Karte von seinem "Deck". Er könnte nun ein weiteres Land ins Spiel bringen und spielt darum einen weiteren "Forest" aus. So kann er ab jetzt pro Runde über zwei grüne Mana verfügen. Er entscheidet sich für eine Attacke seiner "Scryb Sprites". Da er diese bereits in der Vorrunde beschworen hat, kostet ihm das kein weiteres Mana. Die "Sprites" sind Kreaturen und haben daher eine gewisse Stärke und Widerstandskraft. Je mehr Mana eine Kreatur kostet, um so stärker und zäher ist sie für gewöhnlich. Die "Sprites" sind zwar billig (ein grünes Mana) und daher relativ schwach, doch greift der Spieler während deren Attacke zu dem Kunstgriff, sie durch den Spruch "Giant Growth" (Riesenwuchs - Kostenpunkt ein grünes Mana) zu verstärken. Dieser macht die klei-



SOFTWARE PARADISE

Software & Zubehör
A-8970 Schladming, Salzburgerstraße 106

Bestellen rund um die Uhr

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

MS-DOS/PC

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

AMIGA

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

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

CD-ROM

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

Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an! Kein Bestellzwang!

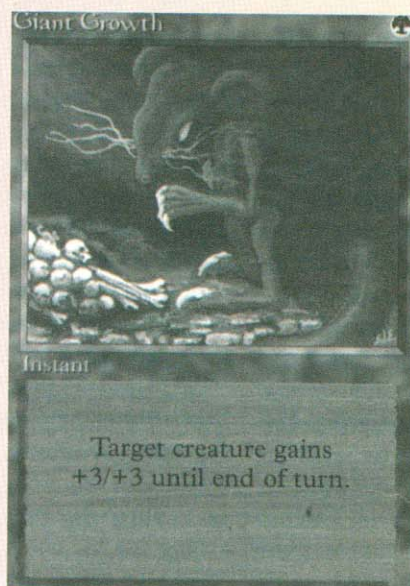
Lieferung: Per Post oder Postexpress (+ S 36,- Aufpreis). Die Versandkosten betragen S 51,- (Bei Teillieferungen werden die Versandkosten nur einmal verrechnet!). - **Zahlung:** Zahlung ausschließlich per Nachnahme. - **Preis:** Preise inkl. MWSt.! Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. - **Reklamation:**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

nen Flieger für kurze Zeit (nämlich diese Runde) zu sehr mächtigen Kämpfern, doch muß die Karte danach abgelegt werden und hat auf den Rest des Spieles keinen Einfluß mehr.

Der angegriffene Spieler kann nun versuchen etwas zu seiner Verteidigung zu unternehmen. Er könnte versuchen seine "Goblins" dazu zu benutzen die "Sprites" zu blockieren, doch leider ist ihnen dies, als nicht fliegende Rasse, unmöglich (Die "Sprites" fliegen einfach über die am Boden laufenden Goblins hinweg). Er könnte versuchen die "Sprites" mit einem Spruch zu blockieren oder gar zu zerstören, doch leider fehlt im ein solcher und außerdem hat er kaum Mana zur Verfügung (seinen

"Mountain" kann er erst wieder zu Beginn seines Zuges aktivieren). Zum Glück hat er aber seine "Mox Pearl" mit der er zumindest über ein weißes Mana verfügen kann. Dieses verwendet er für den Spruch "Reverse Damage" ("Schadensumkehr") und verwandelt damit den Schaden, den ihm die riesenwüchsigen "Sprites" zufügen, in Lebensenergie. Da sein Angreifer kein Mittel gegen diesen Spruch vorrätig hat und keine weitere Aktionen setzen will, dreht er seine "Sprites"-Karte zum Zeichen, daß sie ihre Handlungsmöglichkeiten ausgeschöpft haben und beendet seinen Zug. Nach dem obligatorischen Kartenaktivieren (in diesem Fall des "Mountains" und der gerade verwendeten "Mox Pearl"), dem Ziehen einer neuen Karte und dem Ablegen eines Landes (z. B. ein "Swamp", einem Sumpf, der schwarzes

Mana produziert), folgt nun der Gegenangriff der "Goblins". Der Startspieler könnte zwar deren Attacke mit den "Sprites" blocken, doch sind diese ja leider gerade umgedreht und daher nicht aktiv. So muß der Spieler den Schaden, den diese, zum Glück höchst schwachen Kreaturen anrichten, zähneknirschend entgegennehmen. Da er gerade keine Karte (wie z. B. "Fog" - Nebel) zur Verfügung hat, die ihn, mit Hilfe seines noch verbleibenden aktiven "Forest" (der andere wurde ja für "Giant Growth" verwendet), vor Schaden bewahren würde. So steht es nach dem ersten Schlagabtausch zwar so zu sagen 1:0 für den zweiten Spieler, doch sagt ein solches Vorgeplänkel, es war ja noch nicht viel Mana verfügbar, nichts über den weiteren Verlauf der Partie aus.



Da Trading-Cards immer in völlig zufällig zusammengestellten Paketen verkauft werden, verlangt das Zusammenstellen eines *schlagkräftigen* Karten-"Decks" natürlich eingehende Beschäftigung mit den verschiedenen Kombinationen die mit "Magic"-Karten möglich sind. Wie bereits aus dem obigen Beispiel eines Duells ersichtlich, gibt es da Sprüche die bleibende Effekte haben wie z.B. die "Summon..." - Sprüche, da die beschworenen Kreaturen bis zu ihrem Tod im Spiel bleiben. Es gibt Sprüche, deren Wirkung bald wieder verfliegt wie z.B. die Sprüche "Reverse Damage" und "Giant Growth". Natürlich gibt es noch viele andere mehr (inzwischen fast 1000 an der Zahl und es kommen laufend neue Karten auf den Markt), so daß praktisch niemand alle möglichen Sprüche in seinem "Deck" haben

kann. Ein solches Mega-"Deck" wäre auch viel zu unpraktisch und "träge", da bei dieser Menge von Karten das Entstehen von sinnvollen Kombinationen zu unwahrscheinlich ist. Um also möglichst optimale Zusammenstellungen zu erreichen, ist es ratsam, die gekauften zufälligen Kartenmischungen mit anderen Spielern so zu tauschen, daß man ein gut ausgewogenes "Deck" entwickelt. Natürlich spielt dabei auch die Erfahrung eine große Rolle, was aber durchaus der Grundidee des Spieles entspricht (*es ist eben nicht so leicht, ein wirklich großer Magier zu werden*).

"Magic: The Gathering™" bietet also eine gelungene Mischung aus Kartenspiel, Sammelobjekt, Fantasy-Hintergrund und taktischer Herausforderung, so daß es für fast alle Spieler beinahe jeden Alters (geringe Englischkenntnisse vorausgesetzt) geeignet ist.

Günther Bauer, ■

UNSERE MEINUNG:
Rollenspieler, Zauberer und solche die es werden wollen, können an diesem Spiel nicht vorbeigehen.

"Magic: The Gathering™"
Karten, Zubehör etc. im DAMAGE UNLIMITED GAMES CENTER erhältlich:
Mariahilferstr. 23-25, Eingang Theobaldgasse 20;
A-1060 WIEN;

UNSERE NOTE:

gut



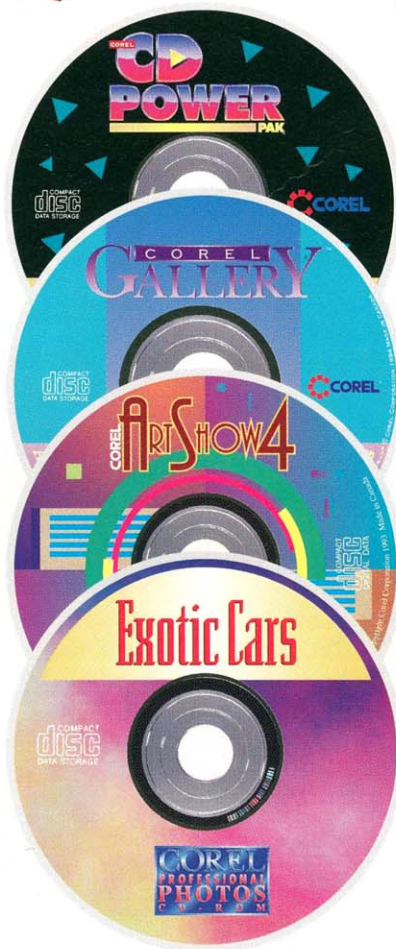
STARKE CD-ROM-ANGEBOTE



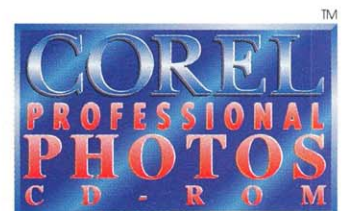
- Die stärksten Multimedia-Programme für Ihr CD-ROM-Laufwerk
- Beschleunigung des CD-ROM-Zugriffs mit Caching-Software
- Photo CD-Bilder konvertieren und verändern
- Audio-CDs anhören und abspielen: Aufnehmen und Bearbeiten von Sound-Clips
- Mit KOSS™-Kopfhörern
- Enthält außerdem 100 lizenzfreie Fotos und 150 Sound-Clips



- 10.000 Drag & Drop- und Ausschneiden-und-Einfügen Clipart-Bilder (6.000 davon in Farbe)
- Enthält einen kinderleicht zu bedienenden visuellen Clipart-Manager
- Grenzenlose Einsatzgebiete – Broschüren, Newsletter, Präsentationen, Berichte, Einladungen, Memos, Werbeanzeigen und vieles mehr
- Als Windows- und Macintosh-Version erhältlich



- Über 3.000 CorelDRAW-Bilder aus dem mit 1 Million Dollar dotierten internationalen CorelDRAW-Design-Wettbewerb
- Erlernen Sie die Techniken der Profis und verwenden Sie die Bilder für Ihre eigenen DTP-Projekte
- Mit Online MIDI-Musik und einem Windows-Bildschirmschoner-Programm
- ArtShow 2 und ArtShow 3 sind ebenfalls erhältlich



- 100 gestochen scharfe Fotos im Kodak Photo CD-Format
- Lizenzfrei und fertig für die Farbseparation
- Können in viele unterschiedliche Dateiformate konvertiert werden
- Mit Bildschirmschoner-Programmen
- Sie können zwischen Hunderten von Kategorien wählen – und jeden Monat kommen neue hinzu
- PC- und Macintosh-kompatibel

Machen Sie mit beim mit 2 Million Dollar dotierten internationalen Corel-Design-Wettbewerb und gewinnen Sie! (September bis März)
Ein Rückruf-Fax mit den Teilnahmebedingungen und ein Teilnahmeformular erhalten Sie unter der Faxnummer: 001-613-728-0826 App. 3080, Dokument 1004.
Wenn Sie eine Nachricht hinterlassen möchten, wählen Sie bitte: 001-613-728-0826 App. 1609.

