

1. ÖSTERREICHISCHES GRATIS SPIELEMAGAZIN

11/94

Microsoft Home

Für Kinder ab 6 Jahren

Über 100 Capless-Artikel
 - mit und ohne Internet
 - 71 Plakat- und andere Zeichnungsmuster
 - Page und Sprüche von Kindern
 - Tolle Spezialanfertigungen
 - Witzige Sounds

HALLO!
 Ziehst meine Schokolade

Fine Artist

Kreatives Zeichnen, Malen und Gestalten für Kinder: Cartoons, Photos, Bilder und sogar Multimediale Shows!

DER PROFI AUF DEINEM MEGADRIVE

SONDERHEFT
PC-EXPO
SPIELEFEST
IM INNEN

TINY TOONS

BUNNY BLISTER GEGEN MAX

**SONDERHEFT
PC-EXPO
SPIELEFEST
IM INNENTEIL**

"Der Weihnachtsmann hat geplaudert:
Ich bekomme endlich meinen HP DeskJet."



Regen

Feuchte Luft steigt auf einen Berg drängt oder Luft bläst. Sobald die feuchte Luft erkaltet sie und kondensiert zu Wassertropfchen. Aus diesen Wolkchen. Wenn nun die Wolkchen gesättigt ist, regnet es. Feuchte Luft trifft man an Meer und an Orten mit h

"Schade, daß ich ihn nicht jetzt schon habe. Dann würde ich damit meine eigenen Weihnachtskarten machen. Naja, eigentlich bekomme ich ja den HP DeskJet vor allem, damit ich meine Hausaufgaben ausdrucken kann - schwarz auf weiß oder sogar in Farbe. Das würde einen guten Eindruck hinterlassen, hat mein Vater gesagt. Von wegen. Er will ihn ja nur benutzen, um seinen langweiligen Bürokrampf durch die vielen unterschiedlichen Schriften interessanter zu machen. Und meine

Mutter freut sich schon darauf, farbenprächige Partyeinladungen zu entwerfen. Mit der HP-ColorSmart Technologie wird ihr das sogar ganz leicht gelingen. Ich bin ja nicht so. Ich denke, ich lasse meine Eltern spätestens an meinen HP DeskJet, wenn die Ferien vorbei sind. Solange können sie ja mit ihren eigenen Geschenken spielen."

Plaudern Sie doch mal mit Hewlett-Packard. Nähere Auskunft unter Tel.Nr. 25000-536.

Hewlett-Packard.
Soviel Druck muß sein.



hp **HEWLETT®
PACKARD**

3. AUSGABE

Über die wunderbare Welt der Computerspiele, oder wie kann ich den Kontakt zu den Kindern wieder herstellen.

Das Team des GAME EXPRESS ist nunmehr bei der dritten Ausgabe angelangt und wir meinen, daß es an der Zeit ist, Sie liebe Eltern persönlich anzusprechen.

Wir produzieren den GAME EXPRESS für Ihre Kinder und natürlich auch für Sie. Sie entscheiden, welche Games Ihr Kind (alle Kids, die sich nicht mehr als Kinder ansehen mögen uns verzeihen) spielt und welche Lernsoftware zur Anwendung kommt. Und das Allerwichtigste ist wohl, daß Sie großteils auch den Part des Sponsors übernehmen dürfen.

Ein Grund mehr, mit Ihnen in Kontakt zu treten. Viele Eltern haben uns bereits angerufen, mit uns auf Veranstaltungen gesprochen, oder uns geschrieben, was sie vom GAME EXPRESS halten. Die Resonanz war durchwegs positiv, wenn auch der eine oder andere Mangel aufgezeigt wurde.

Bekämen wir solche Rückmeldungen nicht, könnten wir auch nicht auf die Wünsche, Sorgen oder Ängste der Eltern eingehen.

Und die Themen Computer- und Videospiel werfen nunmal Probleme verschiedenster Arten auf. Gewalt, Pornographie oder gar Rassismus. Wir sind bestrebt, in unserem Magazin eben diese Bereiche weder zu verherrlichen, noch zu promoten.

Wir sind uns aber sehr wohl bewußt, hier einen sehr schmalen Grad zu beschreiten und immer Gefahr zu laufen links oder rechts abzustürzen. Denn können Sie uns sagen, wo zum Beispiel Gewalt beginnt?

Micky Maus, Tom & Jerry oder auch Asterix- wer kennt dieses Klassiker nicht- sind voll von gewalttätigen Szenen. Nur sind diese verniedlicht dargestellt. Oder was würden Sie sagen, bekämen Sie eine Bratpfanne über den Kopf gezogen? Natürlich steigert sich der Gewaltfaktor, wenn Blut zu fließen beginnt, aber Brutalität bleibt nunmal Brutalität. All diese Dinge spuken Tag für Tag auch in unseren Köpfen herum, denn wir sind ebenfalls Eltern und können diese Konfrontation nicht scheuen. Sollen wir unseren Kindern aber solche Klassiker aus dem Zeichentrick-Genre vorenthalten? Oder wäre es nicht besser, gemeinsam mit den Sprößlingen die Problematik besprechen? *Beschäftigen Sie sich mit den Computer und Videogames und verhindern Sie die Abkapselung der Kinder.* Auch wenn diese Welt für Sie fremd erscheint, ist es wichtig sich einzuleben. Wir unterstützen Sie mit dem GAME EXPRESS, denn wir versuchen eine Kommunikationsplattform zu schaffen. Das Aufzeigen von Alternativen zum Brutalo-Game und die ungeahnten Möglichkeiten in der Lernsoftware durch unsere Kontakte zur Industrie können wir Ihnen anbieten.

Sollten Sie der Meinung sein, daß uns gerade dies nicht gelingt, so teilen Sie uns das bitte mit. Versuchen wir gemeinsam das Konzept des GAME EXPRESS abzurunden und die Blatttrichtung in die ideale Bahn zu bringen.

Wenn Ihnen die Zeit zum Schreiben eines Leserbriefes zu kostbar ist und Sie vielleicht in unserer Redaktion telefonisch nicht durchkommen, so laden wir Sie recht herzlich ein, gemeinsam mit Ihren Kindern den GAME EXPRESS Stand auf dem Spielefest Wien (25.-27. November im Austria Center) zu besuchen. In geeignetem Rahmen können wir dort über alle Anregungen, Beschwerden oder Ideen diskutieren.

Das GAME EXPRESS Team ist von Montag- Freitag in der Zeit von 9-17 Uhr unter der Telefonnummer 0222/38 14 57 erreichbar

Thomas Gehringer

Das
GAME EXPRESS
Team

Ing. Heinz Strobel

I N H A L T 1 1 / 9 4

NEWS

GAME EXPRESS NEWS S.6

SPIELE NEWS S.7

PC-SPIELE

COLONIZATION S.8

DAS SCHWARZE AUGEN II S.10

SEGA

PETE SAMPRAS TENNIS S.14

SYLVESTER & TWEETY S.14

NINTENDO

DONKEY KONG S.16

TINY TOONS S.18

CLAYMATES S.18

AMIGA

DISPOSABLE HERO S.20

LESERCORNER

TIPS & TRICKS S.24

LESERCHARTS S.26

BRETT/ROLLENSPIELE

DIE OSTERINSEL S.30

DER OMEGA-VIRUS S.31

CDI

PALM SPRINGS OPEN S.36

LERNSOFTWARE

MZ-WINTRANSLATOR S.35

SPRACHLEHRGANG AUF CD-ROM S.38

SPACE SIMULATOR S.40

BERICHTE/KOLUMNEN

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE III S.28

HARDWARE

DIE TÜCKEN DES CD-ROM S.46

VORSCHAU S.50

IMPRESSUM S.50

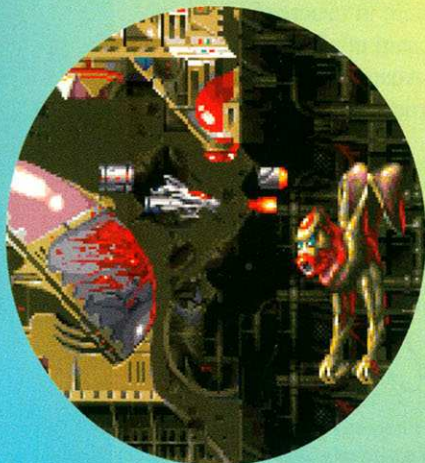


DSA II, Sternenschweif
ab Seite 10

**SUPER GEWINNSPIEL
VON MICROPROSE &
DYNAMIC SYSTEMS
AUF SEITE 49**



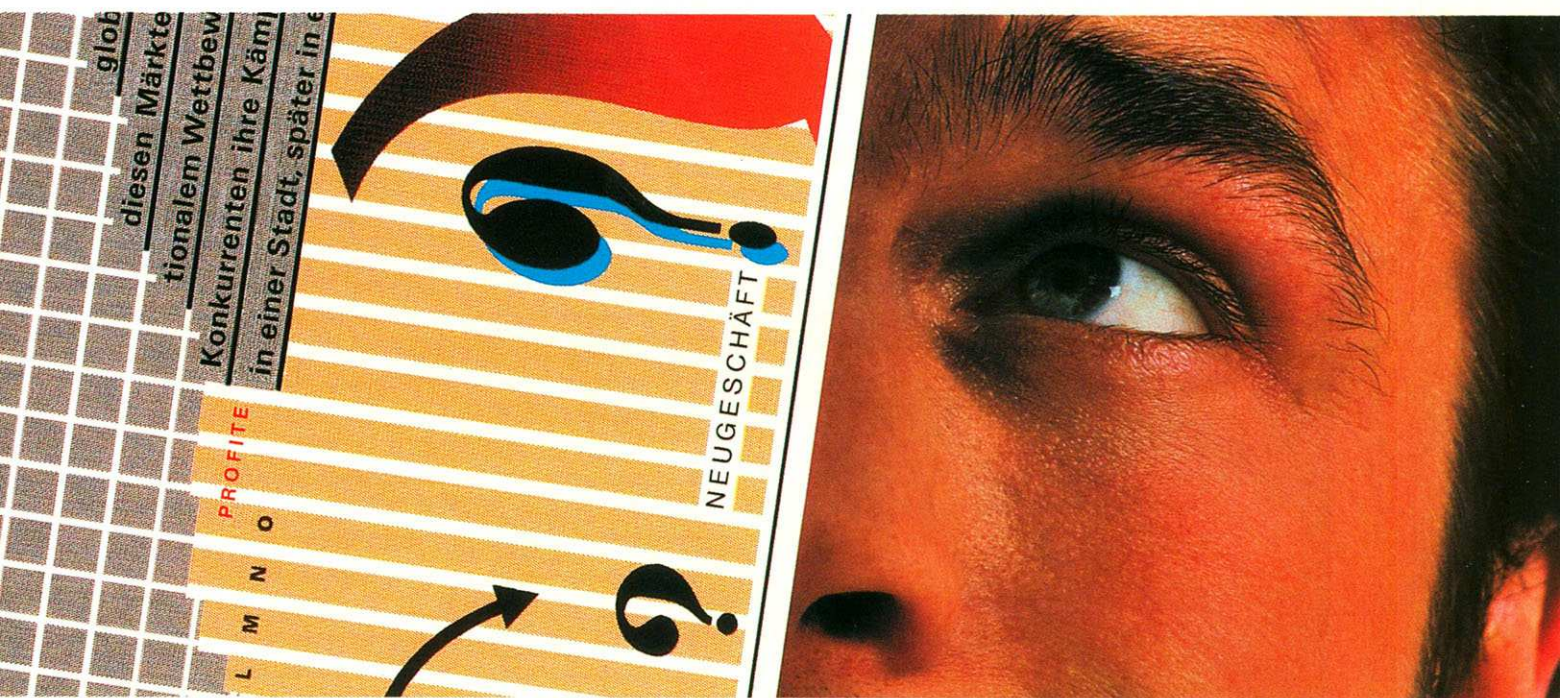
Der Hit Colonization
ab Seite 8



Disposable Hero ab Seite 20

**16 SEITEN MEHR
PC EXPO
SPELEFEST
IN DER MITTE DES HEFTES**

Der Game Express paßt in Deine Tasche. Dein Drucker auch?*



**Der neue HP DeskJet 320. Der Profi-Drucker für immer und überall.*

Willst Du mit Deinem Computer mal anständig Druck machen? Am besten immer und überall. Dann solltest Du den neuen HP DeskJet 320 in der Tasche haben. Er ist tragbar, kaum schwerer als ein Telefonbuch und auf Knopfdruck 4-färbig. Ruf' uns an und frag' nach dem unglaublichen Preis. Tel. 0222/505 01 75 - 0 oder 0316/327632.

Hewlett-Packard.
Soviel Druck muß sein.



1040 Wien, Frankenberggasse 12
8010 Graz, Elisabethstraße 35



Der GAME EXPRESS auf dem Spielefest

Wir werden für Dich am Spielefest am Stand Nr. 5, gleich bei PERI und HEINZ Spielwaren zu finden sein. Tägliche Live-Veranstaltungen mit Traumpreisen und mehrere PC's mit Mal und Zeichenprogrammen (auch zum Ausdrucken) erwarten Dich. Komm zu uns und amüsiere Dich!

Achtung Graz!

Seit 3. November gibt es den 1. Grazer CD-ROM Shop. Über 1.000 Titel nach Themen sortiert auf über 60 m2 Ausstellungsfläche. Der Katalog+Preisliste für den Versand wird Dir auf Wunsch zugeschickt. Ruf an: Tel.:(0316) 97 23 16 Fa.Competent, Elisabethnergasse 22, 8020 Graz

FidoNet beschlagnahmt

Es ist sehr spät nach Österreich durchgedrungen: Am 10. Mai 1994 brach in Italien eine Welt zusammen. Es wurden etwa 120 Computer, 60.000 Disketten und eine noch nicht bekannte Anzahl an Modems und elektronischen Geräten beschlagnahmt. Kurzerhand hatte man das größte aller alternativen Netzwerke des Landes stillgelegt: FidoNet Italien. Ziel von FidoNet ist es, den ComputerbesitzerInnen Zugriff auf Informationen und Computerpromie zu ermöglichen. Basis ist selbstverständlich die Bereitschaft der Mitglieder, Informationen mit anderen zu teilen. Raubkopien sind für Fidonetter keine Thema- die Illegalität ist zu nahe und die Öffentlichkeit zu groß.

Einige Wochen später folgte der zweite Schlag: Rechner des PeaceLink wurden zu ca. 50% beschlagnahmt. Grund war wohl, daß die lebendige, alternative Informations und Diskussionsszene im Lande der Regierung Berlusconi ein Dorn im Auge war. Kaum zu glauben, aber wahr! FidoNet Italien ist nur noch ein Schatten seiner selbst.

InfoQuelle: eCE

Wer kennt "ACOS" ?

Die Linzer Arbeitsgemeinschaft Computer und Spiel (=ACOS) entstand im Jahre 1991. Begonnen hat alles mit einem Symposium zum Thema "Computerspiele-(Un)heile Welt der Jugendlichen?" Riesige Resonanz war die Folge.

Eine Broschüre für LehrerInnen wurde erstellt, diese wird seit Oktober an alle österreichischen Schulen verschickt. Ob es nun zur Einrichtung einer Beratungsstelle durch das BMUK kommt, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest.

Sim City Wien bei PC-Expo

Nicht wie in der Ausgabe 10/94 angekündigt bei der Eröffnung von SATURN, sondern erst anlässlich der PC-Expo wird die Wien Edition des Klassikers SIM CITY vorgestellt.

Outpost-neue deutsche Version Ende November

Mit der aktuellen deutschen Version kannst Du ein Bug-Fix Update anfordern, dies ist jedoch bei Redaktionsschluß nur in englischer Sprache erhältlich. Die noch immer ausbleibenden Features, wie Straßenbau etc., werden hoffentlich bei der noch vor Weihnachten erscheinenden Datadisk enthalten sein.

Breath of Fire

Eine englische Version, die bei uns leider kaum erhältlich ist. Zur Geschichte: Die "Golden Keys" wurden gestohlen und Deine Aufgabe ist es, diese zu-rückzuholen, um Frieden ins Land zu bringen. Es handelt sich bei diesem Game um das einzige RPG-Spiel mit zwei verschiedenen Enden! Ein Rollenspiel der Extraklasse auf SNES, Preis ca. ÖS 1.200,--

Sonic & Knuckles

Endlich ist es da! Auf SEGA Megadrive kannst Du nun mit Sonic und seinem Freund Knuckles gemeinsam durch die Levels fetzen. Abwärtskompatibel mit Sonic 2 und 3. Teuflich gute Action aus dem Hause SEGA, Preis ca. ÖS 999,--

Probiers mal mit Gemütlichkeit

Disneys Dschungelbuch auf SNES und GAME BOY Mogli schwingt sich von Liane zu Liane, schiebt Steinklötze, reitet auf Papageien und wirft mit Kokosnüssen. Ein grafisch tolles jump'n run-Spiel mit beeindruckendem Sound von DISNEY SOFTWARE/VIRGIN Preis ca. ÖS 1.100,--

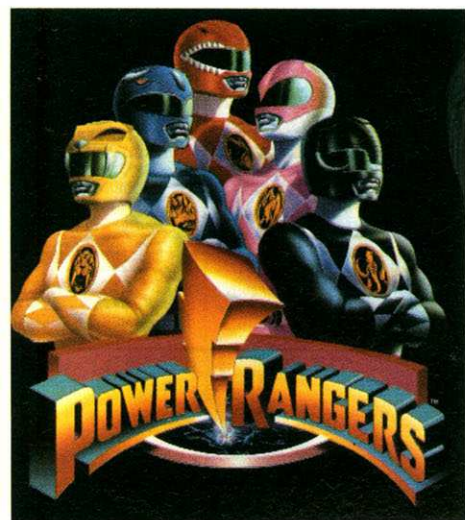


Micky Mania

Das mit Spannung erwartete Spiel von SONY kommt am 7. Dezember nach Österreich, also nichts wie rauf auf den Wunschzettel. Genau dieses Game solltest Du Dir nämlich nicht entgehen lassen. Der Hammer auf Mega Drive (ca. ÖS 899,--) und SNES (ca. 1.099,--) gerade richtig zu Weihnachten, auf Mega CD ja bereits um ca. ÖS 849,-- zu haben.

Lion King kommt

Wer wartet nicht auf dieses Game, die Kinopremiere haben wir ja bereits hinter uns gebracht. Walt Disney bürgt ja für Traumgrafiken und wir erwarten einen affengeilen Sound. Lassen wir uns überraschen, denn im November kommt LION KING von VIRGIN, Preis ca. ÖS 1.199,--



Power Rangers

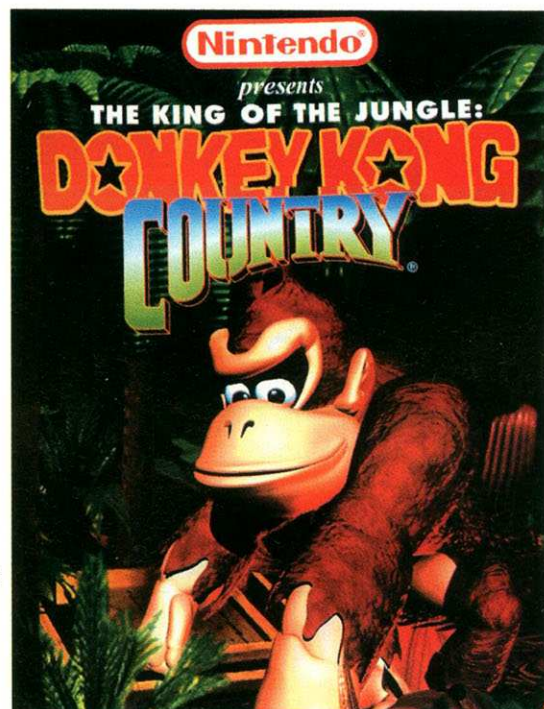
Wähle einen der fünf bekannten Power Rangers und bekämpfe die schrecklichen Kumpanen Rita Repulsas. Klettere auf gefährliche Hindernisse und schwimme in unterirdischen Gewässern. Action total mit beeindruckenden Moves und Supergrafik auf SNES. Preis: ca. ÖS 1.200,--

Stunt Race FX

Meisterfahrer und solche die es werden wollen, aufgepaßt. Wahnsinns-Stunts, Beschleunigungen und verrückte Strecken! 4 verschiedene Fahrzeuge und über 20 wählbare Rennstrecken werden eine Wettfahrt zu zweit zu einem Erlebnis machen. Um ca. ÖS 1.099,-- im Handel.

Donkey Kong-Country

Cooler 3D-Animationen, lebensechte Bewegungsabläufe, affengeiler Dschungel Soundtrack und brillante Farben machen dieses Spiel zum absolut ultimativen jump'run-Hammer. Ab November um ca. ÖS 1.399,-- in 32-bit Qualität im Handel wird es Deine Erwartungen übertreffen.



COLONIZATION

AUF IN DIE NEUE WELT IIII
Alle guten Dinge sind drei. Nach Railroad-Tycoon, Civilization bringt Microprose seinen dritten Wirtschafts-Strategieschlager Colonization heraus.