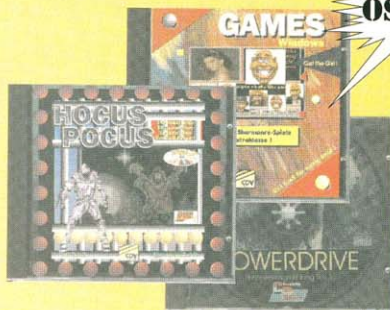
KURT SEIDL SOFTWARE
Handelsgesellschaft m.b.H.
Strebersdorfer Straße 123, 1210 Wien
Tel: 0222/290 22 25 FAX: 0222/290 22 25-33

 COREL
0130-815074

KUP-0071-G



Spiel und Spaß zu Toppreisen



ÖS 249,-

Hocus Pocus, Games Windows, Powerdrive 3

Games CD Sampler

bestehend aus 3 CD-ROMs mit spannenden und aktuellen Shareware-Spielen und weiteren topaktuellen Shareware-Programmen. Viel Spaß für wenig Geld!

ÖS 249,- (für alle 3 CD's)



**ENZELPREIS
ÖS 149,-**

100 Windows-Spiele-Paket (Vol. 1+2)

3,5" Disketten

2 mal 100 interessante Windows-Spiele mit Installationsprogramm zum Superpreis! Ein Muß für alle Anwender, die auch unter Windows nicht auf Spiele verzichten wollen.

Einzelpreis: ÖS 149,-

Doppelpack: ÖS 249,-

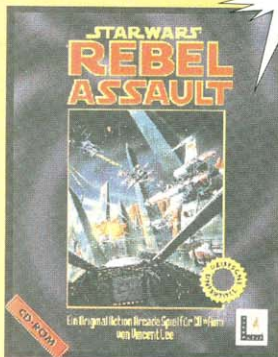


ÖS 790,-

Der Rasenmähermann (CD-ROM)

CD-ROM-Adaption des 1. Virtual Reality-Films der Welt mit über 20 min. Filmausschnitten und tollem Spiel!

**CD-ROM
ÖS 840,-**



ÖS 890,-

Rebel Assault

Star-Wars hautnah erleben!

Actiongeladene Flugsequenzen, atemberaubende Luftkämpfe und Filmszenen helfen Ihnen die Galaxie vor Darth Vader zu retten.

ÖS 890,-



Theme Park

Begeisternde Simulation rund um einen Vergnügungspark. Bauen Sie Geister- und Hochschubbahnen, Hamburgerbuden und Colostände. Schließen Sie Verträge ab und bezahlen Sie Ihre Arbeiter gut!

Diskettenversion: ÖS 790,-

CD-ROM: ÖS 840,-

Lernen mit Spiel und Spaß



300 Anwendungen + 200 Spiele + 3 Vollversionen zum Thema Lernen! mit DOS- und tollem Windows-Menüprogramm!

ÖS 350,-

ÖS 350,-



ÖS 119,-

APOGEE! Gold Vol. 1

Action pur ist angesagt! Die Top 25 Spielehits von Apogee auf einer CD-ROM, incl. Raptor, Mystic Towers, Duke Nukem II, ...

ÖS 119,-

**NUR
ÖS 49,-**

Ich bestelle:

- ☐ Games CD Sampler
- ☐ Windows-Spiele Vol. 1
- ☐ Windows-Spiele Vol. 2
- ☐ Windows-Spiele Vol. 1+2
- ☐ Theme Park CD-ROM
- ☐ Theme Park 3,5" Disk
- ☐ Rebel Assault
- ☐ APOGEE! Gold Vol. 1
- ☐ Lernen mit Spiel und Spaß
- ☐ Der Rasenmähermann
- ☐ CDA5 + CD-ROM Powerdrive3

Portopauschale: ÖS 40,-

Ich bezahle:

- ☐ per Nachnahme (zzgl. ÖS 20,-)
- ☐ per Eurocheck oder bar

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Unterschrift:



zum Kennenlernen:

Die beliebte Zeitschrift

CD-Direkt Austria

Ausgabe 5 mit CD-ROM

um nur ÖS 49,-

Ausgabe 6 ist bei jedem Zeitschriftenhändler erhältlich!

Bestellannahme

Tel: 07262/8477-0 Fax: 84774

Fordern Sie unverbindlich unseren Gesamtkatalog an!

EURODATA SOFTWARESERVICE, TOBRA 40, A-4320 PERG

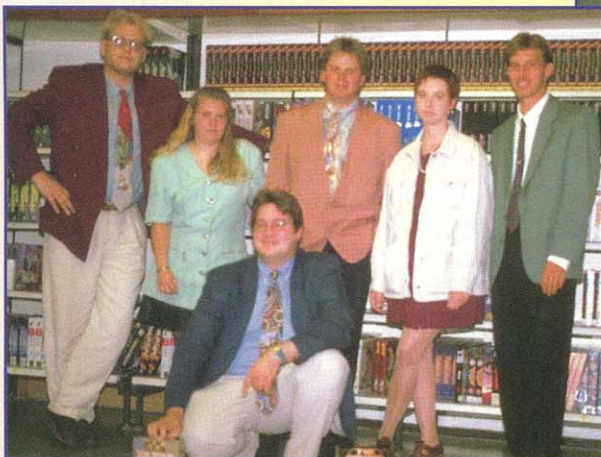
EIN HALBES JAHRZEHNT IN DER STEIERMARK

Die Softwarevertriebsfirma

DYNAMIC SYSTEMS feiert heuer ihr 5-jähriges Jubiläum. Ein Bericht rund um ein österreichisches Unternehmen.

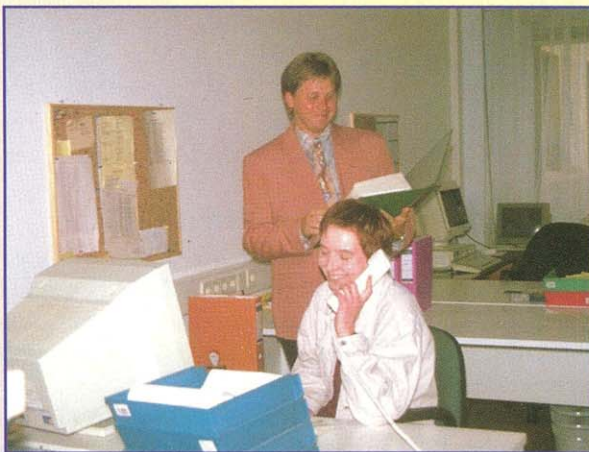
Im Juni 1989 wurde auf einer Gesamtfläche von 50 qm der erste österreichische Softwareversand für Computerspiele gestartet. Kurze Zeit später hatte sich DYNAMIC SYSTEMS in Österreich ein festes Standbein geschaffen und bedingt durch zahlrei-

Kunden in ganz Österreich. Die Resonanz von so manchen Computergeschäften war gewaltig und so wurde im Jahr



che Inserate in diversen Spielezeitschriften auch in Deutschland einen beachtlichen Bekanntheitsgrad erreicht. In den nächsten 2 Jahren wurde die Artikelauswahl und der damit verbundene Katalog kräftigst aufgestockt. Lieferzeiten von nur 24 Stunden und ein günstiges Preis/Leistungsverhältnis überzeugten und überzeugten zahlreiche

Der Erfolg blieb auch auf dieser Schiene nicht aus und der erste Meilenstein zur österreichischen Distributionsfirma war geschaffen.



Noch bis zum Jahr 1993 wurde auch der Versand an den Endkunden, also an Euch ausgebaut. Schließlich aber konnte das Handling von Versand und Großhandel fast nicht mehr bewältigt werden und der Versand wurde im Mai 1993 letztendlich verkauft - an die-



1992 der Tätigkeitsbereich von DYNAMIC SYSTEMS auch auf den Vertrieb an Händler und Großmärkte ausgeweitet.

ser Stelle sagt DYNAMIC SYSTEMS herzlichen Dank an die treuen Versandkunden. Der Schritt war nun vollzogen! Auf 350 qm spezialisierte man sich im neuen Geschäftslokal auf den Vertrieb von Unterhaltungssoftware. Namhafte Hersteller wie Electronic Arts, Software 2000, Blue Byte, u.v.a. freuten sich, einen neuen kompetenten Vertriebspartner gefunden zu haben. Mittlerweile umfaßt die Produktpalette der dynamischen Firma Amiga, PC, CD-Rom, Mac-Intosh, Amiga-CD-32-Software und als Distributor die qualitativ hochwertigen Competition Joysticks. 3 Punkte sind bei DYNAMIC SYSTEMS maßgebend und werden ganz groß geschrieben: Aktualität-Service-Preis! Eben diese Punkte und eine hervorragend eingearbeitete Mannschaft garantieren vollste Zufriedenheit bei den Kunden.

An dieser Stelle wünscht auch die Redaktion alles Gute für die Zukunft.!

Thomas Gehringer



DIE PROFESSIONELLE ADRESSE IN SACHEN EDV

Bezahlte Anzeige

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

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

PROFI-CLUB

1. und 3. Woche/Monat
CAD DI: VIDEO
GAMES DO: DTP
Programmierer
2. und 4. Woche/Monat
New User DI: DFÜ
GAMES MI:
Angeführte Clubtreffen von 17-22h
Keine Mitgliedschaft bzw. keine Gebühr!

Microsoft News

NÜTZLICHE und UNTERHALTSAME Software für zu Hause

Microsoft Money 3.0 für Windows

Die Version 3.0 dieses Produktes verfügt über zusätzliche Features, die den Überblick über Einnahmen und Ausgaben verbessern. Mit Money könnt Ihr ohne finanztechnische Vorkenntnisse Eure Finanzen schnell und einfach analysieren, planen und organisieren. Ihr spart somit mit Eurem PC Zeit und Geld. Microsoft Money 3.0 analysiert Eure Ein- und Ausgaben nach bis zu 253 Kategorien und Unterkategorien, wovon bereits einige nützliche mitgeliefert werden. Z.B.: Kategorie "Wohnung" mit Unterkategorie "Miete".

Systemanforderung:
Windows 3.1 oder höher
mind. 2 MByte RAM
mind. 6 MByte freier Festplattenspeicher
Microsoft Mouse oder Kompatible

Microsoft Art Gallery

Dieser interaktive Multimedia Kunstführer ermöglicht es Dir erstmals, die über 2.000 berühmten Werke der Londoner National-Galerie per Windows PC oder Apple Macintosh zu betrachten und mehr darüber zu erfahren. Werke von Michelangelo, Raphael, Leonardo da Vinci, Rembrandt, van Gogh u.v.a sind im Microsoft Art Gallery enthalten. Du kannst auf einfachste Weise eine Vielzahl von Informationen über die Gemälde und Künstler, sowie Zeit und Ort der Werkentstehung erfahren. In über 50 Animationen werden Bildaufbau, Perspektive und Maltechnik lebendig veranschaulicht. Ein Muß für jeden Kunstliebhaber, oder für alle, die es werden wollen (oder müssen - **Schule!**).

Der Einstieg in die Art Gallery kann in vier Varianten erfolgen:

Artist's Lives: Du kannst einen von 750 Künstlern auswählen und Dir die Biographie oder die Umrißzeichnungen seiner, in der Londoner Nationalgalerie vorhandenen Gemälde ansehen.

Picture Types: Auswahl der Gemälde-Gattung z.B. Porträt, Stilleben, Landschaftsmalerei etc.

Historical Atlas: Es werden die Gemälde nach Ort und Zeit ihrer Entstehung präsentiert.

General Reference: Es handelt sich hierbei um ein umfangreiches Nachschlagewerk zu kunstgeschichtlich relevanten Themen der Mythologie, Religion und Geschichte der Malerei.

Systemanforderung:
Multimedia PC mit 386SXD oder höher
Windows 3.1 oder höher
mindestens MS-DOS 3.1
2 MByte RAM (4 MByte empfohlen)
CD-ROM Laufwerk
VGA oder Super VGA Farbmonitor
Microsoft Mouse oder Kompatible

Microsoft Preisausschreiben für Kinder

Die Aufgabe ist einfach: der schönste Urlaub soll entweder in einem Bild oder in einem Text illustriert bzw. beschrieben werden. (Verwendung des PC mit Grafikprogramm oder Textverarbeitung) Die Exponate werden auf der PC-Expo vom 10.-13. November 1994 im Messegelände, Wien-Prater, ausgestellt.

Teilnahmebedingung: Alle Kinder bis 14 Jahre, die Ihre Beiträge bis 2. November 1994 an das Microsoft InfoService, Kennwort: "Mein Urlaub", Postfach 344, 1110 Wien einsenden. Teilnahmekarten und weitere Hinweise zum Preisausschreiben erhaltet Ihr beim Fachhändler oder bei Microsoft Infoservice, Tel. Nr. 0660 6520

Thomas Gehringer



Mein Club. Meine Bank.

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

Raiffeisen. Die Bank



LONDON UND PARIS LASSEN GRÜSSEN

Sprachtrainer von Ingenio im Test

Du hast Probleme in den Fächern Englisch oder Französisch? Oder willst Du einfach nur spielerisch leicht Deine Sprachkenntnisse wieder auffrischen und auf Vordermann bringen?

Die Lösung dafür haben wir für Dich getestet und sind einhellig zu dem Schluß gekommen:

"Take ingenio trainers and improve your languages"

Die Ingenio- Serie der Sprachtrainer ist in mehrere Gruppen eingeteilt und wir haben uns von den beiden Hauptgruppen je ein Programm herausgepickt. Ein Trainingsprogramm auf Kreuzworträtselbasis in Französisch und einen Rechtschreibtrainer für Englisch.

Natürlich kannst Du je nach Altersgruppe das richtige Programm im entsprechenden Schwierigkeitsgrad für Dich wählen. Die Programme sind wie folgt eingeteilt:

Schüler ab 9, 12 bzw. 15 Jahren.

Nun aber zu den Erfahrungen, die wir mit den beiden Lernprogrammen gemacht haben. Beginnen wir mit dem relativ schwierigen Englisch- Rechtschreibtrainer, der Dir solange keine Ruhe läßt, bis Du die entsprechende Problematik voll durchblickst und auch des Rätsels Lösung gefunden hast.

Du hast Dich nun also dazu durchgerungen, in Deiner Freizeit zu Hause Dein Englisch zu verbessern und willst Deinem Lehrer beweisen, daß sein Unterricht auch bei Dir Erfolg hat. Sehr gut, dann nichts wie ran an den PC, Diskette rein und los gehts ! Du wirst sehen,

wieviel Spaß das Lernen mit diesem Trainer macht.

Wähle nun zwischen Trainings- und Prüfungsversion, wenn Du Dir im Klaren darüber bist, ob Du benotet (Prüfungsversion) werden oder auf Leistungsergebnisse verzichten möchtest. (Trainingsversion)

Wenn Du Dich nun entschieden hast, lädst Du Dir einen der vorgegebenen Texte und beginnst mit der Arbeit.

Doch **Achtung!**

Mit der Textnummer steigt auch der Schwierigkeitsgrad!

Jetzt versuchst Du Wörter im Text einzusetzen, zu ergänzen und die Satzzeichen in die richtige Position zu rücken.

Dreimal kannst Du Dir einen Fehler bei einem Problem erlauben, dann wird das Wort übergangen und Du übst es am Ende des Textes, um es Dir einzuprägen. Beschummeln kannst Du den Trainer nicht, er checkt jeden Versuch Deinerseits sofort ab und gibt Dir in diesem Punkt keine Chance. Aber Du kannst es ihm zeigen, versuche bei der Prüfungsversion alle Probleme zu lösen und Du erhältst eine Quote von 100 % !

Selbstverständlich lobt Dich Dein Computer zusätzlich mit den Worten "Well done". Solltest Du nicht ganz so überzeugend gearbeitet haben, wirst Du am Ende ein "Can you do it better?", oder im Falle einer wirklich nicht ruhmreichen Leistung die Aussage "you have to practise more" verkraften müssen. Aber gerade in einer solchen Situation will man es ja genau wissen und beißt noch einmal richtig rein.

Etwas spielerischer geht es in der Fremdsprachenrätsel-Serie von Ingenio zu, aus

der wir uns die französische Version vorgenommen haben.

Das Programm enthält 90 (!) Rätsel, welche sich natürlich wieder durch den Schwierigkeitsgrad voneinander unterscheiden.

Du entscheidest Dich nunmehr für ein Rätsel und gibst zu diesem Zweck eine Zahl zwischen 1-90 im vorgegebenen Feld ein.

Es erscheint ein Kreuzworträtsel, dessen Felder Du nun richtig auszufüllen hast. Falsche Wörter werden hierbei nicht akzeptiert, sondern einfach übergangen. Solltest Du bei einem Problem nicht gleich die richtige Lösung parat haben, so kannst Du selbstverständlich jederzeit zu jedem anderen Wort wechseln und so versuchen, die Nuß zu knacken.

Dieses Lernprogramm bietet zusätzlich einige Hilfestellungen an, um Dir den Spaß an der Sache nicht zu nehmen. Mit jedem gelösten Wort bekommst Du Punkte in Form von französischen Francs, die Dir am Kopf des Bildschirms aktuell angezeigt werden. Kommst Du in Deinem Rätsel gar nicht mehr weiter, kannst Du Dir über das "Joker-Fenster" diverse Hinweise und Zusatzbuchstaben holen.

Doch **Vorsicht!**

Jede Hilfestellung, die Du in Anspruch nimmst, kostet Dich ein paar Francs. Alles in allem ein lustiges Auseinandersetzen mit der jeweiligen Sprache mit spielerischen Problemlösungen und Hilfestellungen.

Über grafische Mängel, die diese Lernprogramme zweifellos aufweisen, sieht man ob der Motivation zu konzentriertem Arbeiten und dem idealen spielerischen Trainingsaufbau gerne hinweg. Dieser Punkt hat auch überhaupt nichts an unserem Testurteil ändern können, denn wir sind der Meinung, Ingenio Sprachtrainer

bieten optimales Lernen zu einem vernünftigen Preis. Sprich mit Deinen Eltern und Lehrern, frage sie nach Ihrer Meinung zu solchen "Trainingseinheiten" und schreib uns Deine Erfahrungen mit Lernprogrammen. Wir sind auf Deine Anregungen und Ideen angewiesen!

Thomas Gehringer

Testmuster von:
TOP SCORE GAMES
Tel. 982 60 95

UNSERE MEINUNG:

■ Der Rechtschreibtrainer bietet die optimale Möglichkeit, sowohl Wortschatz, als auch das Positionieren der Satzzeichen zu verbessern.

■ Das Fremdsprachenrätsel ist für all diejenigen geeignet, welche bereits über Französischkenntnisse verfügen, diese aber spielerisch leicht vertiefen wollen.

Die schlichte Grafik bei beiden Programmen beeinträchtigt den Lernerfolg in keiner Weise.

UNSERE NOTE:

SEHR GUT

MEHR LEISTUNG: BIS 75 MHZ

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



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

M wie Mehr: 486er

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

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.

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



TravelMate 4000M
WinDX/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

SOFTWAREECKE

VON PROF. LERNSOFT

Lernen mit Spaß
für jung und alt
am Computer

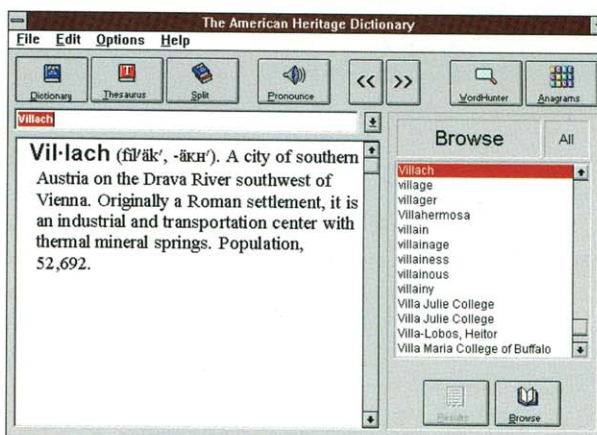
mit unserem
Prof. Lernsoft



Mit dem Computer lernen macht viel mehr Spaß! Unter diesem Motto möchte ich Euch in dieser Rubrik regelmäßig erstklassige Lernsoftware Programme vorstellen. Ich beginne heute mit dem "American Heritage Talking Dictionary". Was, ein Wörterbuch, das sprechen kann? Und wie! Ich weiß nicht, wie es Euch bei der Aussprache englischer Wörter geht, aber mir unterlaufen trotz acht Jahren Englischunterricht auf einer AHS noch ständig Fehler. Sosehr ich mich auch bemühe, die Wörter mit Hilfe ihrer Lautschrift richtig auszusprechen, es gelingt mir einfach nicht so recht. In ungueter Erinnerung blieben mir die mündlichen Prüfungen, bei welchen unsere Englischlehrerin meine Aussprache korrigierte. Vorsprechen müßte einem einer

die Wörter, dachte ich mir oft. Wie groß war dann meine Enttäuschung, als mir der erste Taschencomputer mit künstlicher "Roboter"stimme in die Hände fiel. Dieser Pieps- und Krächzapparat sollte meine englische Aussprache verbessern? Nein, danke. Inzwischen sind ein paar Jahre vergangen, ich schiebe die CD mit dem American Heritage ins Laufwerk und das (lehrreiche) Vergnügen beginnt. Ich gebe ein beliebiges englisches Wort ein, drücke die Enter-Taste und höre - Gott sei's gedankt - eine menschliche Stimme, einen trainierten Muttersprachler, der das Wort klar und präzise vorspricht. Das American Heritage Talking Dictionary ist ein einsprachiges englisches Wörterbuch mit Definitionen zu rund 200 000 Wörtern, darunter auch neue Wörter wie perestroika und neue