Man fängt mit einer lächerlichen Gallone, einer Truppe Pioniere und Späher an, und mit dieser hat man die "Neue Welt" zu entdecken. Wo die erste Kolonie gebaut wird, ist für das gesamte Spiel sehr entscheidend. Deshalb ist es ratsam, den Platz sorgfältig auszusuchen. Im allgemeinen gilt in diesem Spiel:

Die Kolonien dort aufbauen, wo es viel zu essen, viel Erz, Wolle, Zucker oder Felle gibt, wobei hier hinzuzufügen ist, daß sich jede Ko-

lonie zumindest in einem Wirtschaftszweig besonders auszeichnen soll. Eine Kolonie im Gebirge (um Erz abzubauen), eine Kolonie beim Meer, um die andere mit Lebensmitteln zu versorgen. Es entsteht zwar eine komplexe Wirtschaft, doch wird einem die Karte zu klein, können andere Kartenformate ausgewählt werden. Nun heißt es die Kolonien ausbauen. Man kann von der einfachen Zimmerei bis zur Kathedrale fast alles bauen, was in jeder Großstadt zu finden ist. Wird eine Kolonie aufgebaut, so entstehen automatisch das Rathaus, eine Zimmerei, das Haus des Schmieds, Rumbrenners, ... Um Gebäude bauen zu können, müssen Hämmer von einem Zimmermann und Werkzeug von einem Schmied produ-

ziert werden, wofür wieder Holz vom Holzfäller und Erz vom Erzarbeiter benötigt wird. Für diese Tätigkeiten können entweder einfache Siedler oder gelernte Arbeiter eingesetzt werden. Die beiden unterscheiden sich jedoch in der Effektivität. Beim Aufbau einer Stadt ist darauf zu achten, daß diese vor Feinden gut geschützt ist, d.h. Einpfählung, Fort und Festung bauen. Sobald man mit Ureinwohnern Kontakt aufnimmt, kann man Missionen aufbauen und Handel mit ihnen treiben. Einfach einen Missionar oder Wagenzug in die Stadt und die jeweilige Aktion kann durchgeführt werden. Missionare bewirken, daß Indianer "konvertieren". D.h. sie treten zum Christentum über und möchten sich in der Kolo-

nie nützlich machen. Hat man schon einige Güter produziert, so kann man diese in der "Alten Welt" verkaufen. Werden viele Einheiten einer Ware verkauft, dann sinkt meist der Preis ins Bodenlose. Dann heißt es abwarten und Tee trinken. Die Waren später verkaufen. Der König verlangt nach und nach immer mehr Steuern. Dem kann man á La Boston Tee Party entgegenwirken. Essen, Pelze, ... ins Meer werfen. Dann aber



Die Streitkräfte des Königs wirken bedrohlich.

akzeptiert das Mutterland diese Waren nicht mehr.

Sehr wichtig ist es, in den Kolonien Kreuze und Freiheitsglocken zu produzieren. Da in Europa zu dieser Zeit die Inquisition herrscht, möchten natürlich viele Bewohner in die neue Welt immigrieren.

Aber nur dann, wenn man viele Kreuze produziert. Das bedeutet, daß in der neuen Welt Religionsfreiheit vorherrscht. Das Ziel Colonizations ist, die neue Welt zu besiedeln, und sich im Laufe des Spieles vom Mutterland zu trennen. Sobald die Freiheitsglocken die Kolonisten so beeinflusst haben, daß sie nicht mehr nach Europa emigrieren wollen, steigen die "Söhne der Freiheit".

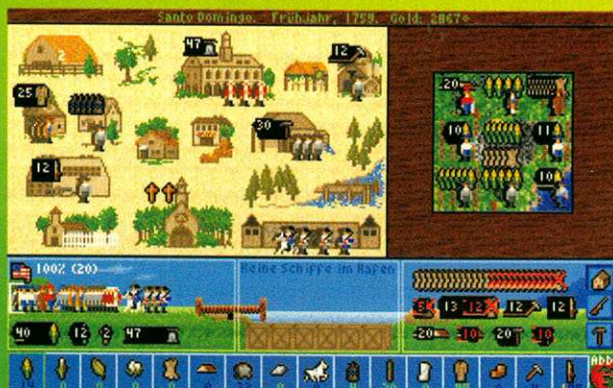
Ein weiteres Ziel ist die Vertreibung der drei anderen Kolonialmächte aus der neuen Welt. Jede Kolonialmacht hat in bestimmten Gebieten spezielle Vorteile. Die Franzosen handeln lieber mit den Indianern, die Spanier besitzen einen Kampfbonus.

Nach und nach treten bekannte Personen dem Kongreß bei, wobei



Nur wenige glaubten 1492 an die neue Welt

lonie zumindest in einem Wirtschaftszweig besonders auszeichnen soll. Eine Kolonie im Gebirge (um Erz abzubauen), eine Kolonie beim Meer, um die andere mit Lebensmitteln zu versorgen. Es entsteht zwar eine komplexe Wirtschaft, doch wird einem die Karte zu klein, können andere Kartenformate ausgewählt werden. Nun heißt es die Kolonien ausbauen. Man kann von der einfachen Zimmerei bis zur Kathedrale fast alles bauen, was in jeder Großstadt zu finden ist. Wird eine Kolonie aufgebaut, so entstehen automatisch das Rathaus, eine Zimmerei, das Haus des Schmieds, Rumbrenners, ... Um Gebäude bauen zu können, müssen Hämmer von einem Zimmermann und Werkzeug von einem Schmied produ-



Eine durchdachte Planung ist wichtig!!!



Der Kolonialkongreß wird bald vollständig.

jeder besondere Fähigkeiten zu-
gunsten Ihrer Kolonie ausübt.
Tritt Washington dem Kongreß
bei, so wird jeder Dragoner (Soldat
mit Pferd) oder nicht erfahrener
Soldat, der ein Gefecht gewinnt,
befördert. Bei Simon Bolivar er-
höhen sich die Freiheitsglocken um
20%.

Man sollte sich mit einer
anderen Nation verbünden, um
von ihr Kriegsschiffe u.ä. zu be-
kommen, damit der Unabhängig-
keitskampf gewonnen werden
kann. Ist dieser beendet, wäre das
Spiel geschafft und man kann
anschließend dieses Game als Vi-
zekönig versuchen. Damit können
wieder viele Stunden mit Coloniza-
tion verbracht werden.

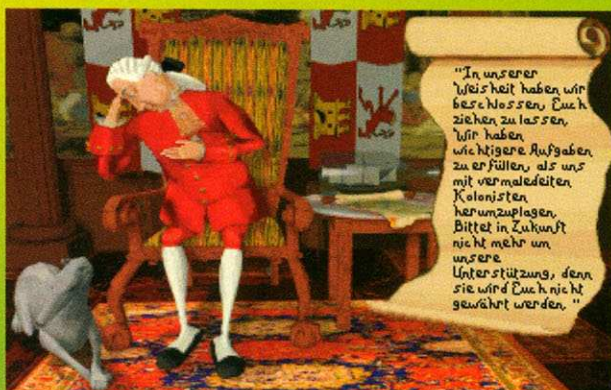
Weiß man
ein Symbol
nicht, so kann
man wie bei
der Vorgän-
ger-Version
Civilization
eine "COLO-
NIPÄDIE"
einsehen.

Colonization wird so wie
mich sicher
viele Civilization-
begeisterte für
unendliche Stun-
den an den Com-
puter fesseln.
Weiters gibt auch
wieder für jede
Situation (Kriegs-
pfad, Freiheit) ge-
lungene Sounds
zu hören. Doch



Die Freiheit ist endlich erreicht!

In der neuen Welt gibt es oft Stel-
len, die mit einer Münze bedeckt
sind. Hierbei handelt es sich um
alte Städte, Gräber,... die ausge-
raubt werden können. Doch Vor-
sicht ist die Mutter der Porzellanki-
ste. Manche Stämme reagieren sehr
rabiatisch auf diese Aktionen. Die Zu-
friedenheit des Stammes wird mit
Ausrufezeichen von Rot bis Grün
dargestellt. Bei rotem Ausrufezei-
chen ist der Stamm besonders ver-
ärgert, und man sollte sich überle-
gen, ob man ihnen nicht Mäntel als



Der König resigniert

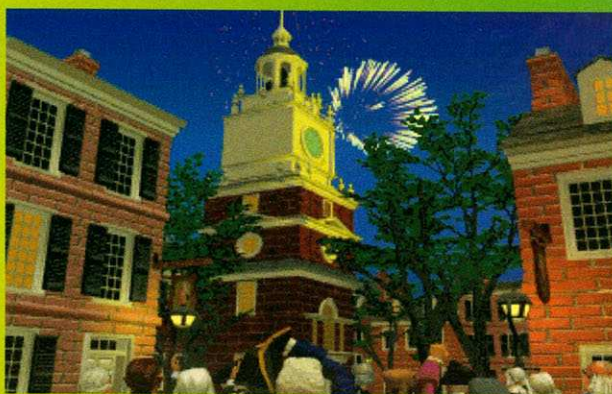
Geschenk machen soll-
te. Wenn nicht, dauert
es einige Zeit(wenn
man den Stamm in
Ruhe läßt) bis sie wie-
der gut gesinnt sind.
Hat man es geschafft,
die Freiheit der Koloni-
en auf über 50% zu
bringen, so hat man die
Möglichkeit, die Unab-
hängigkeit zu erklären.



Die Unabhängigkeitserklärung, der erste Schritt zur Freiheit!

Genius-Mouse Besitzer aufgepaßt:
Es kann sehr leicht vorkommen,
das Colonization mit dieser Maus
nicht funktioniert.

Michael Marold



Zum Abschluß gibt's ein Feuerwerk!

MS DOS

GRAFIK	12
SOUND/MUSIK	14
SPIELBARKEIT	13
MOTIVATION	14
STEUERUNG	15
AUSSTATTUNG	15
GEWALTFREIHEIT	8

GESAMTWERTUNG

13

HERSTELLER:

MIKROPROSE

TESTMUSTER VON :

DARIUS
20102
WIRTSCHAFTS SIM.
OS 849,-
MICHAEL MAROLD

GENRE:

RICHTPREIS:

GETESTET VON:

DAS SCHWARZE AUGE II

Das Schwarze Auge, Sternenschweif Teil 2 der Nordland Trilogie

Das Spiel erfreut sofort durch seine

eine computerunterstützte Helden-generierung sofort geholfen. Die Bedeutung der einzelnen Fähigkeiten lernt man problemlos beim Spielen. Das unentbehrliche Hand-

und wirkt trotz der Standard VGA Auflösung sehr gut. Selbst die Körpergröße des Anführers der Party wird berücksichtigt und verändert entsprechend den Blickwinkel - In



Das Leben der Abenteurer ist sehr anstrengend, eine Rast ist oft dringend notwendig.

problemlose Installation und durch die umfangreiche deutsche Dokumentation, die durch Fakten, Hinweise und Tips besticht. Die beigelegte große Landkarte hilft, sich sofort in dem schier überdimensionierten "Spielfeld" zurechtzufinden.

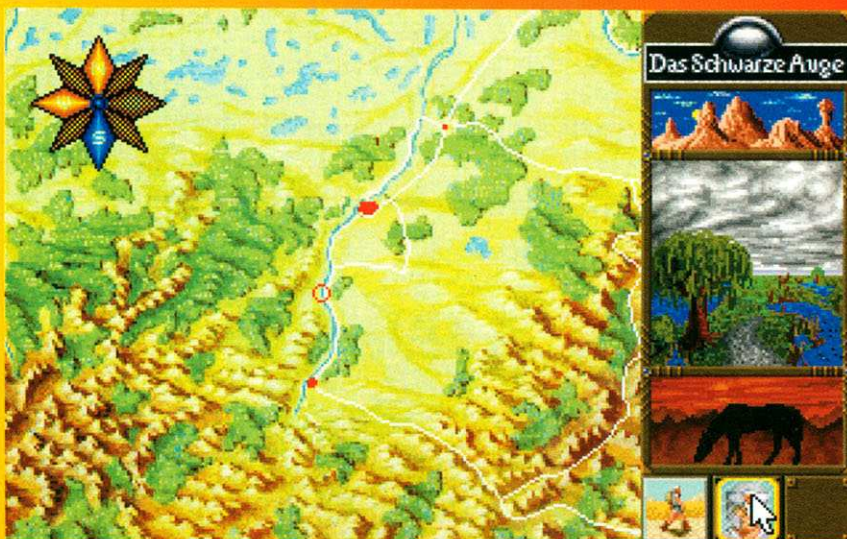
Man hat von Anfang an den Eindruck, ein professionelles, technisch einwandfrei ausgereiftes Produkt in Händen zu halten, das nur darauf wartet gespielt zu werden. Spieler mit ausreichend Erfahrung im Rollenspiel Genre werden allein schon von den Möglichkeiten, die beim Erschaffen eines Helden geboten werden, begeistert sein. Dem blutigen Anfänger jedoch, der von einer solch unübersehbaren Vielfalt von Möglichkeiten nur abgeschreckt werden würde, wird von Beginn an eine vorgefertigte Truppe zur

Verfügung gestellt oder durch

buch (das den oft lästigen Softwarekopierschutz unnütz erscheinen läßt) erweist sich durch seinen logischen, klaren Aufbau, die Autoren verlieren sich nicht in unwichtigen Details, als ausgesprochen hilfreich.

Die schnelle Grafik kommt selbst auf einem nicht-VLB nur DX 33 Mhz Rechner niemals ins Stocken

weilig. Der sehr gut eingesetzte Sound FX unterstützt die Grafik und läßt kaum Wünsche offen. Die Maus-Steuerung erweist sich als nicht exakt genug und zwingt den Spieler öfters Hand ans Keyboard zu legen, das teilweise zu empfindlich reagiert: Wenn man mit großer Geschwindigkeit durch eine Stadt oder einen Dungeon düst



Die Wanderungen durch Aventurien sind oft sehr lange, können aber auf der Übersichtskarte leicht verfolgt werden.



schen, aber man kann es auch als versteckten Kopierschutz werten, damit man auf die farbige Originalkarte angewiesen ist. Die Routenplanung in der Übersichtskarte ist eine wunderbare Idee, aber leider wird der Spielfluß bei Abenddämmerung jedesmal unterbrochen, weil der Spieler jede Nacht erneut manuell einleiten muß, was vor allem lästig ist, wenn man weite Strecken zurücklegen möchte.

Abschließend muß ich sagen, daß dieses Spiel bei weitem das beste Rollenspiel, das mir in den letzten Monaten unter die Finger kam. Dieses Game ist ein Muß für jeden Abenteuerfreak, oder den der einer werden möchte. Also nichts wie los ins Geschäft (oder Spiel auf die Wunschliste für Weihnachten setzen) und dieses Kultspiel besorgen.

Jochen Schurich

wird schnell aus einer gewollten 90° Drehung aus Versehen eine 180° Schraube. Die Schwäche der Maussteuerung wirkt sich vor allem in den Menüs aus, was ein schnelles "Herumklicken" fast unmöglich macht. Das Spiel erhielt in der Rubrik "Gewaltfrei" nur eine 7, denn wer kann sich ein Rollenspiel ohne Schwertkämpfe vorstellen? Nur weglaufen reicht nicht, um ans Ziel zu kommen! Für die ganz fieser unter den Spielern stehen auch moralisch verwerfliche Methoden wie lügen, stehlen und falschspielen zur Verfügung. Die hervorragende Story und der unüberwindliche Drang, Städte, Sümpfe, Höhlensysteme und dergleichen zu erforschen und zu kartografieren, führen dazu, daß man regelrecht süchtig wird und nicht mehr aufhören kann. Die Spielfreude wird von der Automapping Funktion kräftig unterstützt, das

Handzeichnen von Karten entfällt (aber war das nicht auch der Reiz der frühe-



Die Kämpfe können vom Computer berechnet werden, aber ein echter Aventurier kämpft sich seine Unstimmigkeiten mit Orks und Konsorten selber aus.

ren Rollenspiele, der auch gewisse Talente des Spielers selbst forderte?). Man erhält zu jeder Gegend die passende Karte geliefert, deren Detailreichtum mit der Kenntnis des Areals wächst. Für die Übersichtskarte würde man sich eine Zoomfunktion und eine reichere Detailfülle (vor allem Städtenamen) wün-



MS-DOS

GRAFIK	12
SOUND/MUSIK	10
SPIELBARKEIT	13
MOTIVATION	14
STEUERUNG	11
AUSSTATTUNG	13
GEWALTFREIHEIT	7

GESAMTWERTUNG

12

HERSTELLER:

ATTIC

TESTMUSTER: DARIUS (0222) 20102/0

GENRE: ADVENTURE

RICHTPREIS: OS 849,-

GETESTET VON: J. SCHURICH



ERHÄLTLICH FÜR IBM-PCS UND KOMPATIBLE

Wir befinden uns im Jahre 1930

Sie erhalten 100.000 Dollar sowie ein riesiges

Land- und Seegebiet mit zahlreichen Städten

und Metropolen.

Jetzt haben Sie 100 Jahre Zeit: Bauen Sie ein

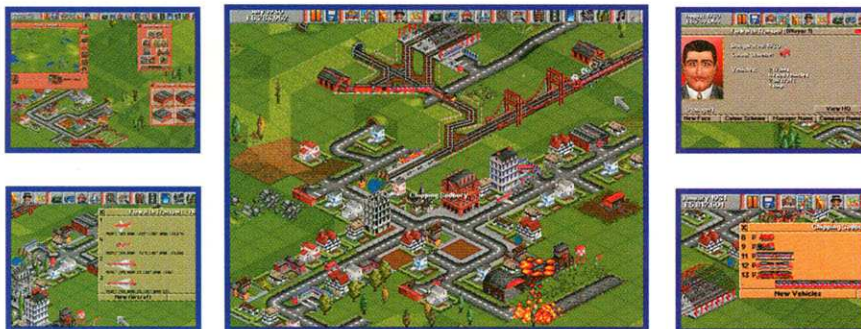
Transport-Imperium auf, und behaupten Sie sich als

Transport Tycoon!

Bringen Sie die Dinge ins Rollen, und

erleben Sie wahre Größe mit Transport Tycoon!

AB SOFORT ERHÄLTLICH



B R I N G E N S I E D I E D I N G E

TRANSPORT TYCOON

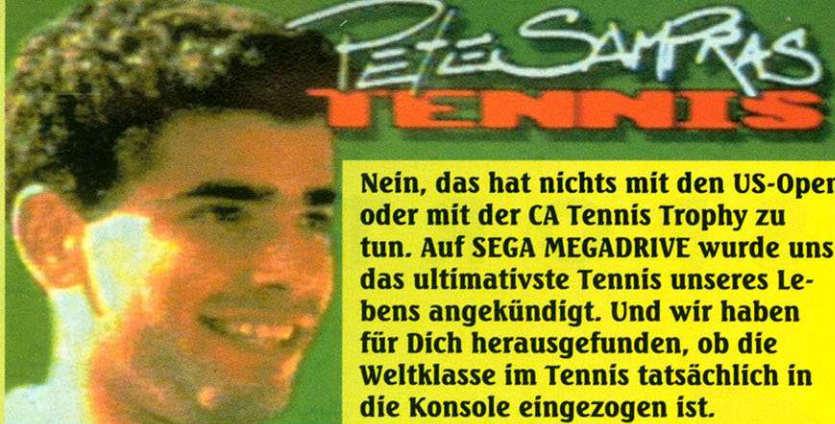


Entwicklung und Design

Chris Sawyer

I N S R O L L E N

MICROPROSE



Nein, das hat nichts mit den US-Open oder mit der CA Tennis Trophy zu tun. Auf SEGA MEGADRIVE wurde uns das ultimativste Tennis unseres Lebens angekündigt. Und wir haben für Dich herausgefunden, ob die Weltklasse im Tennis tatsächlich in die Konsole eingezogen ist.

Ob Grundlinienspiel, Serve & Volley, ob Hartplatz, Sand oder Rasen, kein Problem! Auf einfachste Weise kannst Du alle Varianten einstellen. Du hast die Möglichkeit, als Pete Sampras von Turnier zu Turnier zu ziehen, oder aber gegen die N°1 der Welt zu fighten. Gib Dir mit Deinen Freunden Forderungsspiele (max. 4 Personen) oder gar den Turniermodus, den Du gemeinsam mit sieben Personen



spielen kannst. Selbstverständlich ist ein Doppel nicht ausgeschlossen. Oder aber Du stellst selbst einen Spieler auf und ziehst mit ihm durch den Tenniszirkus und versuchst die Nummer 1 zu werden. Jetzt aber los, Racket gepackt, Stirnband drauf und niemand kann Dich mehr stoppen. Beginne zuerst einmal mit einem Match gegen computergesteuerte Gegner. Ihr Spielniveau ist neben der Nummer, an der sie gesetzt sind, angegeben. Je weiter rechts sich ein Spieler auf

der Auswahlleiste befindet, desto geringer ist sein spielerisches Können und je leichter ist er zu schlagen. Deinen Spieler bewegst Du mit dem Drücken der entsprechenden Richtung auf Deinem Joypad. Beim eigenen Aufschlag gibt es folgende Punkte zu beachten. Der Button A ermöglicht Dir den auto-

matischen Aufschlag, Du mußt nur noch an der richtigen Stelle stehen. Knopf B macht die Sache schon etwas komplizierter. 1x drücken = Ball aufwerfen, beim 2. Mal führst Du den Schlag aus. Während des Spiels sieht die Buttonbelegung schon wieder anders aus. A=einen Lob spielen, B="normaler" Schlag, C= wenn Du gleichzeitig mit diesem Button links oder rechts auf Deinem Joypad drückst, hechtet Dein Spieler in die entsprechende Richtung.