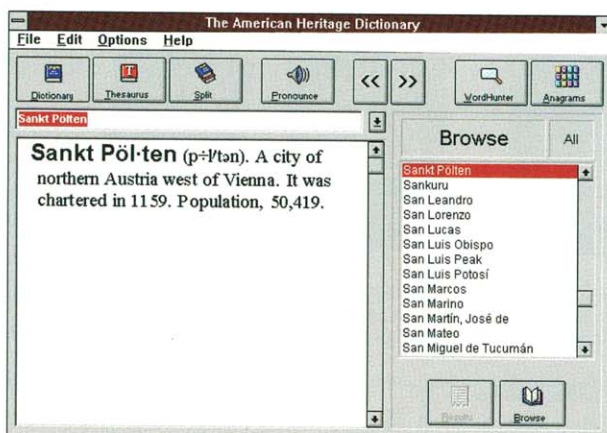
große Detailfreudigkeit des Lexikons bezüglich Österreich. So kennt es nicht nur Städte wie Wien und Salzburg, sondern auch Villach, Wels und St. Pölten (A city of northern Austria west of Vienna. It was chartered in 1159. Population, 50419). Der Menüpunkt "Word Hunter" ermöglicht eine intelligente Suche nach Wörtern. So erhält man nach Eingabe von INDIA and CURRENCY in der Ergebnisbox PAISA und RUPEE, bei Eingabe von RIVER and AUSTRIA unter anderem



Villach ein Römerdorf

Danube, Drava, Inn, Lech, Mur ... Alles in allem ein faszinierendes und nützliches Programm, das ohne Einschränkungen empfohlen werden kann. Für mich mit Abstand das beste Englischlernprogramm des Jahres '94!

Technische Angaben: The American Heritage Talking Dictionary benötigt mindestens einen 386/25 PC mit 4 MB Ram, 2 MB verfügbaren Speicherplatz auf der Festplatte, ein CD-ROM Laufwerk und eine 8-Bit Soundkarte (MPC-compliant), Windows 3.1 oder höher. Das Programm ist auch für Macintosh lieferbar. Bezugsadresse: Michaela Gautsch Lernsoftware, Friesacherstraße 1, 9300 St. Veit/Glan Tel./Fax 04212/72535. Preis: ÖS 1.390.-- zuzügl. Versandkosten.



St.Pölten ist eine Weltstadt

Bedeutungen für alte Wörter wie boot (computer). Biographische Daten zu mehr als 8000 Personen und 13 000 geographische Einträge werden ebenso angeboten. Erstaunlich auch die

EIN **HEISSER TIP** FÜR ALLE **SPIELBEGEISTERTEN**

Antwort auf alle Fragen der richtigen alters- und themenbezogenen Spielauswahl und eine Empfehlungsliste von Video und Computergames bekommst Du in der SPIELEBOX Wien.

Kennst Du die Aufgabe und die Angebotspalette der SPIELEBOX Wien? Die Leute aus der Albertgasse haben sich zum Ziel gesetzt, Deinen Freundes- und Familienkreis und Dich zu gemeinschaftlichem und vor allem sinnvollem Spiel zu motivieren. Wir haben uns die Einrichtung SPIELEBOX in Wien Josefstadt angesehen und festgestellt, daß sie diese Aufgabe bestens erfüllen und sich wirklich um jeden einzelnen Besucher kümmern. Und die Leute von der SPIELEBOX haben verdammt viel für Dich parat. Vier Dinge, die Dich begeistern werden haben wir für Dich zusammengefaßt.

Spieleverleih

Für nur ÖS 30,-/pro Woche und Spiel kannst Du aus einem Sortiment von ca. 950 Tisch, Brett und Gesellschaftsspielen wählen und Dich natürlich von einem SPIELEBOX - Betreuer über das Spiel und dessen Inhalt informieren. Oder Du greifst zur Spielbeschreibung und liest Dir die Meinung eines Spielers durch. Jugendorganisationen, Schulen oder Gruppen können die gleiche Leistung kostenlos in Anspruch nehmen und tun dies auch während des ganzen Jahres.

Spieltage in Wien

An diesen bestimmten Tagen hast Du die Möglichkeit, aus 950 Titeln verschiedene Spiele auszuwählen und mit anderen Kindern und Jugendlichen zu probieren. Diese Spieltage finden regelmäßig in öffentlichen Einrichtungen in Wien, wie z.B. Volkshochschulen, Häusern der Begegnung, Jugendzentren oder Büchereien statt. An speziellen Tagen wird "Spielen im Park" praktiziert. Geeignete Aktionsspiele werden auf Wiener Spielplätzen und in Parkanlagen

durchgeführt. Nähere Informationen geben Dir gerne die Mitarbeiter der SPIELEBOX unter der Telefonnummer **408 69 33** (Mo, Mi und Fr. 12-19, Di und Do 9-13 Uhr).

Spielberatung und Seminare

Direkt in der SPIELEBOX und natürlich an jedem Spieltag kannst Du Dich darüberhinaus von Fachleuten über altersgemäße und themenbezogene Spielauswahl beraten lassen. Sie leisten Dir auch Hilfestellung bei schwierigen Spielregeln. Lehrer, Erzieher und Jugendleiter etc. haben die Möglichkeit, in Zusammenarbeit mit dem IFP und der Jugendleiterschule Spielseminare - und workshops zu besuchen.

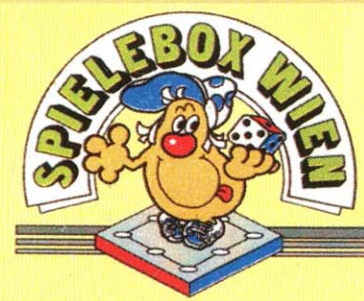
Dokumentationsstelle "SPIEL"

Du möchtest Dir Spielbeschreibungen und Tests von Deinem Lieblingsspiel, oder dem Spiel Deiner Wahl ansehen und mit kompetenten Leuten besprechen?

Du hättest gerne eine Liste von empfohlenen Computer- und Videospielen? Dann komm in die SPIELEBOX, denn dort findest Du (fast) alles, was Du brauchst. Man ermöglicht in dieser öffentlichen Einrichtung jungen Spielautoren den Erfahrungs- und Gedankenaustausch mit Spieleherstellern, Verlagen und Benutzern!

Wir haben nun versucht, Dir einen groben Überblick über die Aktivitäten der Spielbox zu geben, da wir selbst von dieser Einrichtung begeistert und überzeugt sind. Wenn Du weitere Fragen zum Thema Spiel hast, wende Dich bitte an die Mitarbeiter der SPIELEBOX, sie werden Dich kompetent und umfangreich beraten.

Thomas Gehringer



UNSERE MEINUNG:

■ Die Spielbox Wien präsentiert sich als kompetenter Partner für alle, die Rat und Hilfe in allen Spielbereichen benötigen.

■ Beeindruckend ist die große Auswahl an Spielen- Berichten und Tests, die alle Altersgruppen ansprechen.

UNSERE NOTE:

SEHR GUT

SPIELEBOX

Albertgasse 35/II, 1080 Wien

Tel.: (0222) 408 69 33

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr von 12-19 Uhr

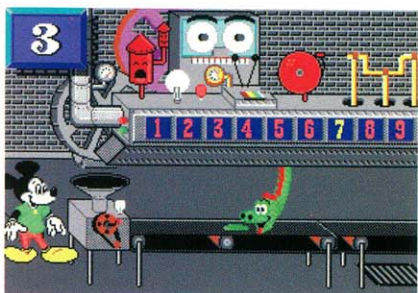
Di und Do von 9-13 Uhr

MICKY, DONALD & CO

Kinder im Alter von 3-6 Jahren können jetzt spielerisch leicht sowohl den Umgang mit Buchstaben, als auch die Verbindung von Zahlen und Mengen erlernen. Disney Learnware im Vertrieb von WORD

PERFECT macht's möglich. Ich habe es mir nicht leicht gemacht, für Sie liebe Eltern, die beiden Programme Micky ABC und Micky 123 zu te-

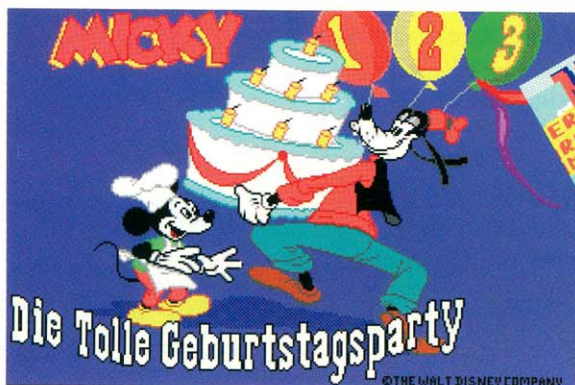
sten und ein kindergerechtes Urteil darüber abzugeben. Aber ich bekam tatkräftige Unterstützung



von zwei in diesem Punkt wirklich kompetenten Personen - von meiner 5-jährigen Tochter Manu-

ela und ihrer Schwester Bianca (4 Jahre). Vorausschickend muß ich dazu erwähnen, daß beide Kinder noch keine Erfahrung mit einem Computer hatten. Aufgrund der Verpackung (aus eigener Erfahrung wissen Sie ja, wie sehr Kin-

Micky in seinem Bett liegt und schläft. Manuela drückt aufgeregt die Taste mit dem "S" und



der Micky Maus lieben) war allerdings der Tatendrang meiner beiden Mädels kaum zu bremsen. Sie konnten es nicht erwarten, bis ich die beiden Lernprogramme auf meinem PC installierte und jauchzten vor Freude, als endlich die kleine Maus mit den großen schwarzen Ohren auf dem Monitor erschien. Mickys ABC konnte nun gestartet werden. Hilfe! Meine Töchter drängen mit solcher Vehemenz in Richtung Tastatur, daß ich sie nur mit Mühe vor dem Zerstören des sündteuren Gerätes hindern kann. Wir sehen, wie

beobachtet mit großen Augen, wie Micky erwacht, ins Badezimmer geht und sich in den Spiegel sieht.

Jetzt gibt sie ein "R" ein, ihr Freund auf dem Bildschirm geht zurück ins Schlafzimmer, dreht den Radio auf und hört Musik. Nun hält meine Tochter Bianca nichts mehr zurück und sie macht sich, mühevoller als ihre Schwester aber nicht ungeschickt, über meinen Computer her. Die Taste "K" veranlaßt Micky Maus, den oberen Stock des Hauses zu verlassen und über eine Art Feuerwehrtange in die Küche hinunter zu rutschen, was bei meinen Kin-

TOP SCORE

Aktion zum Schulbeginn!

INGENIO LERN- SOFTWARE

INGENIO LERNSOFTWARE wurde von erfahrenen Lehrern entwickelt. Ideal für Schüler, Lehrer und Erwachsene! Aus den Bereichen: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Mathematik, Geometrie und Latein.

Zum Schulbeginn um ÖS 250,- erhältlich für PC und AMIGA.

Angebot gültig bis 8.10.1994 1150 Wien, Gablenzgasse 11-13/Lugner City, Untergeschoß neben den Aufzügen. Tel.: (0222) 982 60 95

um ÖS 250,-

Bezahlte Anzeige

REGENSCHIRM

dem schallendes Gelächter hervorruft. Er begibt sich so gleich zum Kühlschrank, um sich ein Keks zu holen und es zu verspeisen. Dieses Spiel kann man nun fast unbegrenzt fortsetzen, Micky Maus zum Jahrmarkt begleiten und dort mit den verschiedensten Tieren lustige Dinge zu erleben oder ihn nach anstrengendem Tag wieder ins Bett oder vor den Fernseher bewegen. Ich persönlich stellte eine unheimliche Lernbereitschaft meiner beiden Töchter fest, die tagelang nur mit Mühe vom PC wegzubringen waren. Diese ungeheure Ausdauer, die ich im Übrigen noch nie so ausgeprägt gesehen habe, hat auch beim zweiten Spiel Micky 123 angehalten.

Der Sinn dieser Learnware liegt darin, dem Kind spielerisch und ohne daß es es wirklich bemerkt, den Umgang mit Zahlen und Mengen zu lehren. Dieses Ziel habe ich

(oder eigentlich

meine

bei-

den

Mäd-

chen)

mühelos

und in

unglaub-

lich

kurzer Zeit erreicht und ver-

suche nun, meine Erfahrungen, die

ich beim gemeinsamen Spiel

mit dem Kind gemacht habe, wie-

der zu geben.

Micky 123 ist ein logisch aufge-

bautes, aber für Kinder zwischen 3

und 6 Jahren leicht zu verstehen-

des Spiel, bei dem Micky eine Ge-

burtparty für seine Freunde or-

ganisiert. In der Fabrik hilft er

beim Herstellen von Spielzeug

und im Supermarkt muß er ausrei-

chend Verpflegung für seine Gäste

besorgen.

Das Kind hilft ihm dabei und lernt

dabei spielerisch leicht zählen, so-

wie die Begriffe "mehr" oder "we-

niger" kennen. Schließlich und

endlich bekommen alle seine Gä-

ste Hamburger, Pommes Frites

(schönen Gruß an McDonalds),

Milch und Äpfel zu essen, deren

Mengen das Kind wieder bestim-

men kann. Aufgrund der Tatsache,

daß ich die Erfahrungen mit den

beiden Programmen von Disney

Software gemeinsam mit meinen

eigenen Kindern gemacht habe,

kann ich Ihnen, liebe Eltern und

Ihren Kindern zu dieser Investiti-

on nur raten, Sie werden sie nicht

bereuen. Es handelt sich in beiden

Fällen um exzellente

Kindersoftware mit perfekter Gra-

fik und einem optimalen Lerner-

folg.

UNSERE MEINUNG:

■ Sowohl Micky ABC, als auch Micky 123 beeindrucken das Kind mit witzigen Gags und schöner Animation. Die Kleinen sind vom Computer kaum noch wegzubekommen und lernen unbewußt mit.

■ Die Programme faszinieren aber auch die Eltern und tragen zur Kommunikation und zum Spiel mit dem Kind bei.

UNSERE NOTE:

SEHR GUT

on nur raten, Sie werden sie nicht bereuen. Es handelt sich in beiden Fällen um exzellente Kindersoftware mit perfekter Grafik und einem optimalen Lernerfolg.

Thomas Gehring

NEUHEIT:

Bei Französischproblemen hilft:

EXPLORATEXTE

Das intelligenteste Französischlernprogramm der Welt

Gratisinformationen bei:

Comin - Virus-Hotline

(**43-1) 596 40 48

- mcafee agent austria -

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

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

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

Bezahlte Anzeige

LERNSOFTWARE

MICHAELA GAUTSCH

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

TEL./FAX 0 42 12/72 535

Bezahlte Anzeige

GAME EXPRESS

INFO:

0222/381457

MICROSOFT FÜR JUNG UND ALT

Microsofts neuester Streich für die Junioren und Junggebliebenen wurde von unserem jüngsten Mitglied auf Herz und Nieren getestet.

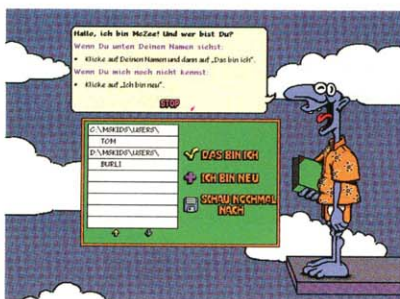
Es ist wieder soweit. Die Tür zum Büro geht auf und mein Sohn Thomas stürmt herein, pflanzt sich neben mir auf und fragt nach seinem

Freund Mc Zee. Nun, Mc Zee ist eine der Figuren im Creativ Writer, die den User durch das Programm begleitet.

Mein Sohn hat ihn zu seinem neuen Freund auserkoren, weil Mc Zee ihm in jeder Situation bei diesem Schreibprogramm weiterhilft. Dieses Programm ist eine Wohltat für alle, die sich nicht durch dicke Anleitungen und Menüleisten be-

geben wollen. Es ist grafisch einfach super aufgebaut. Man braucht wirklich keine Anleitung um sich hier sofort zurechtzufinden. (Ist auch gar nicht so viel in der Packung vorhanden). Nachdem man Mc Zee seinen Namen gegeben hat, kann man gleich nach Imaginopolis, per Einkaufswagen fahren.

Dort angekommen kann man, nach betreten des Hauses, in die Ideen-,Projektwerkstatt fahren (natürlich mit dem Lift).



Von Mc Zee wird man freundlich begrüßt

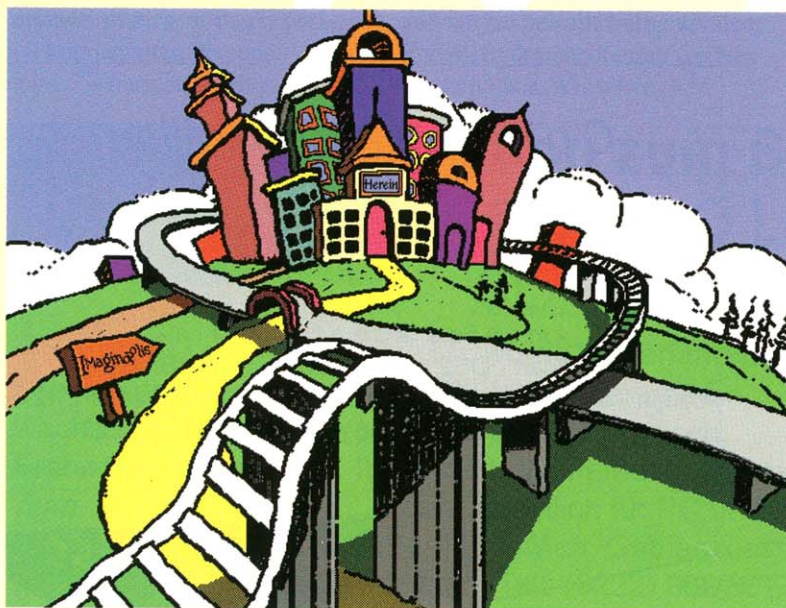
Mein Sohn (er hat keinerlei PC Erfahrung) fand sich sehr rasch mit der

Maus und mit dem Klick und Doppelklick zurecht. Sein Lieblingsbild wurde sofort mit Dinosauriern und den entsprechenden Pflanzen verziert. Er bemängelte nur, daß nicht alle Pflanzen als Sticker vorhanden wären, welche die Saurier

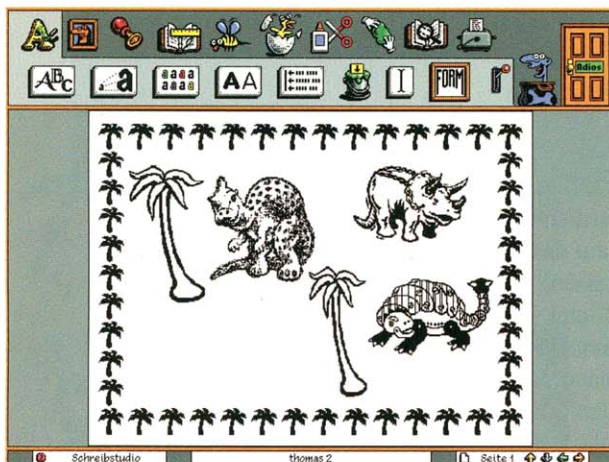


auch als Lieblingsspeise haben. Er hatte auch wenig Probleme mit der Tastatur. Beim Schreiben war er auf das Einfingersystem umgestiegen und fand recht rasch seine gewünschten Buchstaben. (Warum müssen die bloß alle so ungeordnet auf dem Ding da plaziert sein?) Besonders gut gefiel ihm, daß man zu den entsprechenden Worten auch die zugehörigen Bilder einsetzen kann. Er möchte zu seinem nächsten Geburtstag die Einladungen selbst mit Mc Zee fabrizieren.

Die Möglichkeiten die dieses Programm bietet sind wirklich unglaublich. Die Formgebung von Worten sucht man bei so manchen großen Programmen vergeblich. Es macht unheimlichen Spaß, (nicht nur meinem Sohn) einen Brief oder ein Plakat zu entwerfen. Wenn man bedenkt, daß man für Standard Textsoftware eine Ewigkeit braucht, um alle Funktionen zu kennen (es sei dahingestellt, ob alle Funktionen auch wirklich nötig sind) und auch zu finden, ist es hier ein Einfaches, all das zu tun, was gerade benötigt wird. Dieses Programm ist sehr umfangreich aber auch sehr bedienerfreundlich. Bei diesem Programm



Auf gehts nach Imaginopolis



Das Lieblingsbild von Thomas

erlernen die Junioren den Umgang mit professioneller Software und dem PC. Hier wird auch die Kreativität gefördert. (Vorschläge für Geschichten werden geboten) Es ist auch den Eltern zu empfehlen, die nicht wissen, wie man in sinnvoller Weise dem Jugendlichen die Anwendung eines Programmes und dem Umgang mit dem Pc nahebringt. Hier kann man mit ruhigem Gewissen behaupten:

Pädagogisch besonders wertvoll.
Siehe Seite 22 in diesem Heft.