Was ist "After touch"? Eine Funktion, mit der Du Schlagstärke- und richtung bestim-

men kannst. Zwischen dem Ausholen und der Ballberührung hältst Du Dein Joypad links oder rechts gedrückt, um so die Schlagrichtung zu bestimmen und zu verstärken. Je länger Du den Knopf drückst, desto stärker wird Dein Schlag. Oder spiel' einen Stoppball! Du befindest Dich, z.B.: unten auf dem Schirm und drückst unten+ rechts und spielst so einen perfekten Stopp in die rechte Platzhälfte. Ein Smash gefällig? Gehe ans Netz, warte bis der Lob genau über dem Kopf Deines Spielers fliegt und drücke Button B - baff! Nun aber genug der Worte, wenn Du wirkliches Tennis auf Deinem SEGA erleben willst, dann schlag' zu! Du wirst sowohl von der Grafik, als auch von der Möglichkeit der Schlagvarianten begeistert sein.

Thomas Gehringer

MEGADRIVE

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

GESAMTWERTUNG

13

HERSTELLER:

CODEMASTERS

TESTMUSTER:

ABC
05522/71675

GENRE:

SPORTSPIEL

RICHTPREIS:

OS 998,-

GETESTET VON: T. GEHRINGER

SYLVESTER & TWEETY

Wer kennt sie nicht, die beiden Superstars des Zeichentricks. Jetzt kannst Du als Kater Sylvester den kleinen Vogel Tweety über den Bildschirm jagen. Aber Du mußt schon verdammt gut sein, um das Ziel zu erreichen.

Mal sehen, ob die Leute von Time Warner (vertrieben wird das Game von Konami) das, was sie versprochen auch gehalten haben, nämlich perfekte Animationen und traumhafte Grafik. Wow! Bereits der erste Einstieg verspricht viel! Aber alles der Rei-

he nach. Zuerst mal zur Steuerung: am Richtungsknopf 2x hintereinander l/r drücken= rennen, 1x selbiges= Du bewegst Dich in die entsprechende Richtung und verschiebst Gegenstände. Nach unten sehen kannst Du, wenn Du den Richtungsbutton nach unten drückst. Nach oben schauen oder Dich verstecken (wenn Du direkt vor einem Versteck stehst) ist ebenfalls einfach, Du drückst den Button nach oben. Du möchtest Sylvester kriechen lassen? No problem, diagonal l/r drücken! Weiter mit Button A: verwendet das Tweetyskop, Knopf B: Ac-

tion/Angriff, Gegenstände verwenden oder abbauen/kratzen, Button C: springen. Nun gebe ich Dir noch einige Pickup-Gegenstände und Power-Ups bekannt: mit Boxhandschuhen kannst Du Deine Gegner schlagen, oder z.B. ein Fisch lenkt die rote Katze ab. Zeitlich begrenzte Unverwundbarkeit erhältst Du durch den Superanzug, oder eine Tasche aufnehmen bringt Dir 1.000 Punkte (eine Plüschmaus hingegen 10.000 Punkte!). Soweit so gut, nun aber zu den einzelnen Levels. "Domestic Devils", der erste Level dient quasi zur Einschulung. Du lernst stapeln, springen und Gegenstände sammeln. Du mußt die verschiedensten Zimmer durchsuchen und Bonuspunkte sammeln. "Do-

mestic Devils 2" in diesem Durchgang warten im Hinterhof einige Aufgaben auf Dich. Z.B. mußt Du versuchen, Spike zu übertölpeln, um Tweety zu seinem Baumhaus verfolgen zu können.

(Ein Tip: Du kannst Dich vor Spiky-boy im Mistkübel verstecken) "Mayhem Express", der Level im Zug. Verfolgung im Speisewagen über den Gepäckwagen, bis übers Dach (Achtung, die

Türen des Gepäckwagens saugen Dich ein und Du beginnst den Level wieder von vorn). "Back Alley Blues", ein nicht gerade einfacher Durchgang, in dem Du Tweety auf ein riesiges Wohnhaus verfolgst und dazu perfekt klettern mußt. Aber die Nachbarn machen's Dir nicht leicht. Mit Büchern, Stiefeln und anderen Sachen wirst Du be-

worfen und auch die rote Katze taucht auf. (Geheimzimmer suchen!) Nun weiter zu "Hyde and Shriek", dem Level, in dem sich Tweety durch eine Droge des Dr. Jekyll in ein Ungeheuer verwandelt und Dich

verfolgt. Es hilft hier nur noch eine Flasche Gegengift! In "Hyde and Shriek 2" erwischst Du nun selbst etwas von dem Zeug und wirst winzig klein.

Natürlich ist es schwer, die Hindernisse zu überwinden, verwende den Transporter, um Dich "wegzubekommen". Jetzt komme ich zum letzten Level "Oceans of trouble" in dem Omi, die ewige Beschützerin von Tweety, auf Kreuzfahrt geht. Wenn Du es schaffst, gemeinsam mit dem kleinen gelben Vogel an Deck zu kommen, könntest Du ihn kriegen. Aber nur wenn Du verdammt geschickt bist. Die

Motivation wird in diesem Game mit Sicherheit nie den Nullpunkt erreichen und die zahlreichen Gags und kolossalen Animationen werden auch Dich begeistern. Ein Spiel von Time Warner im Vertrieb von Konami für Dein Mega Drive.

Thomas Gehringer



MEGADRIIVE

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

GESAMTWERTUNG

13

HERSTELLER:

TIME WARNER

TESTMUSTER:

KONAMI

53439-580

GENRE:

JUMP & RUN

RICHTPREIS:

OS 999,-

GETESTET VON:

T. GEHRINGER



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.

DONKEY KONG

Donkey Kong ist wohl für jeden Spielfreak ein Begriff. Nun gibt es das Game für den Super Game Boy. Was dabei so neu ist, lest Ihr in diesem Bericht.

So ein Pech aber auch! Die wunderschöne Pauline wurde von "Donkey Kong" entführt. Das kann der Held des Spieles (Mario) nicht auf sich beruhen lassen und nimmt sofort die Verfolgung auf. Wird er es schaffen sie aus Donkey's Krallen zu befreien? **Ziel des Spieles:** Mach dem Affen das Leben zur Hölle und folge ihm über alle 100 Level's. Pauline wird es Dir danken.

Erklärung der Steuerung:

A = springen, **B** = Gegenstand aufnehmen/wegwerfen, **links/rechts** = gehen, **unten** = ducken, **Select Start A + B zusammen** = Reset, weitere Steuerungsmöglichkeiten sind der Spielanleitung zu entnehmen.

Das Spiel: Love him or hate him, "Donkey Kong" is back! Dieses Spiel aus dem Hause Nintendo bietet Dir 10 Level (*Start, Big-City, Forest, Ship, Jungle, Desert, Airplane, Iceberg, Rockvalley und Tower*) welche in insgesamt 100 Spielabschnitte geteilt sind. Falls Du bereits die Urversion kennst, werden Dir die ersten 4 Abschnitte verdammt bekannt vorkommen.

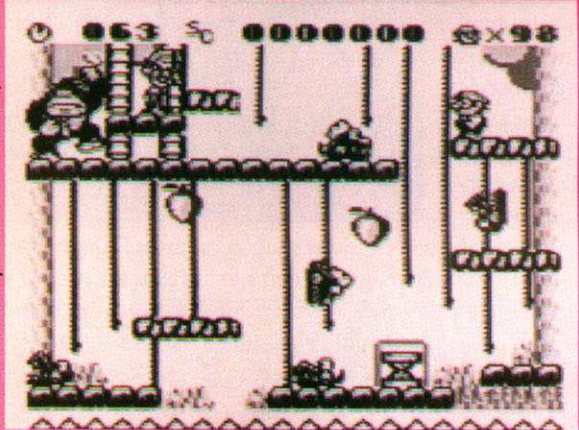
Das ist nicht gerade verwunderlich, da sie tatsächlich identisch sind. Spätestens jetzt wirst Du Dich wohl fragen, ob überhaupt Neuerungen vorhanden sind, oder die Programmierer nur ein altes Spielprinzip auf Sparflamme wieder aufgekocht haben. Dem ist erfreulicher Weise nicht so.

In den meisten Levels muß Du den Schlüssel für die Türe finden, in die Donkey vorher geflüchtet ist, um die

Verfolgung aufrecht zu erhalten. Bei allen 4 Abschnitten besteht Deine Aufgabe in der Regel darin, dem Affen Fässer nachzuschmeißen, um ihn in die Flucht zu schlagen (vereinzelt hast Du auch andere Aufgaben). Auf Deinem nicht allzu beschwerlichen Weg stehen Dir Gegenstände wie *Hammer* (tötet Gegner bei Kollision), *Superhammer* (wie Hammer, mit ihm kannst Du auch Wege "freihämmern"), *Schlüssel* (öffnet Türen oder kann Gegnern nachgeschmissen werden), *Road* (baut einen Weg), *Ladder* (erzeugt eine Leiter), *Plattform* (erzeugt eine kleine Plattform), *Schalter* (für Aufzüge, Förderbänder usw.), *Parasol*, *Hat und Bag* (sammelst Du

all diese Gegenstände ein, wirst Du nach der Beendigung des Levels in eine der 2 Bonusrunden versetzt, in welchen Du Leben erspielen kannst) und zuletzt die *Sprungfeder*, mit der Du höhergelegene Plattformen etc. erreichst. Übrigens hat Mario die Gabe, einen Handstand zu machen, aus dem er hohe Sprünge ansetzen kann, oder

sichtskarte siehst Du die Position, auf der Du Dich gerade befindest. Außerdem gibt es in den höheren Levels ab und zu versteckte Türen, welche Du nur anhand der Help-Sprechblase erkennst. Weitere Neuerungen sind auch diverse gespannte Seile auf denen Du Über-



schläge machen und damit weit entfernte Stellen erreichen kannst. Nicht zu vergessen die späteren Abschnitte. Sie sind einige Screens groß und scrollen. Zuletzt möchte ich noch erwähnen, daß Du schon einmal abgeschlossene Levels in 4er Abständen nochmals spielen kannst.

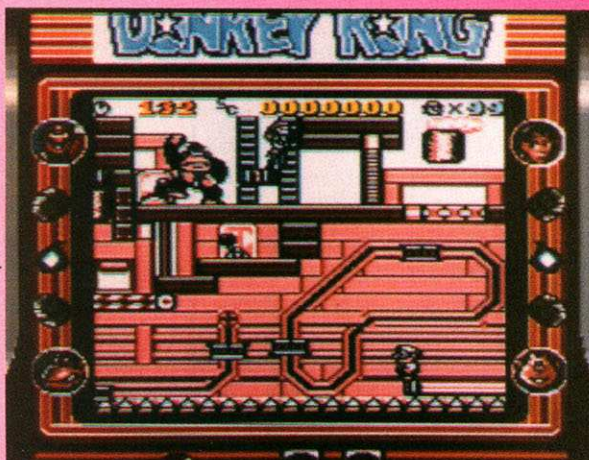
Persönliche Meinung:

Intro...zeigt einige Sprungarten, die Mario drauf hat, ist jedoch nichts Weltbewegendes.

Grafik und Animation: Jeder Gesamtlevel hat seine eigenen Grafiken und Zwischenbilder, welche sich sehen lassen können. Die Animationen der Sprites sind auf dem typischen "Mario-" Niveau. Das Scrolling ist auf dem Game Boy ruckelfrei.

Steuerung:...ist sehr exakt und ausgeklügelt, daher kommt kein Frust auf.

Musik/Sfx: Die Musik ist abwechslungsreich, obwohl sie sich in einigen Levels wiederholt. Sie untermalt das Spielgeschehen gut bis hervorragend. Damit ist insbesondere die "Hetzmusik" gemeint, welche Dich verschärft daran erinnert, daß Dir die Zeit knapp wird. Die Sfx sind nichts besonderes, passen aber immer zur Situation, in der Du Dich befindest.



einfach dafür vorgesehene Gegner abblockt. In einigen Abschnitten bewegst Du Dich von einer Liane zur anderen (ähnlich wie bei "Donkey Kong jr."). In einer typischen "Mario"-Über-

Ausstattung: Minibeschreibung für Super Game Boy, ansonsten eine recht ordentliche Anleitung, die im bekannten Nintendo-Look ausgeführt ist. (komplett in Englisch)

Spielbarkeit: Es gibt keine unfaireren Stellen! Deswegen ist dieses Spiel allen Game Boy Usern zu empfehlen.

Super Game Boy spezial:

Hallo! Vielleicht kennen wir uns ja schon, oder doch nicht? Ich bin der brandneue "Super Game Boy" von Nintendo.

Was kann ich Dir bieten?

Du besitzt bereits einen GameBoy, und hast es satt, immer nur in schwarz/weiß zu spielen? Dir ist das kleine Display nicht groß genug? Oder willst Du Deine Games einmal mit einem richtigen Joypad steuern? Alles kein Problem, denn ich bin ja jetzt da! Du steckst mich einfach in Dein "Super Nintendo", schiebst ein "Game Boy" Modul rein und der farbige Spaß kann losgehen. Von jetzt an werde ich ausschließlich mit dem Joypad (der Mouse) gesteuert. Ich bin über 5 verschiedene Menüs mittels eines

Pfeilcursors kinderleicht zu bedienen.

Menü 1: Farbpaletten-Symbol: In diesem sind einige Farbkombinationen fix gespeichert.

Menü 2: Rahmen-Symbol: In ihm befinden sich 9 unterschiedliche Rahmenarten (Game Boy, schwarz, Kork, Landschaft...). Wenn ein Spiel, wie beispielsweise "Donkey Kong" speziell für mich programmiert ist, befindet sich ein eigenes für mich programmierter Rahmen bereits auf dem Modul.

Menü 3: Controller-Belegung: Es ist Dir die Möglichkeit gegeben, die Buttonbelegung zu ändern. (Type A oder Type B)

Menü 4: eigene Farbgestaltung: In diesem Menü sind Deiner Fantasie keine Grenzen gesetzt. Du kannst 4 Farben aus der einstellbaren Palette wählen und Dich nach Herzenslust austoben.

Menü 5: Graffiti-Symbol: Du hast die Gelegenheit, Dir Deine eigenen Rahmen zu zeichnen. Mein einziger Nachteil ist wahrscheinlich das "Ruckel-

scrolling" bei sämtlichen Spielen, welches bei meinem kleinen Bruder dem "GameBoy" nicht zu wahrzunehmen ist. Ach, bevor ich es vergesse: "Donkey Kong" wurde extra für mich programmiert. Das siehst Du an den 13 Farben, und der Sprachausgabe, wenn Pauline um HILFE schreit.

Peter Neuberger

GB - SGB

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

GESAMTWERTUNG

13

HERSTELLER:

NINTENDO

TESTMUSTER: STADLBAUER
0662/88921-0
GENRE: JUMP & RUN
RICHTPREIS: ÖS 650,-
GETESTET VON: P.NEUBERGER

AKTION

EURO CARD FITNESS

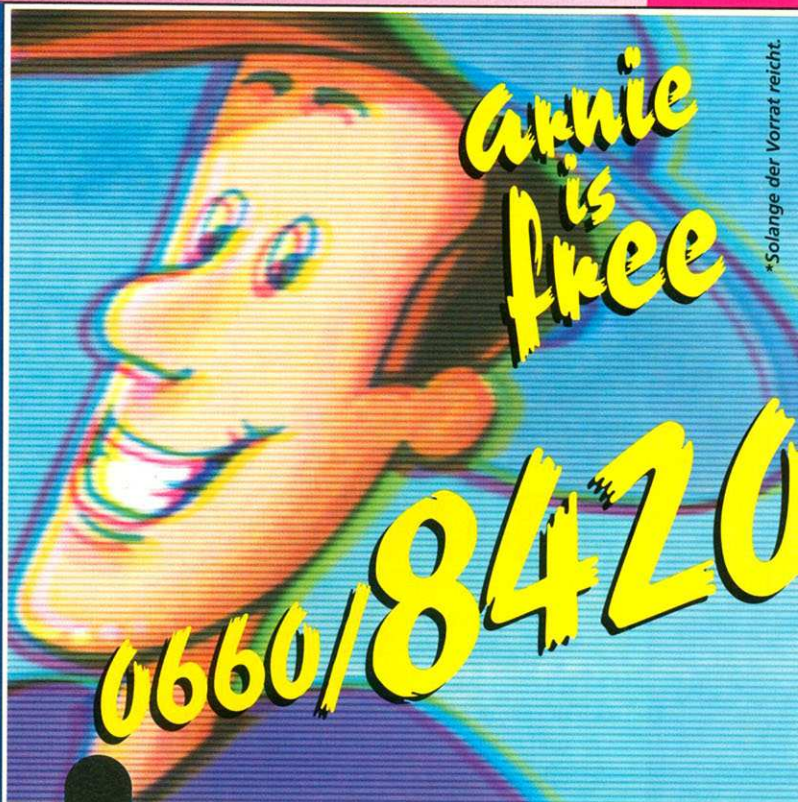
Club Danube

BIS 31. 12. 1994

ÖS 4.400,-

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

**GÜLTIG IN 10 CLUB DANUBE ANLAGEN
SOWIE PARTNERN IN DEN EU-STAATEN
INFO : 79 88 405**



Now 4 you

annie goes 4 gold.

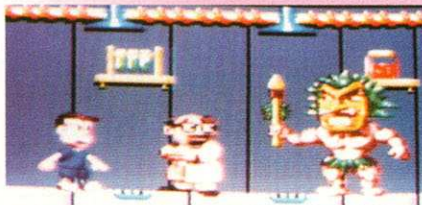
Das erste PC-Spiel mit Gewinnspiel im Spiel.
Ein Game voller Sound und Adventure. Gratis
von der Bank Austria*. Call 4 it: 0660/8420.

Bank Austria
Die beste Verbindung.

*Solange der Vorrat reicht.

CLAYMATES

Wie in vielen Spielen kommt auch in *Claymates* ein Professor vor, der chemische Experimente durchführt. Dieser besagte Professor fin-



det einen Weg, lebendige Wesen in Plastilfiguren zu verwandeln. Ein böser Zauberer kommt ihm jedoch in die Quere, verwandelt seinen Sohn in eben so eine Plastilfigur und verschwindet auch sogleich

mit dem gelehrten Herrn. Anfangs werden Dir die Claymates, also die Tiere vorgestellt. Du spielst



nun den Sohn, der sich auf seiner Reise durch 16 Levels in fünf verschiedene Tiere verwandeln kann. Da gibt es auf der einen Seite die Katze "Muckster", die auf Bäume klettern kann (welch ein Zufall!), die Maus "Oozy", welche furchtbar schnell laufen kann und die Ente "Doh-Doh", die wiederum fliegen kann, was nicht alle dieser Schnabeltiere beherrschen. Andererseits kannst Du Dich in den

Fisch "Goopy" verwandeln, der des Schwimmens mächtig ist, aber nicht sehr lange an Land überleben kann (na sowas!) oder aber in "Globmeister", den Hamster, welcher graben und mit Eicheln schießen kann. Du hast also genügend Auswahlmöglichkeiten um Deine Gestalt und Deine Fähigkeiten zu verändern und wirst immer nach 4 Levels auf einen Endgegner treffen, der zu besiegen ist. Es werden Dir jedoch noch andere Aufgaben gestellt, wie z.B. das Lösen eines Rätsels auf einer Landkarte, wenn Du einen Level beendet hast. (Das wird Dir allerdings kaum Probleme bereiten) Du wirst auf viele verschiedene Gegner stoßen, Ex-

tragegegenstände finden und auch in Bonuslevels eindringen können. Einer dieser Sonderdurchgänge stellt ein Fliperspiel dar, mit dem ich

persönlich allerdings massive Probleme hatte. *Ich kam aus diesem Bonuslevel nämlich nicht mehr heraus- ich war eingesperrt!*

Berauschende Grafik zeichnet dieses Spiel aus, wenn auch der Sound etwas zu wünschen übrig läßt.

Persönliche Stellungnahme: Auf der Rückseite der Spiele-schachtel ist vermerkt, daß die-

ses Game über ein neues Soundsystem verfügt, wovon ich allerdings wenig bemerkt habe. die Geräuschkulisse ist eher unterdurchschnittlich ausgefallen.

Die einzelnen Levels werden mit Fortdauer des Spiels immer länger und sind wie Labyrinth aufgebaut. Die Folge ist, daß alles undurchschaubarer und uninteressanter wird. Wenn Du vielleicht auch noch eher zu Rollenspielen tendierst, so wird Dir etwas sauer aufstoßen, daß sehr wenig gesprochen wird.

Jedenfalls ist dieses Spiel für die Jüngeren unter den Videospielern gedacht, die Art der Grafik (ähnlich dem Zeichentrick) wird aber auch das etwas ältere Publikum ansprechen. Stehst Du auch ausgeprägten und attraktiven Sound, so rate ich Dir vor dem Kauf zu einem Testspiel.