Heinz Strobel

UNSERE MEINUNG:

■ Ein Anwenderprogramm, das trotz professioneller Ausstattung wie Thesaurus, Rechtschreibprüfung, "Undo" etc. JEDEM Kind ab 7 Jahren ans Herz gelegt werden kann.

UNSERE NOTE:

SEHR GUT



EXKLUSIV IN ÖSTERREICH

COREL DRAW!™ 5

Schulversion in deutsch

3.590,-

CD-Version inkl. Handbücher

3.990,- Diskettenversion + CD
inkl. Handbücher

inkl. MwSt. ab Lager Wien
für Schüler, Lehrer und
öffentliche Bildungseinrichtungen

ORDER NOW

 0222/715 41 41

FAX 0222/715 41 41-99



UPDATE

EDV Dienstleistungs- und Handelsges.m.b.H.
A-1030 Wien Landstraßer Hauptstraße 146/8

Keine Not mit dem NOTEBOOK

Wir haben es für Euch getestet, das Notebook TravelMate 4000 E von Texas Instruments und wir fragen uns jetzt: wie konnten wir es bisher ohne mobilen, aber doch schnellen und anwenderfreundlichen PC nur aushalten?

Der TravelMate 4000 E ist überall dabei: in den Ferien am Bauernhof, auf Geschäftsreisen des Vaters und natürlich beim Spieleabend mit Freunden.

PC Spiele portable gemacht !

Durch sein geringes Gewicht von 2.700 g und die überaus direkte und für mich persönlich zwar anfangs ungewohnte (ich habe noch nie mit dieser merkwürdigen Kugel gearbeitet) aber nach kurzer Zeit sehr vertraute Trackball-Steuerung, ist er der ideale Wegbegleiter. Der 486 er SX Prozessor mit 25 MHz erlaubt uns schnellen Zugriff auf Daten, ermöglicht aber auch wirklich passables Spielen mit diesem Notebook. Im Paket mitgeliefert bekommt Ihr Windows 3.1 und MS-DOS 6.0. Samt Lizenz! 120 MB Festplattenspeicher sind für den normalen Gebrauch -on the road- ausreichend, ultimative Sprünge macht man damit freilich nicht.

Das Advanced Color-STN-Display mit 21 cm Bildschirmdiagonale spricht allerdings für sich: brillantes Bild, sehr gute Auflösung, schonend für

die Augen, selbst für Brillenträger wie mich, die oftmals auf das Tragen derselben vergessen. Nach dreimaligem Ent- und wieder Aufladen des Akkus konnte ich eine gesamte Betriebsdauer von doch mehr als 2 Stunden feststellen (lt. Hersteller bis 5h!). Bei ständigem Arbeiten, versteht sich. Bis ein absolut leerer Akku wieder voll einsatzbereit ist, dauert dies auch nicht sehr lange: **270 min.** Jetzt geht's loooooos ! Trackball anstecken, einschalten und rein ins tragbare Vergnügen! Ob Du

führung und Qualität her (das schlägt sich allerdings auch im Preis für die Grundversion mit ÖS 24.990,- nieder) für den täglichen Einsatz empfehlen. Also: den Vater bei der Hand genommen und ab zum nächsten Händler, der Euch dann weitere Auskünfte geben kann.

Die Travelmate-Serie gibt es in allen Ausführungen bis DX4/75 (340 bzw. 455 MB Festplatte)

TravelMate 4000E
Prozessor: i486 SX/25
Arbeitsspeicher: 4MB
Festplatte: 120 MB mit 64 K Cache
Diskette: 1,44 MB 3,5 Zoll
Schirm: 21 cm Color-Display
Gewicht: 2700 g
Preis ÖS 24.990,—

Thomas Gehringer



Deine Hausaufgaben auf dem Travelmate 4000 E schreibst, oder einfach Lernprogramme, wie z.B. "Body Adventure" ablaufen läßt, von der leicht bedienbaren Tastatur, über den brillianten 21 cm Schirm, bishin zum Trackball paßt einfach alles.

Ich jedenfalls kann nach einer Testzeit von knapp vier Wochen das Notebook Travelmate 4000 E/486 WinSX/25 MHz von Aus-

UNSERE MEINUNG:
Für's Lernen sehr gut geeignet. Zum Spielen in dieser Konfiguration bedingt einsetzbar

UNSERE NOTE:

gut

ABC[®]

VIDEOGAMES

präsentiert Ihnen die Sommerhits '94

PETE
SAMPRAS
TENNIS

WORLD
NUMBER 1

SEGA
MEGA DRIVE

Pete Sampras Tennis

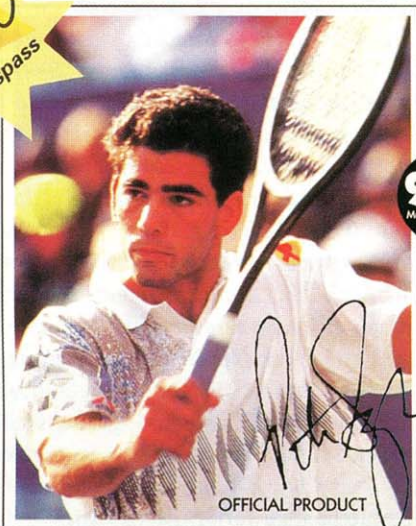
Für Sportbegeisterte ein Leckerbissen:

- für 4 Spieler gleichzeitig, ohne zusätzlichen Adapter
- Auswahl aus 32 Spielern
- über 4000 Bewegungsabläufe
- realistisch wie noch nie

**Versuchen Sie's
selbst!**



ABC
Spielespass



93%
Mean Machines
Magazine



Sportsmaster
IT'S NOT JUST A GAME
Codemasters

Super!
4-Spieler-Adapter
integriert.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Yogi Bear

Wer kennt ihn nicht, den sympathischen Bären!
Sie werden staunen, was für abwechslungsreiche Abenteuer dieser Comics-Held
zusammen mit Ihnen erleben wird!

ABC
Spielespass

YOGI BEAR'S
Cartoon Capers



SUPER NINTENDO
PAL VERSION

empire
SOFTWARE



Vertrieb in der Schweiz:

ABC SPIELSPASS AG, CH-9475 Sevelen

Telefon 081 / 785 29 60, Fax 081 / 785 12 22

Vertrieb in Österreich:

ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, A-6800 Feldkirch

Telefon 05522 / 71 6 75, Fax 05522 / 71 6 74

ABC-Spiele gibt's in Warenhäusern, im Fachhandel, im Versandhandel

DIESE SEITEN WIDMET EUCH:

TEXAS INSTRUMENTS

Brandneu erhielten wir die neueste Produktserie von Logitech-Austria, die wir natürlich sofort einem ausführlichen Test unterzogen haben. Gerade bei Joysticks scheiden sich die Geister. Der Eine schwört auf seinen Stick, den er bereits seit Jahren sein eigen nennt. Er hat mit ihm so manche Raumschlacht gewonnen, die meisten aller Flugzeugtypen sicher wieder auf dem Heimatflughafen zur Landung gebracht. Auch bei anderen Spielen hat er ihm wertvolle Hilfe geleistet. Doch der Softwaremarkt ist unerbittlich. Es werden immer mehr Spiele auf den Markt gebracht, die gerade nach einer dritten oder sogar vierten Hand des Spielers rufen. Die Tastaturkommandos werden immer umfangreicher und erfordern schnelle Eingabe von Befehlen, um zwischen den vielen Bildschirm-

zeigen hin und her zu schalten. Wie oft endete eine Pilotenkarriere im Wüstensand oder im Meer, da die Aufmerksamkeit des Piloten nicht auf das Geschehen, sondern auf die Eingabe von Tastaturbefehlen gelenkt war. Die Refe-

renzkasse in Sachen Joysticks ist jedoch im Preis jenseits von dem, was sich ein "normaler" User leisten kann. Mit knapp ÖS 800,- stößt der *Wingman-Extreme* in eine Preisklasse vor, die wohl für diese Möglichkeiten einzigartig ist. Sein Aussehen ist für unsere Begriffe einfach "super". Er liegt auch fantastisch in der Hand. Leider ist er derzeit nur in einer rechtshänder Version erhältlich. Da dies bei den Knüppeln jedoch scheinbar üblich ist, nehmen wir es mit einem weinenden Auge zur Kenntnis. Da dieser Stick so neu ist, haben wir noch keine Ergebnisse im

Langzeitverhalten von ihm.

Er wird ab Anfang Oktober im Fachhandel erhältlich sein. Für ca. ÖS 800,- bekommt man sehr viel für sein Geld. Im wahrsten Sinne des Wortes,

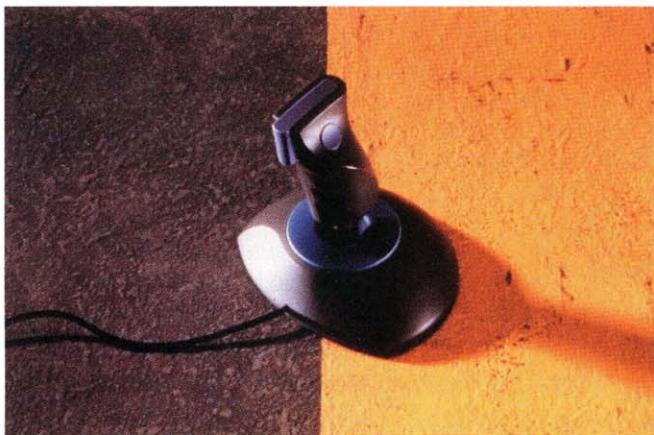
denn seine Fußkonstruktion ist sage und schreibe 1500g schwer. Er braucht daher keine Saugfüßchen, um im hektischen Fliegeralltag, das Gleichgewicht zu verlieren. Anbei noch eine Liste der populärsten Spiele, die den *Wingman Extreme* unterstützen:

Aces over Europe
Aces of Pacific
AV&B Harrier
Chuck Yeager's Air Combat
Toom (Name v.d.Red.geändert)
F14 Fleet Defender
F15 Strike Eagle III
Falcon 3.02
Harrier Jump Jet
Mantis
Mech Warrior II
MIG 29
Strike Commander
TIE Fighter
Tornado
X-Wing

Es bleibt abzuwarten, ob der Stick auch im Langzeitverhalten seine Qualitäten beibehält.

Denn genau dies kann man nämlich vom DEXXA Joystick nicht behaupten. Sein erster Eindruck war wirklich gut. Er liegt gut in der Hand (bei einer Handgröße die im Bereich eines Supentellers liegt.) und das "Fluggefühl" war einfach super. Butterweich reagierte er bei seinem Einsatz im Test von Tie-Fighter. Er hat an der Unterseite(!) einen Schalter für Dauerfeuer und die beiden Kallibrierungsräder. Hier macht sich der erste Schwachpunkt bemerkbar. Denn seine 4 Saugfüße kleben so gut auf der Unterlage, daß ein nachträgliches Umschalten, bzw. ein Kallibrieren fast unmöglich wird. (Keine Angst er wird nicht kaputt, denn dafür ist er zu stabil und gut verar-





Super Design, aber nicht lange gut genug!

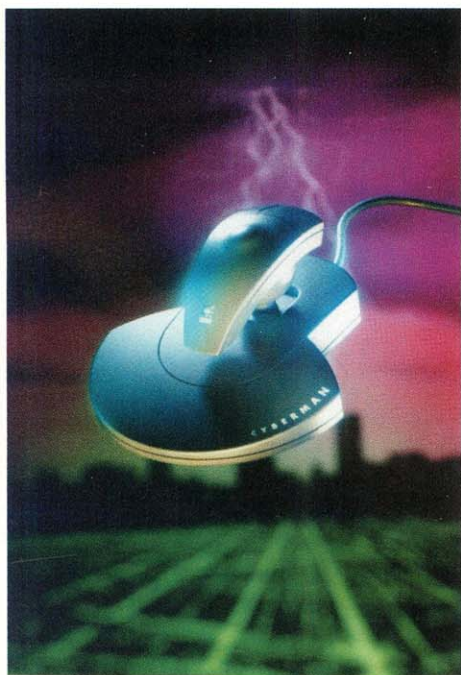
beitet). Hier wurde der Nutzen dem Design unterworfen. Ein weiterer Schwachpunkt ist der ohne Schraubverbindung hergestellte Stecker, der sich bei mir eher leicht vom Computer löste. Der letzte und gravierendste Punkt ist jedoch der Dauerbetrieb. Mit der Zeit muß der Joystick permanent nachkallibriert werden. Und jeder weiß wie nervend so etwas sein kann. In Verbindung mit den, an der Unterseite angebrachten, Nachstellrädern ist ein Spielspaß kaum mehr gegeben.

Last but not least, haben wir den Cyberman. Er ist ein Mittelding zwischen Maus und Joystick. Batteriebetrieben (externer Stromanschluß möglich) für die sogenannte "sensorische Rück-

kopplung". Das heißt, bekommt man einen Treffer, oder knallt man gegen eine Mauer, fängt der Joystick zu vibrieren an. Er ermöglicht auch eine echte 3D Bewegung. Die X-Y Ebene wird wie eine Maus bedient. Für die Z-Achse hebt oder drückt man den Cyberman. Zusätzlich kann man den Kopf in der X-Y Ebene nach links und rechts drehen. (Blick nach links und rechts) Weiters kann man den Kopf nach links und rechts, sowie nach vorne und hinten kippen. Daraus ergibt sich eine echte räumliche Bewegungsmöglichkeit. Es funktioniert tatsächlich nach einiger Eingewöhnungszeit super. Weiters ist er stabil gebaut und sauber verarbeitet. Der einzige Nachteil liegt darin,

daß beim Neigen nach vorne versehentlich die 3 Maustasten sehr leicht gedrückt werden. Wer den ersten Schritt in eine 3D-Welt machen möchte, dem sei dieser (Maus)Joystick ans Herz gelegt. In meiner Packung befanden sich noch 2 Shareware-Versionen von TOOM und Body. Verkaufspreis: ca. ÖS 1200,-- !

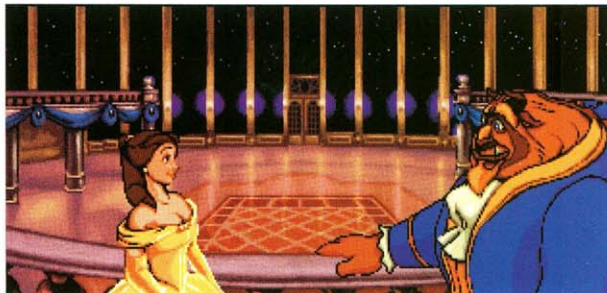
Heinz Strobel



Das 3D-Wunder Cyberman

Word Perfekt Main Street präsentiert:

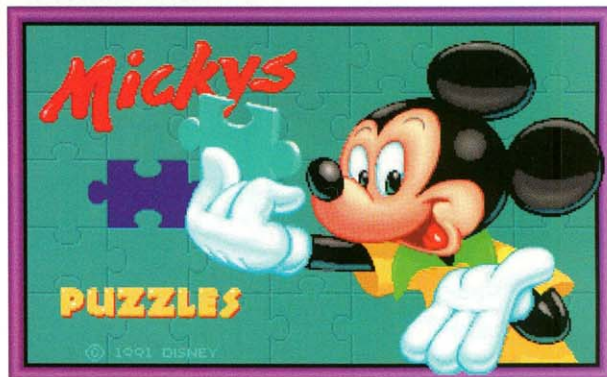
Die Schöne und das Biest im Doppelpack mit Roger Rabbit



Wann immer Sie Ihrer Familie, Ihren Freunden und Verwandten eine dauerhafte Freude machen möchten:

"Die schöne und das Biest" sollte das Geschenk Ihrer Wahl sein. Bestechend gelungene Grafiken, ausgesuchte Animationen, romantische Musik und originelle Soundeffekte verbreiten märchenhafte Stimmung, die kindgerechten und fördernden Aufgaben des Spiels sorgen für fieberhafte Spannung vor dem grandiosen Finale. Als Zusatzbonbon: Roger Rabbit in der Klemme. Perfekte Familienunterhaltung aus dem WordPerfekt Main Street Programm im preiswerten Doppelpack: öS 799,--

Mickys Puzzle



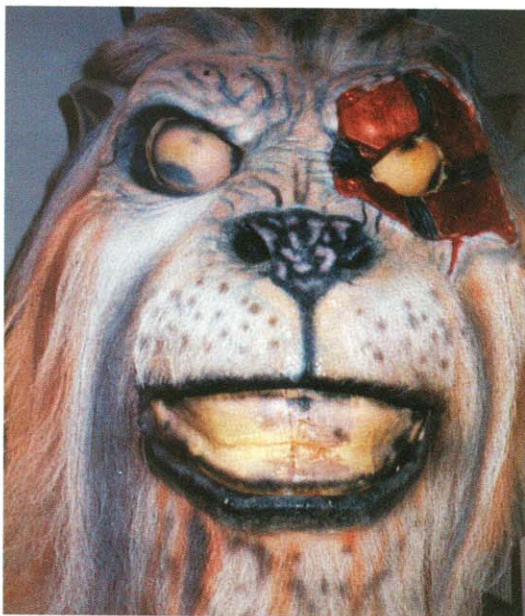
Gemeinsam mit Micky Maus und anderen Disney-Figuren den Weltraum entdecken, Spukhäuser besichtigen, die Tiefen des Meeres erforschen.....viele farbenprächtige Abenteuer stehen zur Auswahl. Zur Belohnung erwachen Micky und Co. zum Leben, wenn das Puzzle komplett ist. Damit Ihre ganze Familie Spaß haben kann, läßt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen, die Puzzleform wählen, jedes Motiv ausdrucken und ausmalen.

Von WordPerfect Main Street bekommen Sie nun das Puzzle-Teil, das Ihrer Familien-Freizeit noch gefehlt hat, für ganze öS 599,--

DIE ECTS 1994 IN LONDON

Wie jedes Jahr fand in London eine der größten Spielemessen statt. Wir waren für Dich dabei, um zu sehen, was es Neues gibt.

Der Rummel um die ECTS hat wirklich nicht nachgelassen. Mehr denn je strömten die Massen bereits um 9.30h in die heiligen Hallen der Spieleindustrie. Die Anbieter waren wieder zahlreich vertreten und das Publikum hoffte endlich Neues über die bereits lange angekündigten Spiele zu erfahren. Und dieser Wunsch wurde auch teilweise erfüllt. Das wohl am sehnlichsten erwartete Spiel für den PC präsentierte sich aber nur in einem kleinen versteckten Eck'. Und das sogar zweifach. **Wing Commander III** "The heart of the tiger" wurde



als Video- und als Pc- Version durchgeführt. Es ist schon atemberaubend, was die Programmierer von Origin hier vollbracht haben. So tolle Grafiken und Videosequenzen habe ich bis zu diesem Tag noch nie gesehen! Über die Rechnerleistung, die solche Programme



benötigen, schwieg man sich aus. Der saucoule Rechner war dezent hinter einer Holzverkleidung verborgen. Über den endgültigen Erscheinungstermin war nur ein kurzes "coming soon" zu hören.

Bei **Panasonic** wurde das 3DO mit folgenden Titeln präsentiert: *Golf, The Horde, Cyberrace, Shockwave* und *Total Eclipse*.

Philips setzt verstärkt auf CD-i (siehe Seite 14) mit folgenden Titeln: *Rise of the Robots* (tja für CD-i schon erhältlich), *Lost Eden, Creature Shock* und *Mad Doc McCree*. Für die

PC-Expo vom 10.-13. November 94 wird ein Double Tennisspiel angekündigt. **Maxis** bringt mit *Widget Work-shop* (Simulation von technischen Geräten einzeln und miteinander)

der) und *Sim Town* (Aufbau einer eigenen Stadt mit Fahrradwegen, Pizza- und Hamburgerbuden sowie Kinos und Spielzeugfabriken) Spiele für Kinder von 8-12 Jahren auf den Markt. Erscheinungstermin frühestens Weihnachten 94.

Bei **Ocean** veröffentlicht man im September 94 die Copilation *Epic / F-29/Robocop 3* auf CD-Rom und für CD 32 *Kid Chaos*. Am 21. Oktober erscheint *Inferno* für IBM-PC und CD-Rom.

Unsere österreichischen Kollegen von **Max Design** stellten *Oldtimer* vor (siehe Seiten 8+9), der ca. Anfang Oktober im Handel erhältlich sein wird. Bei **NEO-Software** konnten wir die ersten Demos von *Whales Voyage II* bewundern.

Electronic Arts setzte mit *John Madden Football, FIFA international Soccer, Shock Wave* und *Super Wing Commander*



voll auf 3DO.

Hierbei ist anzumerken, daß 3DO in Österreich erst ab Sommer 1995 erhältlich sein wird (kurios, aber wahr).

Mirage stellte sein *Rise of the Robots* vor (super!!!).

Blue Byte präsentierte das Rollenspiel *Albion*, welches aber erst im Frühsommer 1995 auf PC CD Rom erscheinen wird.

Microprose zeigte unter anderem *Transport Tycoon* (erhältlich ab November 94), ein Game über das Zusammenspiel von Straße-, Zug-, Luftfahrt- und Wasserwirtschaft. Die Grafik ist wie bei der "Hindenburg" in stilvollem s/w gehalten.