Wolfgang Weinmann

S-NES

GRAFIK	12
SOUND/MUSIK	8
SPIELBARKEIT	13
MOTIVATION	9
STEUERUNG	15
AUSSTATTUNG	5
GEWALTFREIHEIT	14

GESAMTWERTUNG **11**

HERSTELLER: OCEAN

TESTMUSTER: SONY
O222/60157/O
GENRE: JUMP & RUN
RICHTPREIS: OS 1.099,-
GETESTET VON: W. WEINMANN

TINY TOONS II

Vorgeschichte: Als eines schönen Tages ein neues Kino in Acme Acres eröffnet wird, erhalten Bunny Buster und seine Freunde Freikarten von einem mysteriösen Millionär. Im Kino angekommen staunen sie nicht schlecht als sie merken, daß "Montana Max" die Regie führt und dazu auch noch der Hauptdarsteller ist. Außerdem ist er der Besitzer des Kinos!! Jetzt ist unseren Helden

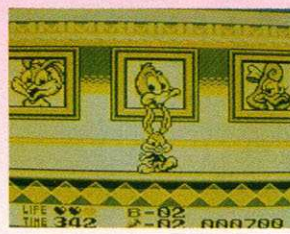
klar, daß sie arg in der Klemme stecken.

Erklärung der Steuerung:

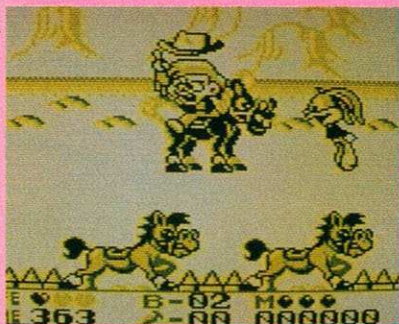
links/rechts = gehen, zuerst runter und dann links/rechts = rennen, *zuerst runter und dann schräg rauf* und A = hoher Sprung, A = springen, B = zutreten, Steuerung der Karotte: (nur im 3. Level) A = spring-

gen, links/rechts = Steuerung des Karottenraumschiffs.

Das Spiel: Es werden Dir 4 unterschiedliche Kinofilme (Levels), *der wilde Westen, Samurai, die Raumstation und der Monsterfilm* geboten, welche wiederum in mehrere Abschnitte geteilt sind. Der 3. Level bietet dir sogar den Flug auf einer Karotte! Einerseits kannst Du die Gegner mit einem gezielten Sprung auf den Kopf töten, andererseits ist Dir die Möglichkeit gegeben sie mit einem Fußtritt zu lähmen und durch sie



hindurch zu gehen. Wenn Du ein Leben verlierst, beginnst du am Anfang des zuletzt gespielten Abschnittes. Verwendest Du ein Continue, mußt du den zuletzt gespielten Level von vorne beginnen. Der Endgegner jedes Levels ist, wie könnte es denn anders sein "Montana Max"



höchstpersönlich. Hast Du ein Level erfolgreich geschafft, kommst Du automatisch in eine zeitbegrenzte Bonusrunde die vom "Bücherwurm" ausführlich erklärt wird. Schaffst Du diese, erhältst Du ein Continue dazu. In den Bonusrunden mußt Du entweder Basketball spielen, tauziehen oder Fußball spielen (die Reihenfolge ist vorgegeben). Des öfteren begegnest Du "Gogo Dodo" im Spiel. Berührst Du ihn, wirst Du in eine "Roulette-runde" versetzt, in der Du Punkte, Karotten, Energie, Unsichtbarkeit und Energieerweiterungen erspie-

len kannst. Wenn Du Pech hast, nimmt Dir "Dizzy Devil" einige Deiner Karotten weg. Im gesamten Spiel triffst Du auf "alte Bekannte" die Du sicher schon aus der Zeichentrickserie kennst, welche Dir entweder feindlich oder freundlich gesinnt sind. Das mußt Du allerdings selber herausfinden.

Grafik und

Animation: Die animierten Grafiken sind alle gut gelungen und passen sich dem Stil der Serie an. Die Sprites sind sauber und liebevoll animiert, und hinterlassen einen guten Eindruck. Ein weiterer Pluspunkt ist das ruckelfreie Scrolling.

Musik/sfx: ...im typischen Tiny Toons Stil, an das Levelgeschehen angepasst.

Empfehlung: Da "Tiny Toons 2" keine Passwörter o.ä. besitzt, ist es ein Spiel mit dem Du dich länger beschäftigen

wirst (nichts für ein Spielchen zwischendurch). Trotzdem kann ich es jedem Jump & Run-Fan wärmstens ans Herz legen, weil es einfach einiges zu bieten hat und recht motivierend ist. Ich persönlich hoffe, daß KONAMI noch länger für den Game Boy anspruchsvolle Spiele entwickelt!

Peter Neuberger

GAME BOY

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

GESAMTWERTUNG

13

HERSTELLER:

KONAMI

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662/88921-0

GENRE:

JUMP & RUN

RICHTPREIS:

CA. OS 790,-

GETESTET VON:

P. NEUBERGER



ZIG ZAG

Das

Fachgeschäft für PC-Spiele und CD-ROM

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

Postversand in ganz Österreich!

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

ZIG ZAG

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

Jetzt NEU: Software-Online
rund um die Uhr!

ZIG ZAG

Game Net BBS:
045 98 99 100*



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

Ab sofort im
Handel erhältlich!!!

Wir Wissen, Was gespielt wird!

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

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

DISPOSABLE HERO

Disposable Hero ist fast schon ein Klassiker in diesem Genre. Wir haben das Game für Euch genauer unter die Lupe genommen.

Vorgeschichte: Nachdem der im Jahre 2549 geformte Bund der freien Welt, der die Zusammenarbeit der wichtigsten Sonnensysteme garantierte, am Anfang des 29. Jahrhunderts durch unbekannte-



Kräfte attackiert wurde, kam es zu einem Krieg (The Blaze bis 2874). Im Jahre 2867 wurde das Team **D-Hero** gebildet, um die beste Möglichkeit zu nutzen, die verlorenen Technologien und den Frieden zurückzubekommen.

Ziel des Spieles: Sammle mit Hilfe Deines Raumschiffes die gestohlenen "Blaupausen" ein, welche im ganzen Spiel verteilt sind, um das Schiff bzw. die Waffen aufzurüsten und den Frieden wiederherzustellen (das Spiel ist zu schaffen).

Das Spiel: Disposable Hero bietet 5 voneinander grafisch und musikalisch unterschiedliche Levels.

Beschreibung der Levels:

Level 1: Raumstation im Hi-Tech-Design, in dem es Walker, Kanonen, Raumschiffe usw. als Gegner gibt. Endgegner: großer Walker-Boss mit Kanone und Lenkraketen. **Level 2:** Welt der mutier-

ten Insekten: Insekten, Mutanten usw. als Gegner. Endgegner: untooter drachenartiger Mutant, der aus dem Auge schießt, bzw. Feuer speit.

Level 3: der Ventilatorschacht-level (Weg zur Unterwasserwelt), in dem es Panzer, mutierte Kampfmaschinen und Flügelgier usw. als Gegner gibt. Endgegner: mutierter schießender Kopf, der auf einem Gestell befestigt ist, und auf und ab fährt. Oberhalb und unterhalb des Kopfes befindet sich je eine Kanone.

Level 4: die Unterwasserwelt bietet Gegner wie Aale, Fische, ein U-Boot, herunterfallende Steinspitzen etc.. Der Endgegner ist ein Mutantenwesen, das sich verwandelt.

Level 5: Oberwelt (mehr wird nicht verraten). Alle

Grafiken, Musikstücke und Sounds sind vom Feinsten und reizen den AMIGA voll aus!

Im gesamten Spiel kommen Gegenstände wie *Raumschiffe* = Extraleben, *Blaupausen* = Bauanleitungen für Waffen etc. und *Energiekugeln* = Energieauffrischung vor, die durch

Berührung mit dem Raumschiff eingesammelt, und anschließend automatisch (bei Blaupausen mittels eines Menüs) angewendet werden.

Die Blaupausen können in einer Werkstatt (kuppelförmige Gebilde, von denen sich mehrere in jedem Level befinden) in Auftrag gegeben und nach der Fertigstellung als Waffen od. Antrieb des Schiffes usw. genützt werden. Außerdem befindet sich in der Werkstatt ein Menü, indem sich die eingesammelten Waffen

problemlos auf- und abrüsten und teilweise (leider nicht alle auf einmal) kombinieren lassen (einfach geni-

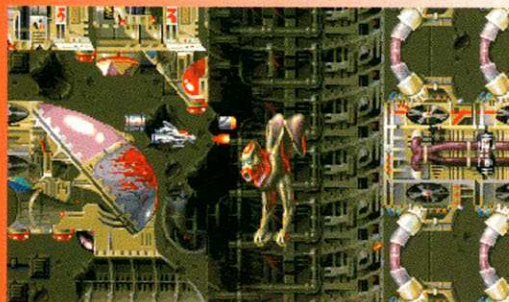


al).

Ab dem 3. Level kann sogar zwischen 2 verschiedenen Raumschiffen gewählt werden (*Ballerfreak, was willst Du mehr?*). Nach dem Verlassen des Menüs wird die Energie nahezu immer aufs Maximum gesetzt. Wenn Du ein Leben verlierst, wirst Du auf einen gewissen Punkt im Level zurückgesetzt und mußt nicht wieder vom Anfang beginnen.

Persönliche Meinung:

Grafik und Animation: Wahnsinn! Die animierten Edelgrafiken haben alle ihren eigenen Stil, der sich im Laufe des Spieles sogar nochmals verbessert. Mir persönlich gefällt die Ventilatorenwelt am besten. Solche farbenprächtigen und fein gepixelten Grafiken habe ich auf dem AMIGA schon lange nicht mehr gesehen! Im 1. Level sind sogar Spiegeleffekte vorhanden. (ein großes Lob an den Grafiker!). Die Sprites sind mit sehr viel Aufwand und Liebe (Feinheiten) animiert. Beispielsweise zieht das Raum-



schiff eine Rauchschwade nach, wenn die Energie knapp wird, oder bei der Beschleunigung kommt hinten eine kleine rauchende Flam-

me raus. Es gibt auch gegnerische Kanonen, deren Lauf Dir in alle Richtungen folgt, beim ersten Endgegner fliegen die Patronenhülsen durch die Luft, (das mußt Du mit Deinen eigenen Augen gesehen haben!) und das ist nur ein klitzekleiner Auszug, von dem was Dich erwartet! Das Scrolling ist butterweich (*ruckeln?*, was ist das?). Außerdem kann wie bei den Klassikern "Z-OUT" und "PROJECT-X" ein Stück rauf oder runter gescrollt werden.

Steuerung: Selten habe ich so eine exakte Steuerung gesehen. Spätestens im 4. Level wirst Du draufkommen, warum ich ihr die Wertung "15" gegeben habe. Selbst die engste Stelle ist ohne Energieverlust zu schaffen! (vorbildliche Kollisionsabfrage)

Spielbarkeit: Wegen des recht hohen Schwierigkeitsgrades werden anfangs speziell "Neulinge" oder unerfahrene Spieler ihre Probleme (Frustrationen) haben. Ansonsten hat jeder Gegner seine eigene Taktik und kann nahezu ohne Energieverlust geschafft werden. (ich habe einige sogar ohne geschafft) Es gibt keine unfaire Stelle. Die einzige Voraussetzung dafür ist allerdings ein exakter Joystick.

Musik/Sfx: Die

auffallend gut gesampelte Musik erweist

sich nach längerem Spielen als Ohrwurm. Der Musikstil ist eine Mischung aus Metal & Techno und wird mit Sicherheit nicht so schnell in Vergessenheit geraten. Mir persönlich gefällt die Musik vom 3. Endgegner eindeutig am besten! Die Sfx sind genauso sauber gesampelt und passen unheimlich gut zu der jeweiligen Situation am Bildschirm. Im 2. Level hörst Du beispielsweise Glasröhren zerklir-

ren, wenn Du sie beschießt. Aber das mußt Du selber gehört haben! **Ausstattung:** Handbuch in 4 Sprachen erklärt recht schlicht die Vorgeschichte und das Spielgeschehen. Außerdem liegt dem Spiel ein schönes D-Hero Poster im A3 Format und das Codewheel bei. Die Schachtel macht einen recht stabilen Eindruck.

Meine Empfehlung: Jetzt ist es endgültig klar! Die ganzen Gerüchte, daß man eine Spielkonsole für



ein aufwendiges Shoot'em Up mit hervorragendem Gameplay braucht sind reinster Schwachsinn! *Der AMIGA lebt!* Und das wie noch nie zuvor!!! Seit KATAKIS (Denaris) auf dem C-64 habe ich in meinem ganzen Leben noch nie so ein fesselndes und motivierendes Ballerspiel gespielt. (und das soll was heißen!) Hiermit bedanke ich

mich bei all den Mitwirkenden, die dieses geniale Game möglich gemacht haben. **Disposable Hero** ist Baller- Grafik- und Sound-Freizeit- und Freizeit-akts gleich-

ermaßen zu empfehlen. Nur "Anfänger" oder "Neulinge" sollten ein Probespiel vor dem Kauf wagen. Außerdem demonstriert es eindrucksvoll, was aus einem A-500 rauszuholen ist, wenn ein Pro-



grammiererteam dazu fähig und willig ist! Macht weiter so, Jungs!!!!

TECHNISCHES:

AMIGA 500: auffallend kurze Ladezeiten zwischen den Levels, ab 1MB lauffähig

AMIGA 1200: voll tauglich, ansonsten siehe A 500

Kopierschutz: Fremdformat (Nibbelformat), daher keine HD-Installation möglich, Codewheelabfrage, die erfreulicherweise bestens funktioniert

Steuerung: über Joystick

Hardwareanforderung: laut Hersteller A500/+, 600, 1200, 2000 und kompatibel ab 1MB,

2. Laufwerk wird unterstützt.

Besonderheiten: keine Continues, automatisches Autofeuer, 1 Spieler, Musik + Sfx können getrennt, stufenlos abgedreht werden (warum, frage ich mich nur?), ab und zu Sprachausgabe, 4 verschiedene Schwierigkeitsgrade.

Peter Neuberger

AMIGA

GRAFIK	14
SOUND/MUSIK	14
SPIELBARKEIT	14
MOTIVATION	15
STEUERUNG	15
AUSSTATTUNG	12
GEWALTFREIHEIT	10

GESAMTWERTUNG

14

HERSTELLER:

GREMLIN

TESTMUSTER VON :

HERSTELLER

GENRE:

SHOOT'EM UP

RICHTPREIS:

CA. 05 750,-

GETESTET VON:

PETER NEUBERGER



DIE PROFESSIONELLE ADRESSE IN SACHEN EDV

1170 Wien, Geblergasse 124

Tel.: 409 31 35 Serie Fax: 467 84 25

Bezahlte Anzeige

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

PROFI-CLUB

1. und 3. Woche/Monat
MO: CAD DI: VIDEO
MI: GAMES DO: DTP
FR: Programmierer

2. und 4. Woche/Monat
MO: New User DI: DFÜ
MI: GAMES

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

Microsoft News

NÜTZLICHE und UNTERHALTSAME Software für zu Hause

TrueSpeech als Teil von Windows 95

TrueSpeech ist eine qualitativ hochwertige Methode zu Komprimierung digitaler Sprachaufzeichnungen und wird in der nächsten Windows-Version Windows 95 (bisheriger Codename "Chicago") eingesetzt. Damit ist eine Hauptanforderung erfüllt, die das künftige Zusammenwachsen von Computer und Telekommunikation stellt. TrueSpeech ermöglicht die Verarbeitung und Übertragung von digitalisierter Sprache in einer verlustarmen Qualität. Dadurch kann die menschliche Sprache sinnvoll in Geschäfts- und Heim-Anwendungen eingesetzt werden.

Mehr als 50 Millionen Personal Computer laufen heute mit Windows und jeden Monat kommen zwei Millionen hinzu. Computer und Telekommunikation wachsen immer mehr zusammen, so daß ein gemeinsamer Standard im Interesse der Anwender ist. Aber nicht nur Windows 95 wird in Zukunft mit TrueSpeech arbeiten. Viele Hersteller wie z.B. Analog Devices, Compaq, Intel, Motorola, Silicon Systems und die VLSI Technology setzen diese Technologie bereits erfolgreich ein.

Eine hohe Aufzeichnungsqualität ist die Hauptvoraussetzung für den Einsatz von Sprache im Zusammenhang mit Computern oder sogenannten "Personal Communication Devices" wie etwa Anrufbeantwortern. Dies wird vor allem bei Anwendungen im Workgroup-Computing Bereich, Voice Mail (digitale Sprachübermittlung) und beim computergestützten Lernen deutlich. Zudem wird dadurch die Übertragung und der Austausch digitaler Sprache auf verschiedenen Computern vereinfacht und standardisiert.

TrueSpeech-Sprachkomprimierung beruht auf einem komplexen mathematischen Algorithmus, der von der Art und Weise abgeleitet ist, wie der Luftstrom aus den menschlichen Lungen fließt und durch Kehle, Mund und Zunge beim Sprechen moduliert wird. Dieser modulierte Luftstrom ist dann das, was vom menschlichen Ohr als Sprache wahrgenommen wird.

Durch diese Technologie ist TrueSpeech etwa 5 bis 15 Mal schneller als andere Methoden zur digitalen Sprachkomprimierung. Zum Beispiel benötigt die Aufzeichnung von einer Minute Sprache mit herkömmlichen Methoden etwa 960 Kilobytes Speicherplatz, mit TrueSpeech sind es gerade circa 60 Kilobytes. Dadurch werden wertvolle Systemressourcen eingespart.

TrueSpeech wurde über mehrere Jahre hinweg bei der DSP Group mit dem Ziel entwickelt, eine preisgünstige und hochwertige Lösung für Anrufbeantworter herzustellen. Die DSP Group ist ein führender Anbieter von digitalen Sprach-Chips für Anrufbeantworter. Die meistens der heute erhältlichen Geräte benutzen dieselbe Technologie, um Sprache aufzuzeichnen und wiederzugeben.

Ing Heinz Strobel

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

DAS ERSTE REGELMÄSSIG ERSCHEINENDE COMPUTERMAGAZIN MIT CD-ROM

Mit CD-ROM

CD Austria DIREKT

AUSGABE 6

September/Oktober 1994

alle 2 Monate NEU!

mit
CD
ROM

79, -
ÖS

Im Vergleich

Lexika auf CD

Aktuelle Neuerscheinungen

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

PC-Spiele

Videokarten-Test

Hier war einmal
die CD-ROM
POWERDRIVE 4

Wenden Sie
sich bitte an Ihren
Zeitschriftenhändler.

450 MB
Software

110 tolle Preise
im Gesamtwert
von ÖS 16.000,-

LESERCORNER

**Hier hast Du die Möglichkeit
Deine Meinung, Probleme,
Tips & Tricks loszuwerden.**

HELP

SVGA bei Theme Park

Ich besitze einen 486 DX2/66 mit
Spea Mirage VL 2MB VRAM,
kann jedoch beim THEME PARK
die SVGA Möglichkeit nicht nut-
zen. Mit welchem Treiber funk-
tioniert das Spiel optimal?

Konrad Werner, Graz

Kein Spielertausch bei FIFA SOCCER

Bei mir stürzt das Spiel FIFA
SOCCER immer dann ab, wenn
ich Spieler aufstellen möchte, bzw.
während des Spiels einen Spieler-
tausch vornehmen möchte.

Meine Hardwareausrüstung:

386 DX33, 8MB RAM, unterer
Speicher 617Kb frei.

Der Bildschirm wird schwarz, die
Musik bleibt aber bestehen. Ich
kann nur mehr meinen Rechner
ausschalten.

Wer weiß Rat?

Hr. Leissner, Wien

TIPS & TRICKS

Hallo Game Express!

Ich finde es eine hervorragende
Idee, dieses Magazin herauszubrin-
gen. Auf Eure Anregungen hin un-
terbreite ich Euch hiermit ein paar
Vorschläge und Tips:

Ihr könnt z.B. eine Art Hall of
Fame machen, in der Ihr alte, aber
gute Spiele unter die Lupe nehmt.
(z.B. Civilisation, Railroad Tyco-
on, Monkey Island etc.)

Auch ein kleiner Comic (8 Bilder)
würden sich ganz gut machen.
Hier nun mein Beitrag zu Tips und
Tricks.

HISTORY LINE (Amiga 500)

Codes:

Level 1: PULSE
2: GOOSE
3: SPORT
4: BIMBO

5: TEMPO
6: BARON
7: BUMM
8: LEVEL
9: TOXIN
10: PRINIC
11: CLEAN
12: XENON
13: SIGNS
14: HOUSE
15: SIGMA
16: SEVEN
17: ZOMBI
18: MOVIES
19: BLADE
20: ZORRO
21: STONE
22: MOSEL
23: ORDER
24: SODOM

Martin Huber

Danke Martin!

*Die Idee mit den guten Oldies but
Goldies ist bereits vor längerem in
unsere Kleinhirne eingedrungen,
jedoch aus Platzgründen (Riesen-
angebot von neuer Software) vor-
erst mal auf Eis gelegt. Die Sache
mit den Comics ist heikel, da unse-
re Klauen ein gutes Comic nicht
zulassen. Wäre vielleicht eine Auf-
gabe für Dich hmmm...?*

Die Red.