Auch das lang ersehnte *Kolonisati-*



on von Simba werden auf Sega, Genesis, Nintendo und S-NES zu erleben sein.

Accolade zeigte uns *Bubsy II*, ein Game rund um einen witzigen Rotluchs, der jedes Kind zum Lachen bringen wird. (ab 15. Oktober)

Da auf der ECTS der Platz sehr beschränkt war, wanderten **Sony** und **Psygnosis** (teilweise) aus und präsentierten Ihre Produkte einige Häuser weiter in einer wunderschön adaptierten Brauerei.

Köpfe der Filmstarsteller sind super nachgemacht).

Das Tollste, Schönste, Heißeste und Überwältigendste aber, was wir an diesem Tag gesehen haben, waren die ersten Demos von der **PLAY STATION**. Es wurde uns versichert, daß das, was wir gesehen haben, alles original von dieser Konsole stammt. Uns blieb die Spucke weg! Wenn es wirklich so ist, dann wird mit Erscheinen der **PLAY STATION** die Computer und Konsolenwelt revolutioniert werden. Aber leider erst ab Herbst 1995. Es sah so aus, als sei Silicon Valley in die kleine Konsole eingezogen. Es wird wohl ein harter Kampf für die Konkurrenz werden, wenn die **PLAY STATION** auf dem Markt erscheint.

on (ab September 94) wurde vorgestellt.

Bei **Nintendo** konnte man auf mehreren Konsolen unter anderem das neue *Super Metroid* (siehe Test in dieser Ausgabe) bewundern und ausgiebig spielen. Weiters kommt 1995 eine 64 bit Spielkonsole mit dem Namen Nintendo Ultra 64 heraus.

Sega zeigte die *Star Wars* Spielhallenkonsole und den neuen Freund von Sonic-eine Art roter fliegender Igel, sowie die neue 32 bit Konsole.

Virgin stand ganz im Zeichen des, bei uns zu Weihnachten anlaufenden, Walt Disney Hits *Lion King*. Die Abenteuer

(Nicht mehr in Betrieb!) Wir waren natürlich für Dich auch dabei.

Hier wurden uns eindrucksvolle, heiße Spiele gezeigt.

Jurassic Park II (erscheint auf Game Boy und S-NES ab Dezember 94) mit fantastischer Animation, *Mickey Mania* (auf Sega + Mega CD und S-NES ab Oktober 94), ein absolut cooles Game für Freunde von Mickey, *The Flintstones* (S-NES ab Dezember 94) nach dem gleichnamigen Film (Die

Heinz Strobel



Sonys "Wundermaschine" PLAYSTATION



Hello There !

Mit dieser 1. Ausgabe des **LOGItalk** wollen wir Dir ab sofort die neuesten Nachrichten rund um den Senseware Markt bringen.

Senseware vereinigt die drei grundlegenden Komponenten des multimedialen Gedankens: **Fühlen, Sehen und Hören** - am **Riechen** arbeitet Logitech noch, aber auch das dauert nicht mehr lange.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen und freuen uns über Eure Ideen und Verbesserungsvorschläge.

Euer Logitech Austria Team



MouseMan Sensa: Der neue MouseMan II im Designerlook: 4 exklusive Designs mit 2 verschiedenen Oberflächen.

Logitech im Musikvideo "Amazing" von Aerosmith

Zweierkiste im CyberSpace

Daß der 3-D CyberMan nicht nur ein futuristisch aussehender, sondern auch durchaus ein Cyberspace tauglicher Joystick ist, hat das in MTV laufende Musikvideo

"Amazing" von der wohl bekanntesten amerikanischen Rockgruppe Aerosmith bewiesen.

Apropos: Für alle, die schon immer mal Autofahren wollten,

aber noch kein Führerschein besitzen, ist bis auf weiteres jedem CyberMan das Spiel Megarace beigelegt. Autorennen am PC- und alles ohne Strafzettel.

JOYSTICKS

Flieger grüß mir die Sonne, die Sterne und den Mond



Mit mehr als Mach 2 in einer voll bewaffneten F14, die feindlichen Stellungen schon im Visier, den Finger am Abzug und danndüst man am Feind vorbei, dreht noch eine Kampfkurve und zerschellt im Pazifik. **Warum?**

Weil sich die Finger irgendwo auf der Tastatur verhedderten und statt die Geschwindigkeit zu regulieren die Landeklappen ausgefahren wurden. Das kommt Dir bekannt vor?

Der WingMan mit 2

Knöpfen und dem Extraschalter für die Schubkontrolle ist speziell für solch wendige und halsbrecherische Flugmanöver gedacht.

Für die ganz Harten, die TopGun zwar auswendig kennen, aber bisher noch nicht die Abschußquote vom Baron von Richthofen geschlagen haben, gibt es jetzt den **WingMan Extreme**.

Die Wenigsten kennen die Kawanishi N1K2-J Shiden Kai. Was die Meisten aber kennen, ist folgendes:

Tak, Tak, Tak..... "You've been hit"**Game over!**

Man kann diese Flugzeuge nicht identifizieren, da man sie nicht sehen und dabei halbwegs normal

weiterfliegen kann. BISHER jedenfalls!

Der professionelle **WingMan Extreme** verfügt nämlich über einen Extraknopf für einen 360° Rundumblick. Damit man auch genügend Feuerkraft hat, kommen einem noch seine 4 zusätzlichen Knöpfe (z.B. Abzug, Waffenwahl, Zielauswahl, Landeklappen) zu Gute. 100 %-ige ThrustMaster und FlightStick

Pro-Kompatibilität machen ihn zum Joystick der Extraklasse.



Was tun wenn....?



Technischer Support

Du erhältst kostenlosen technischen Support unter folgender Rufnummer: **0222-2780199**

Customer Service

Suchst Du ein Adapterkabel, Zubehör oder hast Fragen zu den neuen Produkten? - Dann wende Dich bitte an unser Logitech Service Center: **0222-7180277**

Pilot Chroma Mouse

Das Farbenwunder



Der Himmel ist bewölkt, es regnet in Strömen, das Fahrrad ist kaputt, es gab Ärger mit dem Lehrer und die Arbeit am PC will auch nicht so richtig klappen - im Klartext: alles, was einem die Laune verderben kann, kommt auf einmal.

Kein Grund den Kopf hängen zu lassen: Die 3-Tasten Pilot Chroma Mouse bringt Farbe in Dein Leben. Vier erfrischende, freche Farben und die dazugehörigen farblich unterschiedlichen MousePads - da macht die Arbeit

wieder Spaß!

Mit der MouseWare lassen sich die Tasten frei und nach Herzenslust belegen (Doppelklick etc.). Doch damit nicht genug. Um das Ganze abzurunden, wird gleich noch ein Designer Screen Saver mitgeliefert - Leonardo da Vinci läßt grüßen.

Leider können nur einige wenige dem tristen, grauen Alltag entfliehen, da die Pilot Chroma Mouse in diesen Farben nur einmal produziert wird; daher: zugreifen, solange der Vorrat reicht.

Product News

Profi OCR Software bei Logitech Scannern gratis

Aufgrund reger Nachfrage liefert Logitech ab sofort alle Logitech ScanMan mit der preisgekrönten OCR Software Omnipage Direct Anyfont gratis aus.

OmniPage von Caere ist die meistverkaufte Software für Schriftenerkennung und wurde speziell für die Logitech Scanner

überarbeitet, damit sie zusammen mit den ScanMan optimal eingesetzt werden kann.



Omnipage Direct Anyfont erkennt alle nichtstylisierten Schriften von 6 bis zu 72 Punkten in elf Sprachen mit einer 99% Genauigkeit.

MouseMan II

Benutzt Du etwa noch eine 2-Tasten Maus?



Es soll doch tatsächlich noch Leute geben, die mit einer alten 2 - Tasten Maus arbeiten. Schon mal überlegt, wie nerventötend der ständige Doppelklick ist?

Mit der 1. Taste Einfachklick, 2. Taste Doppelklick und 3. Taste Datei aufrufen - Wäre das nicht super?

Dank der MouseWare und den 3 frei belegbaren Tasten ist diese

oder eine andere Tastenbelegung bei dem neuen MouseMan II kein Problem mehr. Außerdem ist man mit der seriellen Version aufgrund der Plug & Play Kompatibilität schon bestens auf Windows 4.0 vorbereitet.

Selbstverständlich ist ebenfalls, daß der MouseMan II ein neues ergonomisches Design aufweist und natürlich 100 % Microsoft kompatibel ist. Das Ganze mit einer 3-Jahres Qualitätsgarantie ohne Kilometerbegrenzung.

Quiz

Lust zu gewinnen?

Wieviele Pilot Mäuse sind bisher schon weltweit verkauft worden?

- A) 30 Millionen
- B) 40 Millionen
- C) 50 Millionen
- D) mehr als 60 Millionen

Antwort auf eine frankierte Postkarte und ab damit an:

Logitech Austria
Postfach 77
A-5580 Tamsweg
Stichwort Pilot

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Einsendeschluß ist der 15.10.94
Die Gewinner werden schriftlich von Ihrem Glück informiert und in einer der nächsten **LOGItalk** Ausgaben bekanntgegeben.

Preise gibt es auch:

- 1. Preis 1 SoundMan Wave
- 2.-5. je 1 CD von Aerosmith
- 6.-15. je 1 Logitech Handgelenkstütze

PS: Schickt ruhig ein paar schöne Postkarten (Sonne, Sand & Meer)

WANTED!

EUERE MEINUNG

WIR
SIND AN
EUCH

TIPS UND TRICKS

GRATIS INSERATE

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

EUERE WÜNSCHEN

VORSCHAU 10/94:

HANSE DIE EXPEDITION

DIE SIEDLER FÜR AMIGA

NEUE MALISE

NINTENDOS PACK ATTACK

DR. LERNSOFT MIT

EXPLORATEXT

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE II

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

DU ERHÄLTST DAS
HEFT 10/94:

IN ÖSTERREICH:

BEIM RAIFFEISEN CLUB

IN WIEN:

CLUB DANUBE

VIRGIN MEGASTORE

BEI DEINEM HANDLER

IM ABO:

(ÖS 90,-- PRO JAHR)

AKTION DIE ERSTEN 50
ABONNENTEN ERHALTEN
EINE LOGITECH MOUSE
GRATIS DAZU.

Impressum:

GAME EXPRESS™, 1. österreichisches gratis Spielemagazin.

Medieninhaber und Verleger:

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

Redaktion, Layout: Ing. Heinz Strobel & Thomas Gehring

Anzeigenverkauf: In- und Ausland, Thomas Gehring

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

SAU COOL!



NEW GAMES!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



OUT NOW!

**BACK
AGAIN!**

ON UKW

96.6

H.O.T. Moments

**CD
O
I
A
R**