DUFTE!

Ich finde Eure Zeitschrift DUFTE!
Leider hab'ich nur die 2.Ausgabe
von Eurer Zeitschrift!

Wäre es möglich das Ihr mir die er-
ste Ausgabe schicken könnt.

Falls sie noch zu haben ist!

Weiters möchte ich noch eure Zeit-
schrift im ABO bestellen!

Brezina Walter, Wien

Alles klar Mann!

*Wenn wir schon so wohlriechend
sind, müssen wir Dir eines der be-
reits seltenen Exemplare Nr 9/94
zukommen lassen. (Hat wohl schon
Seltenheitswert?!). Das Superabo
ist auch schon unterwegs.*

Die Red.

Kennwort Prädikatisierung

.....Was die Auslese der Spiele an-
geht, so stellt sich die Frage nach
welchen Kriterien man ein Güte-
zeichen wie z.B. "pädagogisch
wertvoll" vergibt. Fest steht, daß
Gewaltfreiheit allein kein ausrei-
chender Grund für eine Auszeich-
nung ist. Eines muß aber festste-
hen. Spielen, insbesondere Compu-
terspielen, soll Spaß machen. Ein
Spiel das zwar wertvoll, aber fad
ist, hat einen fragwürdigen pädago-
gischen Nutzen.....

Auszugsweise

Mag. Peter Adametz, Wien

Merci!

*Wir haben Ihren Brief an Hr. Mag.
Wilfing vom Bundesministerium
weitergeleitet. Ich hoffe Sie haben
von der entsprechenden Stelle be-
reits eine Antwort erhalten.*

Die Red.

**Wer Rat und Tat braucht, bzw.
geben kann, hat die Möglichkeit
es im LESERCORNER kundzu-
tun.**

Schreibt an:

**GAME EXPRESS
"LESERCORNER"**

**Spöttlgasse 17
1210 Wien**

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

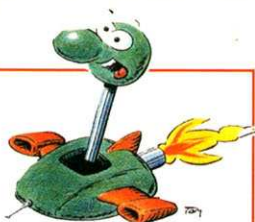
Bezahlte Anzeige

GAME EXPRESS 11/94

24

Liebe Leser!

ZIG ZAG



Weihnachten rückt immer näher - die Zeit der Spiele.

Traditionell erscheinen gegen Weihnachten die meisten PC Spiele. Die meisten Hersteller haben sich jetzt großteils auf das neue Medium CD ROM eingestellt. Es sind also in den nächsten Monaten hochinteressante Games zu erwarten.

So zum Beispiel *Wing Commander 3* (soll noch vor Weihnachten erscheinen!), *Creature Shock*, *Lands of Lore 2*, *Under a Killing Moon* (4 CD's!), *Daedalus Encounter*, *Dark Forces* (Nachfolger von *Rebel Assault* - Lucas Arts), usw.... Auch interessante Sammlungen auf CD's sind angekündigt. So zum Beispiel *X-Wing* mit allen Zusätzen auf CD.

Aber auch in den vergangenen Wochen sind bereits einige sehr interessante Games erschienen, wie z.B. *BOOM 2* (Name v.d.Red. geändert) auf CD oder 3,5", *Colonization*, *System Shock*, *Micro Machines*, *The Chaos Engine*, *Dream Web* und nicht zu vergessen:

Das Schwarze Auge 2 - Der Sternenschweif!

Der 2. Teil der Nordland Trilogie ist für alle Rollenspieler wirklich sehr empfehlenswert. Die Details im Spiel sind faszinierend (Schuhe nutzen sich nach einiger Zeit ab, weibliche Helden werden bei Gefangennahme nicht komplett entkleidet, sondern bekommen anstandshalber ein Hemdchen als Oberbekleidung, usw....).

Zu diesem Spiel gibt es aktuell natürlich sehr viele Fragen. Wir ersuchen in diesem Zusammenhang um Eure Hilfe und Mitarbeit und haben derzeit natürlich größtes Interesse an Lösungen, Tips, Karten und Erfahrungsberichten. Solltet Ihr also auch gerade "Sternenschweif" spielen, würden wir uns sehr über Eure Infos freuen.

Wir hoffen sehr, daß die angekündigten Spiele tatsächlich noch vor Weihnachten erscheinen und werden einstweilen die bereits erschienenen Games ausgiebig testen.

Bis zum nächsten Mal

Euer ZIG ZAG Team

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

Adresse: ZIG ZAG Software HandelsgmbH
Lerchenfelderstraße 115, 1070 Wien
ZIG ZAG Game Net BBS Node 1: 0222/522 5 888
ZIG ZAG Game Net BBS Node 2: 045 98 99 100 *)
Tel/Fax: 0222/526 50 78

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

SONDERANGEBOTE

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

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

MAD NEWS **ÖS 739,--**

SCHWARZE AUGEN II **ÖS 639,--**

ZEPPELIN **ÖS 839,--**

Spiele Sonderpreisliste kostenlos!!!!

ALPHA

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

VETO

Österreichs Jugendmagazin.

Gutschein
für eine Ausgabe von VETO

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

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

LESERCHARTS

- 1) FIFA INTERNATIONAL SOCCER
- 2) TIE FIGHTER
- 3) OUTPOST
- 4) DIE SIEDLER
- 5) THEME PARK

PC-CDROM

- 1) SUPER METROID
- 2) STREET FIGHTER II
- 3) DONKEY KONG
- 4) MEGA MAN X
- 5) STAR TREK TNG

NINTENDO

- 1) LINK
- 2) TENNIS OPEN
- 3) ZELDA
- 4) FORMEL 1
- 5) THE 7th GUEST

CD-I

- 1) DIE SIEDLER
- 2) DER CLOU
- 3) ANSTOSS
- 4) BUNDESLIGA MANAGER H.
- 5) PIZZA CONNECTION

AMIGA

- 1) VIRTUAL RACING
- 2) SONIC-SPINBALL
- 3) LOST VIKINGS
- 4) ALADDIN
- 5) REN & STIMPY SHOW

SEGA

DER SIEGER UNSERES
GEWINNSPIELES IST:

JOSEF HOFMÜLLER
8160 WEIZ

GAME EXPRESS

1. ÖSTERREICHISCHES GRATIS SPIELEMAGAZIN

PC - EXPO

**VOM 10. - 13.11.1994
HIGHLIGHTS UND
AUSSTELLERÜBERSICHT**

SPIELEFEST

**WAS ERWARTET DICH
IM AUSTRIA CENTER
VOM 25. - 27.11.1994**

MICROSOFT SPECIAL

**SOFTWARE FÜR
ZU HAUSE**

**SONDERHEFT
PC-EXPO
SPIELEFEST
MICROSOFT SPECIAL**



PC-EXPO 1994

Halle 21

Auf den folgenden Seiten erfährst Du als Preview alles über die Aussteller auf der PC-EXPO 1994. Du kannst Dir bereits vorher aussuchen, welchen Stand Du Dir näher ansehen möchtest.

2101

TM Data Großhandels GmbH.

2102

Computerspiele Iljin

2104

Pearl Agency
Allgemeine VermittlungsgesmbH

2107

Ancer Computer Handelsges.m.b.H

2108

EPS Software

2109

Robson's New Media

2110

ERB Verlag Ges.m.b.H & CoKG
Abt. Buch- u. Zeitschriftenvertrieb
Eine der größten Fachbuchhandlungen Wiens wird eine Reihe zielgruppenadäquater Produkte und Publikationen präsentieren.

2111

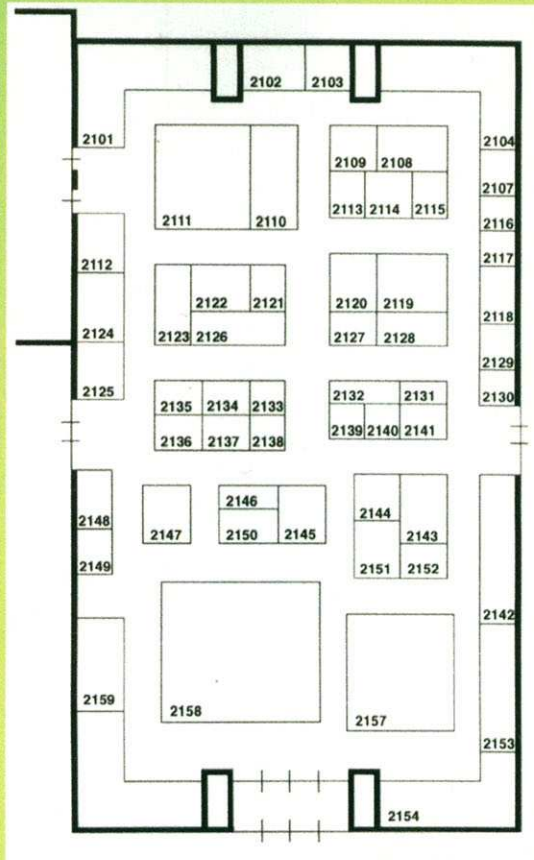
CGP Computer Graphic Produkte GmbH
3 Schwerpunkte prägen diesen Stand. Videoschnitt- und bearbeitung; CD-Rom; DTP + Scanner.

2112

NBS Warenhandelsges.m.b.H

2113

Hapra GesmbH



2115

FH-EDV Franz Hermann Hard- und Software

2116

Hartl Computersysteme

2117

PCC Verlag
Das bekannte Magazin des Computerclubs aus Leibnitz.

2118

Eltax Elektro- und Kommunikationstechnik GmbH

2119

Lehrmittelzentrum Technik Ges.m.b.H

2120

Ingenio EDV Software Ges.m.b.H
Das bekannte Softwarehaus, das sich besonders mit Sprach- und Lernprogrammen (siehe Testberichte im Game Express) beschäftigt.

Anlässlich der PC-Expo 1994 wird speziell der Sprachlehrgang "Have a nice trip" auf CD-Rom promoviert.

2121

St. Hohenberg EDV-Service

2122

Buchhas Jakober Ges.m.b.H

2123

Richters Desktop Publishing Center

2125

Cotec

2126

JTC Computerhandels Ges.m.b.H

2127

FRANCO Ges.m.b.H & Co KG

2128

Mensch und Maschine Ges.m.b.H

2129

Hans Helf KG

2130

MOASTERHAUS
Das Computercamp für alle, die in den Ferien Spaß mit Lernen verbinden wollen.

2131

EDV SCHÖNDORFER COMPUTER-PROGRAMME

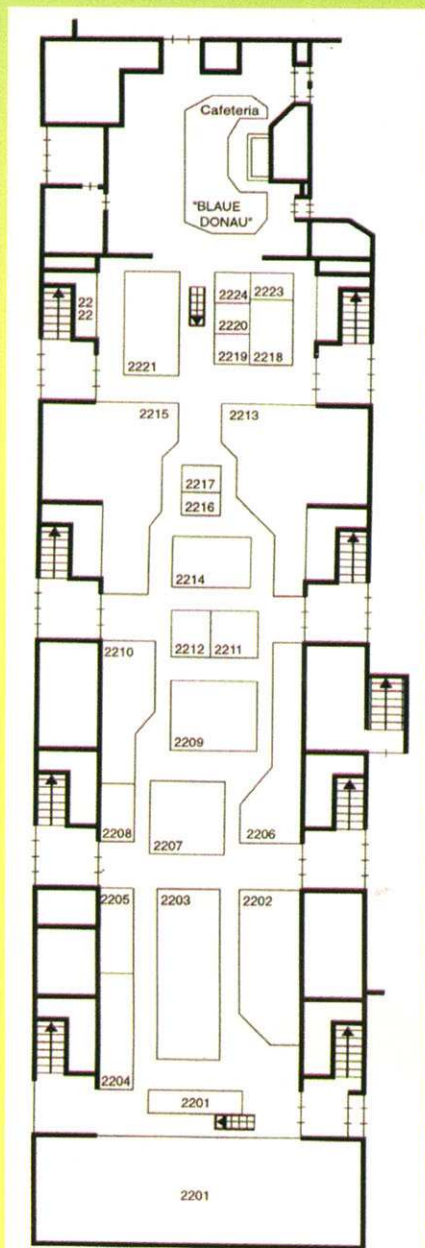
2132

Media Systems

2133

Eurodata
Hier findest Du alles, was zum Thema CD-Rom nützlich und brauchbar ist. Angefangen vom aktuellen Spiel bis hin zur professionellen Anwendersoftware auf der

Halle 22



silbernen Scheibe.

2135

DigiPro Europe

2136

Landesverlag HandelsgmbH & CoKG

2137

CTR, Hatzenberger+Novotny OEG

2138

I.C.Z. (Intelligentes Computerzubehör)
Wie der Name schon sagt, wird auf diesem Stand Computerzubehör mit Pfiff angeboten. Wenn Du

schon immer nützliche Kleinigkeiten gesucht hast, so schau vorbei!

2139

Fa. DEMMEL

2141

DigiPro Europe

Ja, ja kein Schreibfehler, diese Firma stellt tatsächlich an 2 verschiedenen Ständen aus- siehe 2135.

2142

Alpha Buchhandelsges.m.b.H. CD-i, das brandaktuelle interaktive Medium für die ganze Familie, wird auf diesem Stand dem interessierten Besucher nähergebracht. Massenweise CD-Sonderpreise werden Dich überraschen. Der Mitaussteller KEC führt das Top Produkt Schnapsen V 4.01 vor.

2143

CD-ROM Haus Multimedia VertriebsGmbH

Nicht schwer zu erraten, was sich auf diesem Stand abspielen wird: richtig, ein überkompletttes Angebot an CD-ROM's.

2144

Tripel-S

2145

Software Dschungel Handelsges.m.b.H.

Das Fachgeschäft von der Mariahilfer Straße wird einen regelrechten Dschungel aus verschiedenster Software anpreisen.

2146

MULTIMEDIALAND S.a.r.l.

2147

PRO-Software

Informiere Dich über die "Creme de la Creme" der PC-Spiele. Laß Dich überraschen und schau einfach mal vorbei.

2148

Alt Ges.m.b.H Elektronikhandel

Super PC CD-Rom Spiele, Vorstellung des Atari Jaguar sowie 3DO und selbstbesprechende Glückwunschkarten findest Du auf diesem sehr interessanten Stand.

2149

Arcade Computer Entertainment

2150

EPS Software

2151

Gregor ADEMMER

2152

PING EDV Dienstleistungs GmbH

2153

VDS Computer Handelsges.m.b.H

2157

Post- u. Telegraphendirektion für Wien, Niederösterreich und Burgenland

2158

Escom Computer GesmbH Vertrieb Austria

2159

Ö3 Bühne

2201

IBM

Bei diesem Stand erfährst Du unter anderem alles Neue über das Betriebssystem OS/2. Weiters wird die Aptiva Serie präsentiert und neue, besonders kleine Drucker der Fa. Lexmark vorgestellt. In einem großen IBM Shop kannst Du nach Herzenslust diverse Produkte erstehen.

2202

Digital Equipment Österreich AG Gemeinsam mit einigen Partnern wird Digital auf der PC-Expo seine gesamte Produktpalette präsentieren. Für Sofortkäufer hat man sich besondere Aktionen überlegt. In der letzten Stunde jedes Tages kannst Du das gewinnen, was Du eben an *diesem* Tag gekauft hast. Weiters wird die neue Venturis Li-

nie und ab 11.11.1994 die brand-
heißen Notebooks von Digital prä-
sentierte.

2203

APPLE Computer GesmbH
Bei den am Stand vertretenen
Fachhändlern kannst Du Dich nicht
nur über die gesamte Produktpalet-
te von APPLE (Performa bis Po-
wer PC) informieren, sondern auch
diverse Anwendersoftware und
Spiele testen.

2204

Softshop EDV Softwarehandel
Ges.m.b.H

2205

COMP DELPHIN

2206

SIEMENS NIXDORF INFORMA-
TIONSSYSTEME GESMBH

2207

Mesonic Datenverarbeitung
GesmbH

2208

VAM Computerhandel

2209

DARIUS HandelsgmbH & CO KG
Topaktuell findest Du die Pro-
grammierer der Fa. NEO (Der
Clou, Whales Voyage) die Dir mit
Tips und Tricks zur Seite stehen.
Weiters werden Multimedia Bund-
les vorgestellt sowie brandheiß
3DO, Real Magic MPEG Karten,
Faxmodems, Spielesoftware prä-
sentierte und ein Darius-Grand Prix
abgehalten, bei dem es tolle Preise
zu gewinnen gibt.

2210

Karo Data Ges.m.b.H. Datenverar-
beitung

2211

Österreichische Postsparkasse

2212

Weka Verlag Ges.m.b.H.

2213

Microsoft Ges.m.b.H

2214

IDG Communications Verlags-
ges.m.b.H Computerwelt

2215

Media Markt TV-Hifi Elektro

2216

IDG Communications Verlags-
ges.m.b.H Computerwelt.

2217

CW-OnLine

2218

Bank Austria AG

2219

Data Logistic Services

2220

S.E.M. Studio of Engineering and
Management

2221

Update EDV Dienstleistungs- und
HandelsgmbH
Dieser weihnachtlich gestaltete
Stand bietet Dir die Möglichkeit
Bookware zu besonders günstigen

Tarifen zu erstehen, und Du kannst
Dir vor Ort am PC Dein Abo des
GAME EXPRESS reservieren las-
sen. Produkte von Symantic, Corel,
Logitech u.v.a. werden gezeigt. Bei
Erfrierungserscheinungen hilft Dir
ein Punsch vom Lions Club weiter.

2222

A & B 1.Computer Börse Merce-
des-Mercedes + Co.KEG

2223

Klinger & CO KG

2224

CD:/ Gebrauchtcomputer Mag.Mo-
ser & Co Ges.m.b.H.

Änderungen der Ausstellerliste
nach Redaktionsschluß dieser Aus-
gabe sind nicht auszuschließen.
Wir ersuchen Dich um Verständ-
nis.

ELECTRONIC LAND

FAVORITENSTRASSE 40

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

Öffnungszeiten Mo-Fr 10:00-18:00

DIE TOP ADRESSE FÜR ALLE SYSTEME

GAME BOY-GAME GEAR-SUPER NES,
MEGA DRIVE-MEGA CD
3 DO-ATARI JAGUAR-NEO GEO
ZUBEHÖR-
SCHACHCOMPUTER

**IMMER AKTUELLE SOWIE DIE NEUERSTEN TITEL
VORRÄTIG**

VIELE SONDERANGEBOTE z.B.:

GAME GEAR: CHOPLIFTER III öS 299,--
SUPER NES: DRAGONS LAIR öS 399,--
GAME BOY: SPEEDY GONZALES öS 199,--
SUPER MARIO LAND III öS 499,--
MEGA DRIVE: SKITCHIN öS 299,--
PC CD ROM: 6 SPIELE in 1 öS 199,--
u.v.a.m.

**JEDER KUNDE ERHÄLT EIN SONIC T-SHIRT GRATIS
AB öS 500,- EINKAUF EINE JURASSIK PARK TASCHE
GRATIS!!**

DER WEG IN'S ELECTRONIC LAND LOHNT SICH

NATURAL KEYBOARD

Du bist mit Deiner Tastatur unzufrieden und erwartest Dir einfach mehr Komfort? Dann bist Du bei Microsoft an der richtigen Adresse.

Denn hoher Komfort und ergonomische Gesichtspunkte standen bei der Gestaltung des Microsoft Natural Keyboards im Mittelpunkt der 18monatigen Entwicklungen. Das Tastenfeld ist aufgesplittet und nach außen verdreht, um eine gerade Haltung des Handgelenks zu ermöglichen. Breite und Neigungswinkel der Tastatur unterstützen eine entspannte Haltung von Hand und Schulter. Eine integrierte Aufla-gefläche bietet den Händen während der Schreibpausen einen Ruheplatz.

Das Microsoft Natural Keyboard besitzt drei Tasten mehr als die

normale PC-Tastatur. Zwei spezifische Tasten für Windows greifen direkt auf den neuen Task-Manager zu. Die dritte Taste wird bei zukünftigen Applikationen für die Erstellung kontextsensitiver Tastaturkürzel und für andere anwendungsspezifische Funktionen benötigt.

Ein Mehr an Software unterstützt Dich. Die Software für das Microsoft Natural Keyboard erleichtert das Arbeiten in der Windows-Umgebung. Die Windowstaste öffnet den neuen grafischen Task-Manager, der die Symbole und Beschreibungen aller

aktiven Applikationen enthält. Mit einem weiteren Tastendruck schaltest Du in eine aktive Applikation. Im Task-Manager kannst Du auch sofort häufig be-

nutzte Applikationen und Dateien starten.

Das Microsoft Natural Keyboard ist mit einem IntelliType Soft-

waretreiber ausgestattet. Er enthält die neue Tastatur-Systemsteuerung mit einer einfachen und konsistenten Anzeige, in der sich alle Tastaturfunktionen sowie das Tastaturlayout und die Cursorsteuerung beeinflussen lassen. Folgende Funktionen verbessern die Arbeit unter Windows:

Die Tastatur-Systemsteuerung erlaubt es Dir, die CapsLock, NumLock und ScrollLock Tasten auszuschalten.

Eine Maus-Steuerung hilft Dir, wenn Du Deine Hände auf der Tastatur lassen möchtest und ermöglicht Dir Mauszeiger- und Drag and Drop-Funktionen über das numerische Tastenfeld.

Die Funktion "Standardsprung" führt den Cursor zum Vorgabefeld einer Dialogbox. "Sonar" zeichnet konzentrische Kreise um einen verloren geglaubten Cursor. Wird der Cursor über die Bildschirmgrenze hinausgeführt, erscheint er mit "Endloszeiger" auf der gegenüberliegenden Bildschirmseite. Eine weitere Funktion dient der Beschleunigung der Cursorbewegung über den Bildschirm.

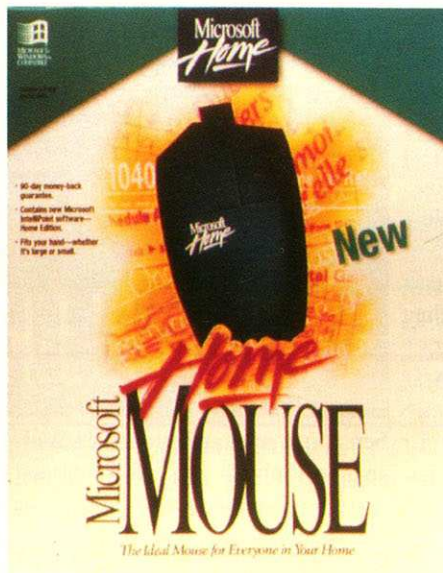
Das Microsoft Natural Keyboard ist seit Oktober 1994 im Handel verfügbar und kostet zwischen ÖS 1.300,- bis 1.500,-(inkl.MwSt.)



HOME MOUSE

Eine Maus für die ganze Familie. Speziell für Heim-anwender hat Microsoft die "Home-Mouse" entwickelt, die im September auf den österreichischen Markt kam.

Aufgrund ihrer ergonomischen Form, deren Maustasten einem Haus nachempfunden sind, können sie sowohl Kinder als auch Erwachsene bequem halten und kontrollieren. Die Tasten sind großflächig und so angeordnet, daß sie gleichzeitig gedrückt werden können. Dadurch erhält Ihr die Funktionalität einer vollwertigen dritten Taste. Dank



der eigens für die blaue Home-Mouse konzipierten Microsoft IntelliPoint Home Software zeichnet sich das neue Zeigergerät vor allem durch seine einfache Handhabung und eine Vielzahl unterhaltsamer Spezialeffekte aus. Entsprechend der Auslegung der Microsoft Home-Mouse für die ganze Familie, bietet diese Software zahlreiche Funktionen, die gerade Kindern und Anfängern entgegenkommen. So kann der Mauszeiger durch über 100 Symbole aus verschiedenen Themenbereichen ersetzt werden, die alle Aktionen am Bildschirm kindgerecht und unterhaltsam be-

gleiten. Die Sichtbarkeit des Mauszeigers läßt sich durch Veränderung der Größe und Farbe optimieren. Geschwindigkeit und Beschleunigung könnt Ihr individuell an Eure Fähigkeiten anpassen. Funktionen wie "Mausspur", bei der der Mauszeiger einen kometenähnlichen Schweif auf dem Bildschirm hinterläßt, und "Orten", die ein schnelles Auffinden des Zeigers ermöglicht, erleichtern

Euch dann, wenn Ihr vielleicht zu den unerfahrenen Benutzern gehört, den Umgang mit der Microsoft Home-Mouse. Weitere zusätzliche Funktionen, wie die Klicksparfunktion (einmaliges Klicken kann wie ein Doppelklick eingestellt werden), die Funktion "beide Tasten" (dadurch erhält die Maus die Funktionalität eines Drei-Tasten-Zeigegehrs) oder auch die Liniensperre, welche

geradlinige Mauszeigerbewegungen zuläßt, erleichtern Euch das Arbeiten am PC.

Im Fachhandel ist die Microsoft Home-Mouse seit Ende September für ÖS 550,- bis ÖS 600,- erhältlich. Sie benötigt einen seriellen Mausanschluß, ein 3,5 Zoll Floppy Laufwerk sowie Microsoft Windows 3.1.

MICROSOFT SCENES

Drei neue Bildschirmschoner für Windows 3.1. Sie erfreuen die Augen und schonen den Schirm.

Mit Microsoft Scenes werden drei neue Bildschirmschoner und Hintergrundbildsammlungen für Windows 3.1 Deinen Alltag bunter machen. Die "Sierra Club Collection" zeigt Abbildungen aus der Natur,

die "Impressionists Collection" Meisterstücke weltberühmter Künstler wie Claude Monet oder Paul Cezanne und die "Outer Space Collection" Szenen aus dem Weltall.

Jede der 48 farbigen Abbildungen pro Collection bietet Dir ergänzende Zusatzinformationen von führenden Experten aus den Bereichen Naturgeschichte (John Muir), Kunstgeschichte (Alicia Craig Fo-

xon), und Astronomie (Damond Benningfield) in Form eines begleitenden Textes. Zusätzlich zu den bereits in den Produktionen enthaltenen Abbildungen kannst Du Deinen Desktop individuell einrichten, verschiedene Überblendeffekte für den Wechsel zwischen den einzelnen Bildern auswählen oder Bitmapgraphiken aus Microsoft Windows über den Scenes Wizard in Microsoft Scenes einbinden.

Also "bring more colours on your PC".

MICROSOFT ART GALLERY

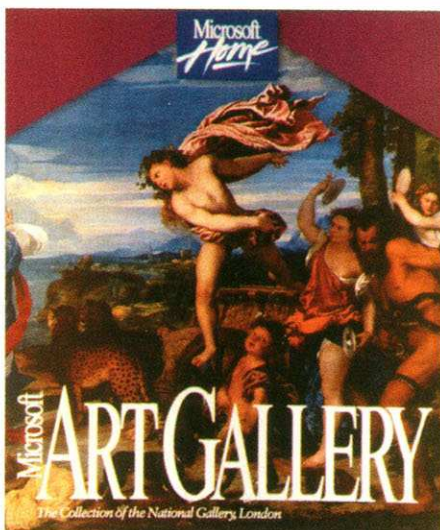
The Collection of The National Gallery, London. Ein interaktiver Multimedia Kunstführer.

Ein informativer Rundgang durch die National-Galerie auf Deinem PC oder Apple? Nein, da hat sich kein Druckfehler eingeschlichen, Microsoft hat es wieder einmal möglich gemacht. Mit der Art Gallery kannst Du erstmals die über 2.000 berühmten Werke der Londoner National-Galerie per Windows PC oder Apple Macintosh betrachten und mehr über sie erfahren. Der interaktive Kunstführer auf CD-ROM ist sehr unterhaltsam gestaltet und bringt so eine der bedeutendsten Sammlungen alter Meister einem breiten Publikum nahe.

Microsoft Art Gallery enthält unter anderem Werke von Rembrandt, Raphael, Tizian, Holbein, Poussin, Seurat, Leonardo

da Vinci, Michelangelo und van Gogh. Die Gemälde werden als Reproduktionen in detailgenauer Qualität in 256 Farben wiedergege-

lert. Microsoft Art Gallery ermöglicht direkten Zugriff auf über 5.000 Seiten Fachartikel, mehr als 700 Künstlerbiographien und ein Glossar mit rund 500 Fachausdrücken. In über 50 Animationen werden Bildaufbau, Perspektive und Maltechnik lebendig veranschaulicht. Die enge Verflechtung von Artikeln, Landkarten und Gemälden macht Dir das Suchen und Abrufen von Informationen kinderleicht. Der Einstieg in das Produkt kann dabei auf vier verschiedenen Wegen erfolgen:



ben. Du kannst auf einfachste Weise eine Vielzahl von Informationen über die Gemälde und Künstler, sowie Zeit und Ort der Werkentstehung abrufen. Microsoft Art Gal-

lery ermöglicht direkten Zugriff auf über 5.000 Seiten Fachartikel, mehr als 700 Künstlerbiographien und ein Glossar mit rund 500 Fachausdrücken. In über 50 Animationen werden Bildaufbau, Perspektive und Maltechnik lebendig veranschaulicht. Die enge Verflechtung von Artikeln, Landkarten und Gemälden macht Dir das Suchen und Abrufen von Informationen kinderleicht. Der Einstieg in das Produkt kann dabei auf vier verschiedenen Wegen erfolgen:

Artikel aufrufen.

In **Picture Types** läßt sich die Gemäldegattung - wie z. B. Landschaftsmalerei, Portrait oder Stilleben - und eine Beschreibung der jeweiligen Gattung mit beispielhaften Illustrationen auswählen.

Historical Atlas präsentiert die Gemälde nach Ort und Zeit ihrer Entstehung. Detaillierte Landkarten sowie zusätzliche Hinter-

grundinformationen zu Künstlern und Werken der jeweiligen Epoche eröffnen ein weitgespanntes historisches Werkverständnis.

Ein umfangreiches Nachschlagewerk zu kunstgeschichtlich relevanten Themen der Mythologie, der Religion und der Geschichte der Malerei stellt General Referenz dar. Begriffe wie "impast" und "Klassik" werden hier fachgerecht

erläutert.

Systemanforderungen:

Multimedia PC mit 386SX min.
Microsoft Windows Version 3.1
MSCDEX Version 2.2 oder höher
2 MByte RAM (4 MByte empf.)
CD-ROM Laufwerk
VGA oder Super VGA Monitor
Kopfhörer oder Lautsprecher
Microsoft Mouse oder Kompatible.

ANCIENT LANDS & DANGEROUS CREATURES

Spannende Entdeckungsreisen auf CD: Ancient Lands und Dangerous Creatures.

Zwei neue, spannende und zugleich lehrreiche englische Multimedia-Produkte ergänzen das Multimedia Sortiment von Microsoft. Mit Ancient Lands und Dangerous Creatures wird das breite Spektrum an populären und zugleich erschwinglichen Multimedia-Titeln um zwei Lernspiele für Kinder erweitert. Ancient Lands und Dangerous Creatures gehören ebenso wie Dinosaurs oder Musicals Instruments zu der Microsoft Exploration Serie, bei denen Du spielerisch Wissen erwerben oder einfach auf Entdeckungsreise gehen kannst. Dabei kannst Du die Programme auch ohne Vorkenntnisse und Einarbeitung sofort bedienen.

Microsoft Ancient Lands - zurück in die Vergangenheit. Eine spannende Reise zurück in die Antike ermöglicht das unterhaltsame Lernspiel Microsoft Ancient Lands. Zahlreiche interaktive Fenster, farbige Illustrationen, Computeranimationen und Videos vermitteln Dir Einblicke in die Kultur, das

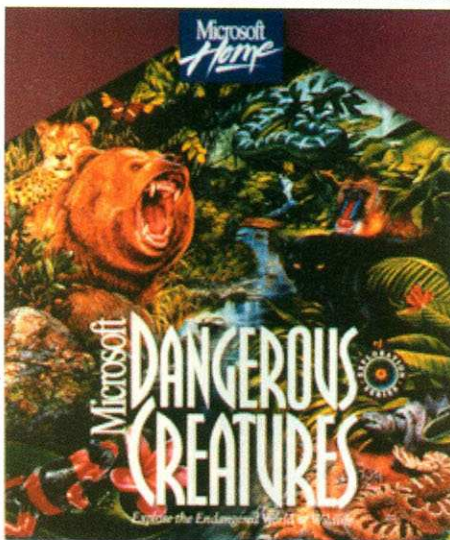
Alltagsleben, in Krieg- und Friedenszeiten, in die Mythen und Legenden antiker Völker. So führt ein römischer Soldat über ein Schlachtfeld, ein Gladiator läßt sich zum Kampf mit einem Löwen begleiten oder Du kannst an einer Fahrt der Toten ins Reich der Unterwelt teilnehmen. Wenn Du die geheimnisvolle Macht der Mumien entdecken und die Rätsel der sagenumwobenen Sphinx lüften möchtest, so sei Dir diese CD sehr ans Herz gelegt. Ein Mausklick genügt, um die klassischen Sagen des Altertums zu hören, wie sie

von Entdeckern und Fachleuten erzählt werden.

Microsoft Dangerous Creatures - eine Welt gefährlicher Tiere. Mache eine interaktive Entdeckungsreise in die Welt der faszinierenden Wildtiere und ihres immer weiter schwindenden Lebensraumes. Ermöglicht wird dies durch diese CD-ROM, präsentiert von Microsoft. Spannend, unterhaltsam und informativ beschreibt die Compact Disc alle interessanten Fakten rund um das Wildtier-Dasein. Zahlreiche Vi-

deos, Illustrationen und lebensechte Bilder führen Dich durch die Wildnis und fördern Dein Interesse an wissenschaftlichen Themen. Natürlich empfehlen wir gerade diese CD-ROM speziell den Eltern, da die Kinder ermutigt werden, sich aktiv über den Schutz gefährdeter Arten und ihrer Lebensräume zu informieren. Unterstützt wird Microsoft Dangerous Creatures von der Tierschutzorganisation World Wildlife Fund, die die Schirmherrschaft für das Produkt übernommen hat. Ein absoluter Hammer, der gerade zu Weihnachten besondere Beachtung verdient. Die Computer-Compact-Discs Microsoft Ancient Lands und Microsoft Dangerous Creatures sind seit Mitte Juni 1994 in englischer Sprache zu einem Preis von ca. ÖS 900,- bis ÖS 1.200,- im Fachhandel sowie in Fachabteilungen von Warenhäusern erhältlich (Preise inkl. MwSt.). Für die Programme wird ein IBM-kompatibler Personal Computer benötigt, der Daten-CDs verarbeiten kann. Dieser muß über folgende Grundausstattung verfügen:

Microsoft Windows ab 3.1
PC ab 386SX-Prozessor
2 MByte RAM, mindestens 4 MByte freier Festplatten-Speicher
CD-ROM-Laufwerk
VGA- oder Super-VGA
Windows Soundsystem o.ä.
MS Mouse oder Kompatible
Lautsprecher oder Kopfhörer.



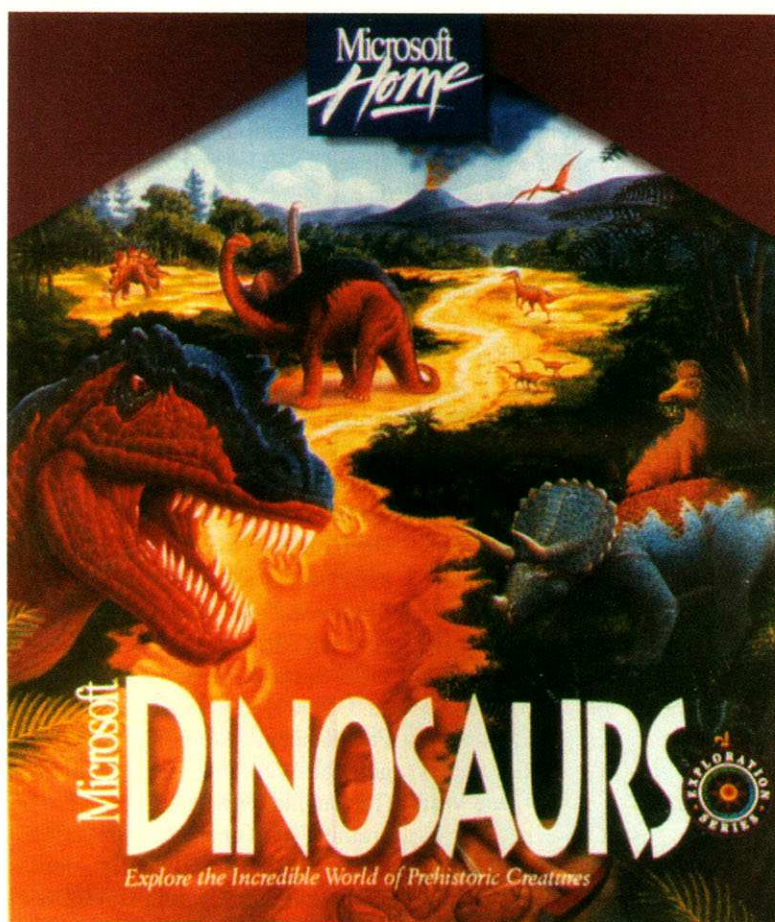
MICROSOFT DINOSAURS

Packendes Urzeitwissen auf CD jetzt auch in Deutsch.

Die Rückkehr der Riesenreptilien ist nicht mehr aufzuhalten - millionenschwere Kinohits begeistern Jung und Alt ebenso wie Fernsehserien, Comics oder Bücher. Und wir sind überzeugt, daß es Dir nicht anders geht. Dinosaurians heißt dann auch das neue Multimedia-Werk des Software-Spezialisten Microsoft, das die faszinierende Welt der Dino-

gen Farbillustrationen. Dabei kann Microsoft Dinosaurians auch von Dir, ohne Vorkenntnisse und Einarbeitung, sofort bedient werden. Ein Mausclick auf eine beliebige Region der Weltkarten-Grafik zeigt Dir sofort zum Beispiel eine Auswahl der dort ehemals beheimateten Dinosaurier-Rassen. Dir wird in einer kompakten Zusammenfassung in Form einer Zeitschiene übersichtlich die 150 Millionen Jahre dargestellt, in denen die populären Reptilien unsere Welt beherrschten.

Gespeichert sind weiterhin detaillierte Angaben zu Größe, Lebensraum und Ernährungsgewohnheiten von mehr als 80 Urzeitreptilien. Zudem bringen gut 100 Artikel Licht in die geheimnisvolle Welt der Dinosaurier und beleuchten Tiere, Pflanzen, Klima und sogar die Landmassen-Umriss der damaligen Zeit. Nicht schlecht, oder? Damit aber noch nicht genug. Bist Du der englischen Sprache wirklich mächtig, so ist Dir die CD Version in dieser Weltsprache zu empfehlen. Du hast dabei auch noch die Möglichkeit, an Multimedia-Führungen von "DinoDon", dem bekannten Autor und Gründer der "Microsoft Dinosaur Society" teilzunehmen oder aber auf folgende Artikel individuell zuzugreifen. Mit *Dinosaurians of the World* findest Du Artikel durch Klicken auf einer Weltkarte und bekommst eine Auswahl der Dinosaurier auf regionalen Karten präsentiert. *Dinosaur Timeline* hingegen zeigt Dir 150 Millionen Jahre, in denen die Dinosaurier die Welt regierten, in einem kurzen Überblick auf. Alle Kategorien von Dinosauriern und Nicht-Dinosauriern kannst Du Dir im Bereich *Dinosaur Families* illustrieren lassen. Der Abschnitt *A to Z of Dinosaurians* führt Dich in alphabetischer Reihenfolge durch alle Artikel der CD-ROM.



saurier in unser High-Tech-Zeitalter katapultiert. Spannend wie ein Film, unterhaltsam wie ein Bildband und informativ wie ein Lexikon präsentiert Dir die Compact Disc alle interessanten Fakten rund um's Dinosaurier Dasein. Dies garantieren multimediale Leckerbissen in Form von zahlreichen Klangeffekten, professionell digitalisierten Fotografien und mehr als tausend hochwertigen

Alle Kategorien von Dinosauriern und verwandten Tierarten illustriert der Bereich "*Dinosaur Families*", und ein ungeahnt komfortabel zu bedienendes Lexikon liefert in Windeseile die gewünschte Erklärung zu jedem gesuchten Begriff aus dem gesamten Themengebiet. Dinosaurians erlaubt das Blättern in nahezu 200 Dinosaurier-Berichten und liefert zu über 900 Stichpunkten ergänzende Informationen.

Systemanforderungen

Multimedia PC mit 386SX min
Microsoft Windows Version 3.1
MS-DOS Version 3.1 oder höher
MS-DOS CD-ROM Extensions
(MSCDEX) Version 2.2 oder
höher
2 MByte RAM (4 MByte empfohlen)
CD-ROM Laufwerk
VGA oder Super VGA und Farbmonitor
Audiokarte und Kopfhörer oder
Lautsprecher
Microsoft Mouse oder Kompatibile

MUSICAL INSTRUMENTS FOR MAC

Du bist sowohl Apple-User, als auch Musikfreak? Dann aufgepaßt:

Microsoft Musical Instruments for the Macintosh ist ein umfassendes interaktives Nachschlagwerk für mehr als 200 Musikinstrumente. Es ist der erste Microsoft Multimedia-Titel, der auf der Dorling Kindersley "Eyewitness Guides"-Buchserie basiert und eine Vielzahl von Fotos, Liveaufzeichnungen und historischen Informationen enthält. Mit Microsoft Musical Instruments for the Macintosh lernst Du nicht nur wie ein Musikinstrument arbeitet, sondern Du kannst Dir auch Musikbeispiele aus den Bereichen

Jazz, Klassik und Rock anhören. Microsoft Musical Instruments enthält mehr als 200 Berichte, ca. 500 hochwertige Fotografien und über 1.500 aktuelle Aufzeichnungen von Musikinstrumenten. Die Informationen sind in vier Kategorien aufgeteilt:

Families of Instruments erklärt Dir die Familie der Blechbläser, Streicher, Holzblasinstrumente, Tasteninstrumente und Schlagzeuge mit ausführlichen Klangbeispielen. Hörbeispiele von Instrumentengruppen unterschiedlicher Musikrichtungen - von Kammermusik bis Rock - liefert Dir **Musical Ensembles**

A to Z of Instruments führt Dich direkt zum gewählten Instrument, wo Du weitere Informationen abrufen kann.

Instruments of the World stellt Musikinstrumente verschiedener Regionen der Welt vor, wie z.B. das Didjeridu aus Australien oder das Shakuhachi aus Japan.

Systemanforderungen:
Macintosh-Computer mit Farbmonitor
System 6.0.7 oder höher
4 MByte RAM
Mindestens 1 MByte Festplattenkapazität
CD-ROM-Laufwerk

MULTIMEDIALES VON STRAUSS UND SCHUBERT

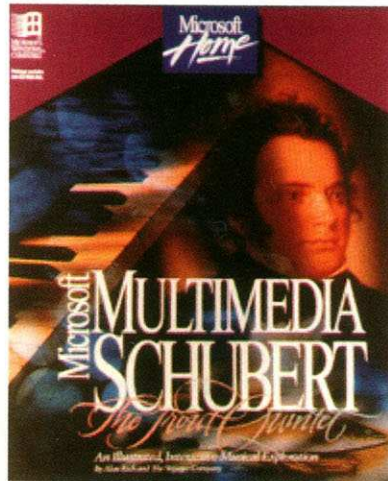
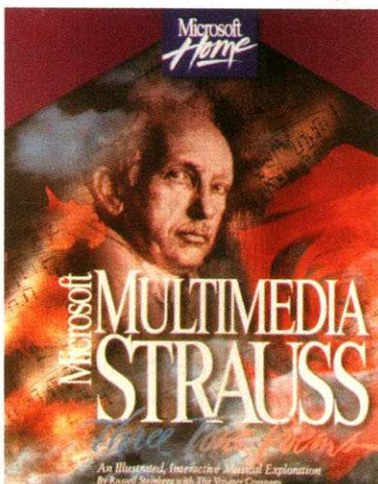
Außergewöhnliche Musik-Erlebnisse auf CD-ROM versprechen die aktuellen Neuerscheinungen der Microsoft Komponisten-Reihe.

Die beiden neuen Multimedia Titel Strauss und Schubert stellen weitere wichtige Ergänzungen im Bereich Bildung und Unterhaltung dar. Jede CD-ROM aus der Microsoft Kollektion klassischer Komponisten bietet ein interaktives Forum sowohl für Laien als auch für Experten. Die Musikstücke wurden alle digital aufgezeichnet und durch ergänzende musikalische Auszüge erweitert. Alle Multimedia-Titel enthalten Biographien der Komponisten,

Beschreibungen der Instrumente sowie umfangreiches Bildmaterial. **Multimedia Strauss**

Multimedia Strauss erweckt drei berühmte Tondichtungen zum Leben: "Don Juan", "Death and Transfiguration" und "Till Eulenspiegel". Die Musikstücke wurden in einer Aufführung des Cleveland Orchestras, dirigiert von Lorin Maazel, digital aufgezeichnet und durch zahlreiche Musikbeispiele als Audio-Tracks ergänzt. Du kannst auf mehrere Themengebiete individuell zugreifen. Ein "Pocket Guide" bietet Dir einen Überblick über das Gesamtwerk und ermöglicht es Dir, jede der einzelnen Sektionen sofort anzuhören. "Close Reading" gibt einen fortlaufenden Kommentar für eine Vorstellung.

Per Mausklick lassen sich verschiedene musikalische Themen vergleichen, Tempo, Rhythmus,



Harmonie und Strukturen der Werke analysieren. Illustrierte Aufsätze berichten über Leben und Zeit des Komponisten. Eine Bibliographie enthält nützliche weiterführende Literaturhinweise.

Multimedia Schubert
"The Trout Quintet" ist der fünfte Titel in der Komponistenreihe von Microsoft. Auch

hier wurde das Musikstück digital aufgezeichnet und durch musikalische Auszüge komplementiert.

Biographien des Komponisten, Beschreibungen der Instrumente so-

wie umfangreiches Bildmaterial runden die interaktive Entdeckungsreise ab.

Multimedia Strauss und *Multimedia Schubert* sind nur in englischer

Sprache ab sofort zu einem Preis von ca. ÖS 900,- bis ÖS 1.200,- im Fachhandel sowie in Fachabteilungen von Warenhäusern erhältlich (Preise inkl. gesetzl. MwSt.).

MULTIMEDIA BEETHOVEN

"Roll over Beethoven"- Musikgeschichte pur auf dem PC! Alles in deutscher Sprache und verdammt anschaulich dargestellt.

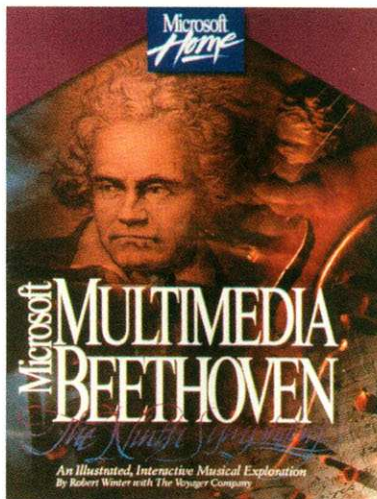
Dieser Titel hat's in sich: Multimedia Beethoven zeigt den Weg und das Leben eines Genies und seiner Musik, sowie das kulturelle, soziale und politische Leben der damaligen Zeit in Wien.

Es handelt sich um eine digitale Aufzeichnung von Beethovens berühmtester Symphonie Nr. 9 in einer Aufführung der Wiener Philharmoniker. Zusätzlich werden einzelne Sätze von dem anerkannten Beethoven-Experten Robert Winter kommentiert, der seit 1974 als Musikprofessor an der University of California in Los Angeles Vorlesungen über Musik hält. Daran werden Eltern und Kinder Freude haben.

Multimedia Beethoven zeigt die herausragende Komposition der Symphonie Nr. 9 in allen Einzelheiten. In fünf Kapiteln kannst Du als musikinteressierter Benutzer alles über Beethovens berühmtestes

Werk lesen, sehen und hören. Vom allgemeinen Aufbau einer Symphonie bis hin zur detaillierten Analyse einzelner Sätze. Vergleiche per Mausklick verschiedene musikalische Themen, höre Dir gezielt Instrumente an und verfolge via Bildschirm, wie eine symphonische Partitur entsteht. Die neu erworbenen Musikkennntnisse lassen sich zusätzlich anhand eines interaktiven Tests überprüfen.

Die Bedeutung einzelner Fachbegriffe kannst Du im Glossar nachschlagen. Interessierst Du Dich



z.B. für das Gedicht von Schiller,

das Beethoven zum 4. Satz inspiriert hat, gibst Du einfach den Begriff "Schiller" ein und erhältst automatisch alle Verweise aufgelistet. Einzelne Instrumente der Symphonie werden optisch und akustisch vorgestellt. Darüber hinaus erhältst Du eine Erklärung, welche Rolle sie in der Symphonie spielen. Selbstverständlich hast Du die Möglichkeit, an wichtigen Stellen die Partitur synchron zur Musik mitzuverfolgen.

Systemanforderungen:

Multimedia PC mit 386SX oder höher
Microsoft Windows Version 3.1
MSCDEX Version 2.2 oder höher
2 MByte RAM (4 MByte empfohlen)
CD-ROM Laufwerk
VGA oder Super VGA und Farbmonitor
Audiokarte und Kopfhörer oder Lautsprecher
Microsoft Mouse oder Kompatible

Multimedia Beethoven ist in der deutschen Version ab sofort im Fachhandel erhältlich. Der Preis beträgt zwischen ÖS 1.000,- und ÖS 1.350,- (Inkl. MwSt.).

MULTIMEDIA STRAVINSKY

Multimedia Stravinsky macht's möglich, es handelt sich um den dritten Titel in der Komponistenreihe von Microsoft.

Multimedia Stravinsky ist eine digitale Aufzeichnung von Igor Stravinskys "The Rite of Spring", auf der Charles Dutoit das Symphonieorchester von Montreal dirigiert, und bietet darüber hinaus musikalische Auszüge von Robert

Winter, Mitglied des UCLA Wind Ensembles und an-

deren.

Du kannst auf mehrere Themengebiete individuell zugreifen:

A Pocket Guide bietet einen Überblick über das Gesamtwerk und ermöglicht es Dir, jede der einzelnen Sektionen sofort anzuhören. In *Stravinsky's World* kannst Du Dich in illustrierten Aufsätzen über Leben und Zeit des Komponisten schlau machen.

Rite Listening zeigt anhand von Musikbeispielen, wie die Musik in einer Komposition zusammen-

A Close Reading gibt einen fortlaufenden Kommentar für eine Vorstellung.

The Rite Game ist ein Frage- und Antwortspiel für einen bis vier Spieler.

Stravinsky's Orchester führt durch die Orchesterbesetzung in "The Rite of Spring".

The Rite of Dance erläutert die Originalproduktion und Choreographie des Ballets "The Rite of Spring" und beschreibt die Choreographie in ihrer Historie.

FLUGSIMULATOR

Der Softwarespezialist
Microsoft hat mit dem Flight Simulator 5.0 für MS-DOS den Nachfolger der erfolgreichen Flugsimulations-Software vorgestellt.

Alles ist möglich. Realistische Flugabenteuer auf dem Personal Computer, ergänzt durch zwei neue Landschaftserweiterungen, Microsoft New York und Microsoft Paris Scenery Packs, die Dir die Erkundung dieser Städte aus der Vogelperspektive ermöglichen. Geographisch realistische Flugabenteuer auf dem PC werden damit Wirklichkeit. Die Funktionalität des Microsoft Flight Simulators 5.0 für MS-DOS geht weit über den üblichen Spielestandard hinaus. Die

verwendeten Grafiken und Abbildungen stehen denen eines professionellen Flugsimulators in nichts nach. Der Microsoft Flight Simulator 5.0 für MS-DOS bietet Dir folgende neue Funktionen an: Da sind auf der einen Seite fotorealistische Cockpits, ein neues Breiten- und Längen-Koordinations-system, das Dich bei der Bestimmung der Flugrichtung und des augenblicklichen Standorts unterstützt. Anderer-



seits die "Land Me"-Funktion, die Dir, wenn Du zu den unerfahrenen Piloten zählst, hilft, Flüge ohne Absturz zu beenden. Die Grundlagen eines Landeanflugs erlernst Du im Vorübergehen. Doch noch nicht genug damit, naturgetreue Szenarien, die anhand von Satellitenfotos erstellt wurden, ein neues Wetter-

radar, das Dir die Kontrolle des Wetters während des Fluges ermöglicht, realistische Klangeffekte, eine Auswahl zusätzlicher Flugzeuge (um Flugverkehr zu simulieren), realistische Tageszeiteffekte wie z.B. Nachtanflüge mit beleuchteter Runway sowie Sternenhimmel machen selbst die ersten Flugversuche zum Erlebnis.

SPACESIMULATOR

Was nun aber zu den brandheißen Themen aus der Palette von Microsoft zählt ist der SPACE SIMULATOR.

Wir geben Dir an dieser Stelle nur einige wichtige Infos zu diesem Muß für alle kleinen Captain Kirks. Details und einen ausführlichen Spieltest kannst Du in dieser Ausgabe den Seiten 40 und 41 entnehmen. Der Space Simulator aus der Microsoft Home-Reihe ist nicht nur ein lustiges und abenteuerreiches Spiel zur Unterhaltung, son-

dern liefert Dir mit Daten und Bildern der NASA auch realistische und informative Eindrücke einer Reise durchs All. Wenn Du am Anfang Deiner Fliegerlaufbahn stehst, dann wirst Du tatkräftig durch Flight Computer und Autopilot unterstützt. Zählst Du Dich aber bereits zu den Profis dieses Genres, so wirst Du durch die Präzisions-Manöver immer wieder eine neue Herausforderung erfahren. Jeder Fan interplanetarer Perspektiven wird seine Freude am Space Simulator haben.



MICROSOFT GOLF

Multimedia-Version von Golf für Windows.

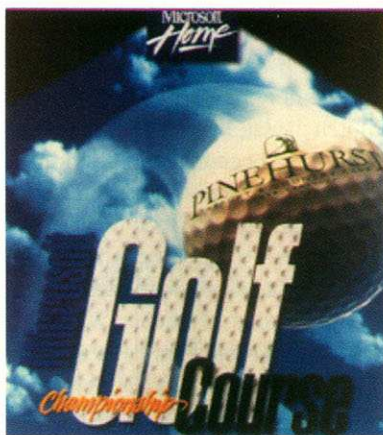
Diese bietet dem passionierten Golfer aber auch allen, die einen solchen Status erreichen wollen, realistische Multimedia-Effekte wie z. B. benutzerdefinierbare Sound-Effekte, Video, und eine interaktive Hilfefunktion. Die Zusammenarbeit, die zur Schaffung dieses sportlichen Hochgenusses geführt hat, nämlich zwischen Microsoft und Access Software, den Entwicklern der Golf-Simulation Access Links, war über-

aus erfolgreich. Es wird praktisch moderne Multimedia-PC-Technologie (MPC) mit realistischen Graphiken kombiniert. Das Besichtigen der Anlage vor dem Spiel ist für Dich kein Problem mehr und Du kannst Dir damit ein genaues Bild des Geländes vor dem Abschlag ma-



chen. Nach jedem geglückten Schlag, ob nun Hook oder Slice und bevor Du Dein Holz oder Ei-

sen neuerlich zur Hand nimmst, bekommst Du eine schnelle Video-Übersicht über Fairway und Green. Ähnlich wie bei einer Golf-Übertragung im Fernsehen, kannst Du so die spezifischen Eigenschaften des Geländes aus der Luft studieren. Ein Golf-Profi gibt auf Wunsch spezielle Tips zum



Einlochen. Detaillierte Einweisungen gefällig? Keep cool, no problem. Sieh Dir einfach Online-Videodemonstrationen für Schwungablauf und Ballansprache an. Vom Sound her bietet Dir Microsoft aber den absoluten Überhammer an. Individuelle Klänge für spezielle Golfereignisse werden eingespielt. Ultimative Wüstenmusik (Du glaubst wirklich in den Tiefen der Arabischen Emirate zu sein) erklingt, wenn Dein Ball im Sand-

bunker landet. Mit Fortdauer des Spiels jedoch ungleich motivierender ist die Fanfare, welche beim Landen Deiner kleinen weißen Kugel mit den vielen Einbuchtungen auf dem Fairway erklingt. Exotische Vögel oder weibliche und männliche Kommentatoren sorgen darüber hinaus für eine realistische Geräuschkulisse.

FINE ARTIST & CREATIVE WRITER

Als neueste Produktschiene der Marke Microsoft Home ist diese Software vor allem für Kinder im Alter von 8-14 Jahren gedacht.

Die Produkte wurden mit erheblichem Forschungs- und Entwicklungsaufwand von Grund auf neu gestaltet und unter Berücksichtigung kultureller und pädagogischer Aspekte für den europäischen Markt angepaßt. **Creative Writer** entführt die Kinder in eine imaginäre Welt namens Imaginopolis. Dort erwartet sie eine ungewöhnliche Comicfigur wie Mc Zee. Der blaue Freund hat der Legende nach Künstler und Autoren aller Epochen inspiriert und hilft jetzt den kleinen Genies bei der Erstellung ihrer eigenen Werke. Mit von der Partie sind seine beiden Freunde, die Kinder Max und Maggie. Mc Zee ist immer zur Stelle und bietet auf Wunsch Hilfe. Bei **Creative Writer** steht das Gestalten von Texten und Dokumenten im Vordergrund. Mit phantasievollen Werkzeugen, tollen Effekten und lustigen Geräuschen sollen die Kinder zum Schreiben angeregt werden. Unter Anleitung des "Schreibexperten" Max verbessert **Creative Writer** in vielen Aufgabenstellungen die bereits vorhandenen Fertigkeiten der Kinder. Herz-

stück von **Creative Writer** ist das "**Schreibstudio**". Hier schreiben die Kinder Geschichten, Gedichte und Berichte. In der "**Bibliothek**" können sie ihre Werke organisieren, erstellen und ausstellen. In der "**Projektwerkstatt**" werden Plakate, Zeitschriften oder Grußkarten ausgewählt und in der "**Ideen-Werkstatt**" helfen "Satzomat" und "Bilderfenster" bei der Ideenfindung.

Fine Artist enthält alles, was Kinder zum Erstellen eigener Kunstwerke und zum Erlernen grundlegender Zeichentechniken brauchen. Die Phantasiefigur Maggie führt die Kinder durch vier verschiedene "Stockwerke" und ermutigt sie, eigene Poster, Comicstrips, animierte Bilder, Buttons, Sticker

und Multimedia Shows zu entwerfen, zu malen und zu zeichnen.

Fine Artist gibt den jungen Künstlern Techniken an die Hand, mit denen sie ihre Fertigkeiten verbessern können. So lernen sie unter anderem im Stockwerk für Zeichentricks mit einem Hilfsraster zu zeichnen. In der "**Projekt-**

werkstatt" wählen sie die Form ihrer Kreationen wie z.B. Comic Strips oder Multimedia Bilder und in der "**Galerie**" können sie ihre Kunstwerke speichern und ausstellen. Das **Fine Artist Studio** bietet viele nützliche Werkzeuge, von animierten Clip Art Stickern bis zu einem Farbeimer zum Ausfüllen von Flächen.

Hier einige der vielen Funktionen in **Fine Artist**:

Die schrittweise Anleitung erleichtert in der "**Projekt-Werkstatt**" das Anfertigen von Buttons, Stickern, Comic Strips und Multimedia Shows mit Sound und Animation. Mehr als 125 teilweise animierte **Clip Art Stickers**, verschiedene **Pinselfonten** und bis zu 38 frei definierbare Farben und Muster, sowie **Tips und Tricks**, um z.B. Bilder perspektivisch zu gestalten. Außerdem können **spezielle Buchstabeneffekte** wie Schatten oder Sprechblasen eingesetzt werden.

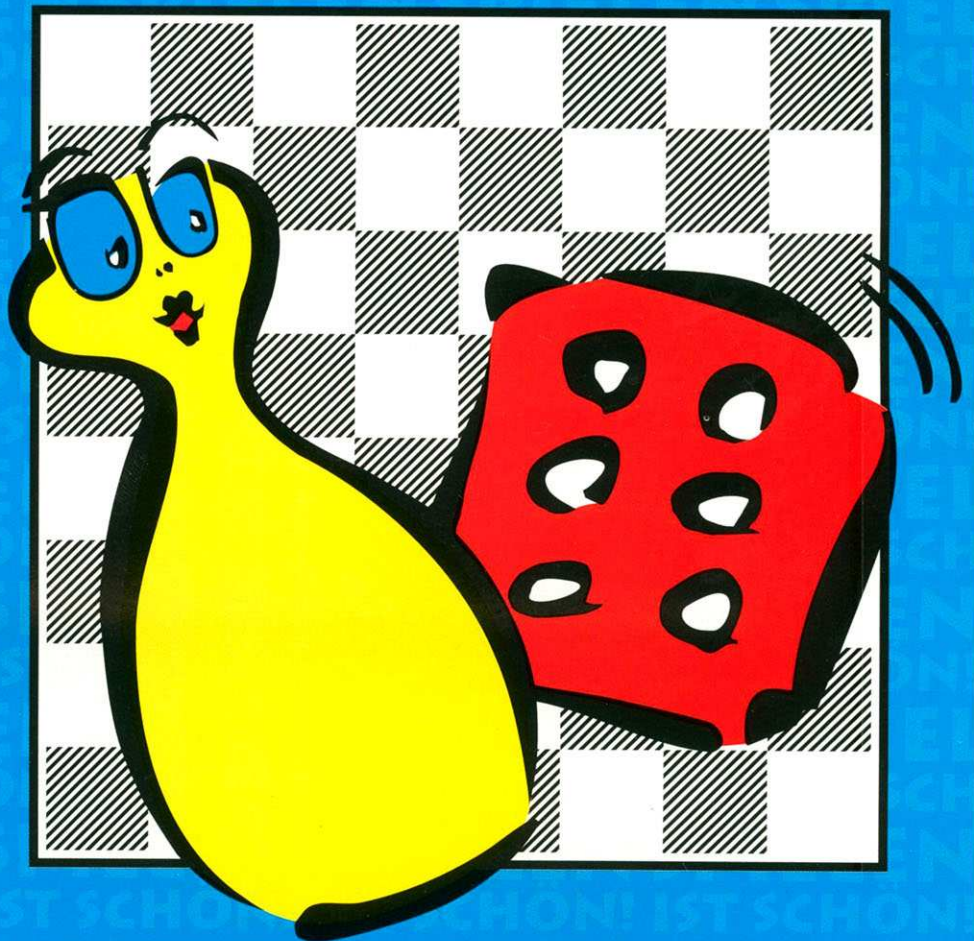


10. ÖSTERREICHISCHES SPIELEFEST '94

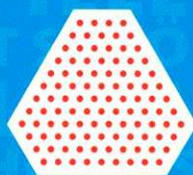
5.000 Spiele
zum Testen & Staunen!

SPIELEN IST SCHÖN!

Freifahrt mit allen öffentlichen Verkehrsmitteln Wiens (Zone 100) für Kinder bis 15 Jahre



**Freitag, 25. bis
Sonntag, 27. November
9 - 20 Uhr**

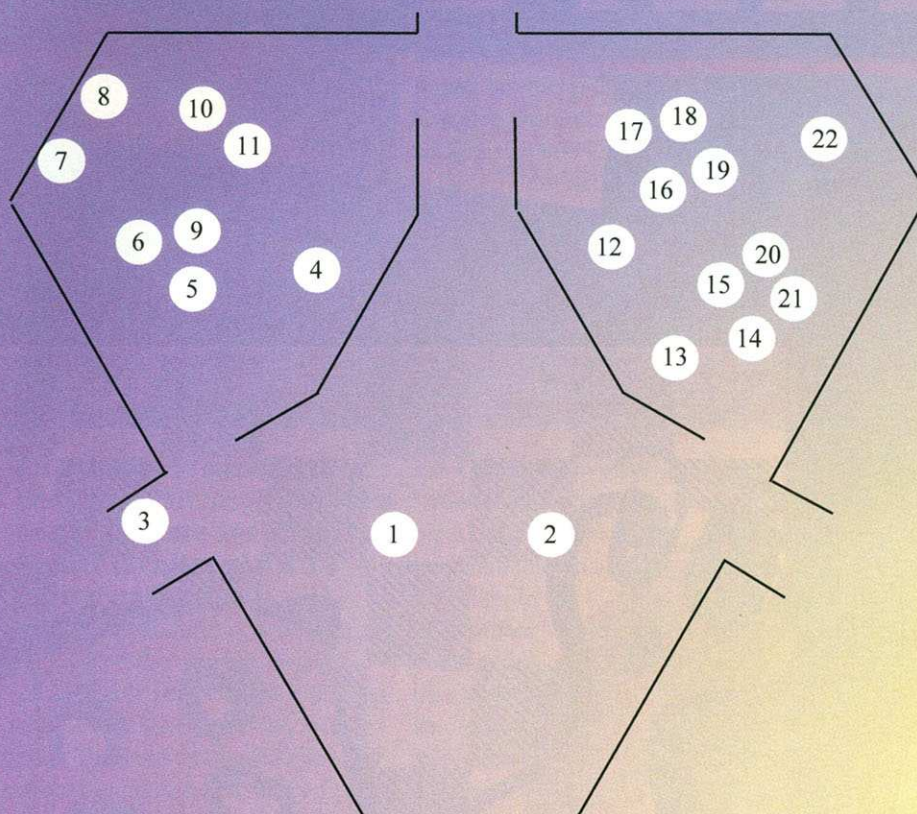


Austria Center Vienna
U1 Station: Kaisermühlen - Vienna International Center

Veranstalter: Verein Interessensgemeinschaft Spiele



SPIELEFEST 94



Stand	Aussteller
1	Ravensburger
2	Piatnik
3	Infoservice
4	Schmidt Spiele
5	GAME EXPRESS
6	Heinz
7	Jumbo
8	Spielzeugring
9	Peri
10	Ehl
11	Microsoft
12	Philips
13	UFP
14	Schach Mattes
15	Schneiders Gummihof
16	Bannert
17	Rennbahn Express
18	Editrice Giocco
19	Tutsch
20	Spielebox
21	Spielzeugschachtel
22	Hasbro

Aufgrund der nicht besonders guten Druckvorlage können wir Euch für das Spielefest 1994 nur einen stilisierten Grundrißplan bieten. Wir hoffen, daß Ihr Euch aber trotzdem zu rechtfinden werdet. Änderungen der Ausstellerliste nach Redaktionsschluß sind nicht auszuschließen. Bitte um Verständnis.

Eine Einladung an alle: Kommt zum GAME EXPRESS, Stand 5 und nehmt Euch Eure selbstgezeichneten Bilder mit. Wir stellen Euch die PC's und die entsprechende Software zur Verfügung. Und nehmt an den täglichen Gewinnspielen des GAME EXPRESS teil. Genauere Infos werden wir Euch direkt am Spielefest geben.

Folgende Highlights der anderen Aussteller beim Spielefest konnten wir für Euch in Erfahrung bringen:

Ravensburger stellt eine Reihe hochinteressanter Spiele für die ganze Familie vor. Von

Scotland Yard, Coco Crazy, über Nobody is perfect und Ein Nilpferd kommt selten allein, bis hin zum brandheißen Knüller Klappe auf. Für Kinder veranstaltet Ravensbur-

ger täglich um 13.13 Uhr lustige Turniere, z.B. *Schweinsgalopp, Dino Drache oder Dschungelparty.* Magic Martin wird in der Zauberschule tolle Tricks verraten und in

der Spiele-Werkstatt hast Du die Gelegenheit, in die Rolle eines Spieleerfinders zu schlüpfen. Die Österreich Ausscheidung im *Memory* findet ebenfalls bei Ravensburger statt. Großspiele von z.B. *Dschungel Party, Zong* oder *Tempo kleine Schnecke* werden Euch begeistern.

Piatnik fährt mit einem besonders schweren Geschütz auf. Der weltbekannte Zauberer Magic Christian wird Euch einen Besuch abstatten und wenn Ihr besonders gut aufpaßt, dann kommt Ihr ihm vielleicht sogar auf die Schliche. Natürlich werden auch jede Menge attraktive Spiele in Verbindung mit Turnieren gezeigt. *Husch husch kleine Hexe, Die chinesische Mauer, Tick Tack*





Bumm, Take it easy und natürlich auch das Spiel des Jahres-*Manhattan!* Auch Piatnik veranstaltet Großspiele und zwar von *Connection, Quatro* und *Manhattan*.

Schmidt Spiele präsentiert sich mit seinen Hits *Terrace, Abalone* und *Break Out*, die auch als Großspiele zu bewundern sind. Turniere sind mit den Highlights *Abalone, Backgammon* und *Subbuteo* geplant.

Mit *Zatre* ist **Peri Spiele** am Fest im Austria Center vertreten. Dieser Mega Seller wird als Großspiel präsentiert und die Österreich Ausscheidung entschieden werden. Ein besonders ausgefallenes Outfit wurde uns für den Stand der Fa. **Ehl** versprochen. Ganz im Stil des großen Formel I Zirkus wird der Schlager *Formule dé* vorgestellt. Gerhard Berger und Karl Wendlinger hätten ihre Freude. Laßt Euch überraschen (Gruß an Rudi Carrel).

Microsoft stellt *Fine Artist* und *Creative Writer*, sowie andere lehrreiche Computerprogramme aus dem Lernbereich vor. Somit ist für abwechslungsreiche Unterhaltung gesorgt.

Anders wird sich **Philips** präsentieren. CD-i heißt die Devise. Von *The 7th guest*, über *Tennis International Open* bis hin zum *Golf* wird wohl alles aus der umfangreichen Produktpalette von CD-i vertreten sein. Falls Euch dieses System noch nicht bekannt ist, werdet Ihr

am Spielefest mit Sicherheit große Augen machen.

Schach Mattes, dieser Name sagt wohl alles. Jeder der sich dem Strategiespiel *Schach* verschrieben hat, ist auf diesem Stand ideal aufgehoben.

Das schönste Spiel des Jahres wird

auf dem Stand von **Schneiders** gezeigt. *Dr. Faust*. Weitere Attraktionen stellen die *Osterinsel, Aura Poku, Dow Jones* oder *Sokrates* dar. Außerdem werdet Ihr wohl öfters dem überlebensgroßen Benjamin Blümchen persönlich begegnen.

Die allseits bekannte **Spielebox**, Forum für alle Spieleangelegenheiten, wird ebenfalls am Spielefest anzutreffen sein.

Vorwiegend Kinderspiele werden von der **Spielzeugschachtel** präsentiert. *Kapla Bausteine* aus Piniensholz und das *Gemino Kinderhaus* sind die großen Renner. Das Großspiel *Obstgarten* wird ebenfalls vorgestellt.

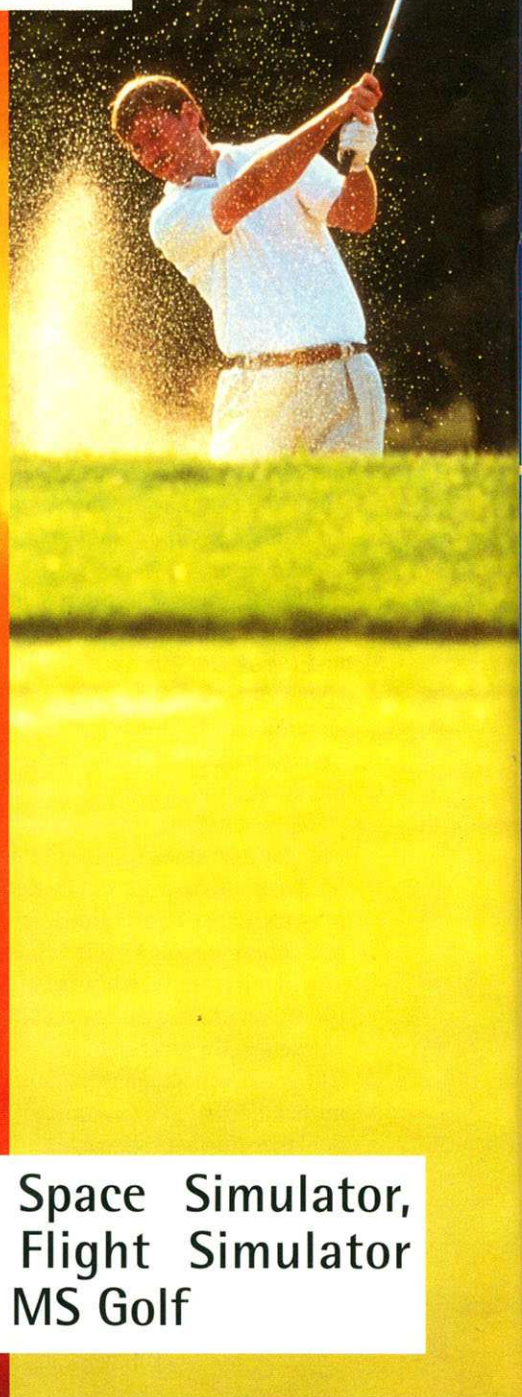
Hasbro läßt Euch am Spaß mit Spielen wie *Bottle, Jenga, Dino Dino, 4 Gewinnt, Kroko Doc, Mastermind Challenge* oder *Rappelzappel* (alles Großspiele) teilhaben. Turniere werden mit *Looping Louie* und *Pro Action* stattfinden. Die Robert&Robert Show wird das Programm von Hasbro abrunden.



KLAPPE AUF! Das schnelle Bilder-Ratespiel von **Ravensburger**. Wenn der "Klappenöffnungsbeauftragte" seines Amtes waltet guckt die ganze Meute auf den Rätselhaften Bildausschnitt. Was verbirgt sich hinter den restlichen Klappen? Große und kleine Ratefüchse setzen schnell ihre Tip- Kärtchen ein, geben die verrücktesten Vorschläge ab und wer neben Fantasie auch Vorstellungsvermögen besitzt, läuft zuerst ins Ziel. Ein lustiges Bilder- Ratequiz für drei bis sechs Spieler ab 8 Jahren. Ab sofort im Handel.

Anzeige

Die Herausforderung



MS Space Simulator,
MS Flight Simulator
und MS Golf

Wer sagt, daß Computerspiele „Kinderkram“ sind? Stellen Sie sich der Herausforderung von MS Space Simulator, MS Flight Simulator und MS Golf. Lernen Sie, die Tücken des Weltalls oder der interessantesten Golfkurse der Welt zu bewältigen. Die Microsoft Home Produkte bringen Ihnen das Abenteuer nach Hause. Ihr Microsoft - Händler weiß mehr darüber.

Microsoft Info Service 0660 / 6520.

Microsoft®

SPIELE-INFO FÜR DIE SCHULEN

LehrerInnen und Computerspiele, Schule und digitale Spielewelt - ein Widerspruch? Nicht mehr länger.

Ein neues Projekt des Unterrichtsministeriums öffnet Österreichs LehrerInnen das Tor zu Spiel und Spaß per Bits und Bytes. Mit Mailbox, Telefon-Hotline und der Broschüre "Computerspielebox" können nun auch jene Einblick bekommen, für die die "schöne neue Spielewelt" bisher ganz verschlossen war.

Wer kennt sie nicht, die Szenen in der Schule: Kinder, mit Gameboys "bewaffnet", Jugendliche, die am EDV-Raum vor allem die Spielprogramme interessieren - und LehrerInnen, die sich über den Verlust an Lesekultur, Kreativität und Aktivität beklagen. Das Bild von den vereinsamten Computereeks, den Fans von Dummheit und Gewalt spukt durch die Köpfe der Erwachsenen.

Ein Grund von vielen, warum sich das Unterrichtsministerium verstärkt des Themas angenommen hat. Frau Mag. Heidrun Strohmeyer von der Abteilung Politische Bildung: "Wir können nicht einfach die Augen verschließen, wenn neue Medien die Kinder und Jugendlichen so faszinieren. Wir müssen uns mit diesem Thema auseinandersetzen. Und wir wollen den Kolleginnen und Kollegen an den Schulen Unterstützung anbieten und zu einer Auseinandersetzung mit dem Thema anregen."

Einen ersten Einblick in die Szene können interessierte LehrerInnen durch das BMUK-Projekt nun bekommen: Seit ein paar Tagen liegt in allen Schulen die "Computerspielebox" des Unterrichtsministeriums auf. An die 50 Computerspiele werden hier vorgestellt und unter anderem auf ihre Bedeutung für die Schule abgeklopft. Informative Artikel, Tips und Literaturhinweise ergänzen die umfangreiche Broschüre. Mit Anfang November wurde aber auch der Pilotbetrieb für ein Spiele-Informationssystem des BMUK

aufgenommen. Neben einer Telefon-Hotline steht interessierten LehrerInnen auch der Zugang zu einer Mailbox offen. "Black Board", so der Name der Box, soll sich zu einem Informations- und Diskussionsmedium im Schulbereich entwickeln. Telekommunikation, Datenfernübertragung soll für Projekte im Bildungsbereich genutzt werden.

Und die Zukunft hat schon begonnen. Das Info-System für Computerspiele ist bereits in Betrieb. "Die technischen Grundlagen sind geschaffen, die Informationsstruktur ist geklärt, und eine Reihe von Informationen ist über unser Angebot bereits abrufbar", so Mag. Christian Scharfner, Projektleiter des Info-Systems. Kontaktstelle für das Info-System "Computerspiele" ist übrigens das Linzer Projektzentrum Compäd. Die Telefon-Hotline (0732/313378) ist jeden Dienstag von 14 - 18 Uhr in Betrieb, die Mailbox "Black Board" unter der Wiener Telefonnummer 0222/406 54 15 erreichbar.

Dazu ein Interview mit Mag. Christian Scharfner, einem Lehrer für Deutsch und Geschichte. Außerdem leitet er das Projektzentrum Compäd und betreut das BMUK-Projekt "Computerspiele-Info"

"Ein Info-System für Computerspiele - Was ist genau darunter zu verstehen?"

"Wir versuchen zum einen, uns darüber auf dem laufenden zu halten, was sich am Spielmarkt alles tut. Wir schauen uns also Computerzeitschriften an, Literatur zum Thema und ähnliches mehr. Wichtige Informationen erfassen wir in einer Datenbank und stellen sie Interessierten per Mailbox zur Verfügung. Zum anderen nehmen wir Anfragen aus dem Schulbereich entgegen."

"Was fängt die Schule mit dem Thema Computerspiel an?"

"Wenn ganze Klassen von

Schülern -manchmal auch von Schülerinnen- Experten in Sachen Computerspiel sind, dann sollten auch Lehrerinnen und Lehrer über dieses Thema Bescheid wissen. Es geht zunächst also um die Abdeckung eines grundlegenden Informationsdefizits."

"Und sind Computerspiele Ihrer Meinung nach zum Einsatz im Unterricht geeignet?"

"Ich denke da nicht zuerst an die Spiele selber. Nachdem ich auch Deutsch an einer Schule unterrichtete, denke ich auch an die ganze Szene rundherum: die Zeitschriften, die Sprache, die Bilderwelten in den Spielen. Hier läßt sich jede Menge auch im Unterricht machen."

"Und die Spiele selber?"

"Ich glaube, es gibt hier Möglichkeiten. Einerseits können bekannte Spiele Ansatzpunkt für verschiedene Unterrichtsprojekte sein, andererseits gibt es eine Tendenz hin zu komplexeren Spielen, zu Strategie- und Simulationsspielen. Hier sehe ich durchaus Möglichkeiten für einen sparsamen Einsatz auch im Unterricht."

Mit der zunehmenden Verbreitung der CD-ROM wachsen außerdem pädagogische und spielerische Welten zusammen; nicht zufällig gibt es heute schon das Schlagwort vom Edutainment. Und ich meine, man muß sich das genau anschauen."

"Was erwarten Sie sich persönlich von der Mailbox "Black Board"?"

"Daß sie ein Kommunikationsmedium wird, daß die Lehrer die Möglichkeiten nutzen, die sich auf-tun. Alle reden von Telekommunikation, wir machen sie und hoffen, daß viele mittun werden."

"Danke für das Gespräch."

Mag. Heidrun Strohmeyer
Abteilung V/4
BMUK

Verletzung von Copyrights und die Folgen. Zu diesen Themen haben wir vier grundverschiedene Typen befragt, einen Softwarehändler einen User, einen Hersteller und den ÖVS. Eine vierteilige Story rund um Software-piraten und Raubkopierer. Teil 3: Die Meinung des ÖVS.

Wien (pdh) "Das Raubkopieren ist zwar prozentuell leicht rückläufig, es hat aber im wachsenden Markt Dimensionen angenommen, die von den Anbietern einfach nicht mehr verkraftet werden können. Daher ist es notwendig, die gesetzlichen Möglichkeiten auszuschöpfen und für deren Anwendung zu sorgen" stellt Hermann Raninger, Geschäftsführer von Computer 2000, Wien und Präsident des ÖVS, des österreichischen Verbandes der Standardsoftware Anbieter, fest.

Wenn neue Spiele auf den Markt kommen, dann kann man den Einfluß des Raubkopierens an der Umsatzstatistik ablesen: In den ersten beiden Monaten sind die Umsätze gut und dann fallen sie einfach zusammen. Dann wird weniger verkauft, aber mehr raubkopiert. Von einem Spiel, beispielsweise, wurden insgesamt rund 200 Stück verkauft und rund 2.000 Stück verwendet. Das heißt, 90% der Anwender setzen Raubkopien dieses Spieles ein.

Jeder, der Raubkopien benützt, meint, auf die eine Raubkopie mehr oder weniger kommt es nicht an. Es kommt aber darauf an, weil alle so handeln. Welch drastische Auswirkungen das auf die Softwareanbieter hat, zeigt sich nicht so sehr an den großen Lieferanten aus der PC-Welt, sondern an den Spieleanbietern beispielsweise für die Amiga-Serie. Die große installierte Basis von preiswerten Computern, die besonders für die Abwicklung von farbigen Spielen prädestiniert sind, müßte einen attrak-

tiven Markt für Spiele darstellen. Weit gefehlt. Da bei Amigas in besonders hohem Umfang Raubkopien gemacht wurden, haben sich viele Spielehersteller aus diesem Segment zurückgezogen. Hier ist etwas passiert, was eigentlich niemand für möglich gehalten hätte: die Software-Piraterie hat den Markt zerstört und die Anbieter vertrieben.

Bei den IBM-kompatiblen PCs ist die Situation nicht ganz so dramatisch, aber tendenziell ähnlich. Schon heute werden neue Spiele zu 40% auf CD-ROMs geliefert, was bei der derzeitigen technischen Ausrüstung der PCs und den Kopierkosten von CDs die Raubkopien noch unter 5% hält. Vielleicht wird mit einer zukünftigen Verbilligung der CD-R-Laufwerke (CD-Recording-Laufwerke) und der CD-Rohlinge auch das Kopieren von CDs einen breiteren Umfang annehmen.

Von der technischen Seite ist also sicher keine dauerhafte Entwarnung an der Raubkopier-Front zu erwarten. Das wäre aber dringend notwendig, denn die Softwarehersteller sind heute auf echte Verkäufe mehr angewiesen, als je zuvor. Die Software, gleichgültig ob Spiele oder professionell nutzbare Programme, wird laufend besser, komplexer und erfordert steigende Entwicklungskosten. Parallel dazu sinken die Preise der Software im schärferen Wettbewerb. Die Übernahmen und Fusionen, die laufend bei nicht nur kleinen Softwareanbietern, sondern auch unter prominenten Häusern stattfinden, sprechen eine deutliche Sprache.

Bei Publikumsdiskussionen lautete die Argumentation der Konsu-

menten oft: "Wenn die Software billiger wird, dann würde weniger raubkopiert". Das Argument hat sicher etwas für sich. Aber nach unseren bisherigen Erfahrungen muß die Software um 50% billiger werden, damit die Stückzahlen um 20% steigen. Das heißt, ein Softwarehersteller, der in der Hoffnung auf einen Ausgleich durch Mehrkäufe, einfach die Preise drastisch herabsetzen würde, wäre in kürzester Zeit bankrott.

Man muß das Problem von zwei Seiten angehen, und das geschieht derzeit. Erstens sinken die Softwarepreise und zweitens muß man gegen Raubkopierer mit allen gesetzlichen Mitteln vorgehen. Zu diesem Zweck werden heute bereits laufend Testkäufe durchgeführt. Diese haben zu **Hausdurchsuchungen** geführt und zu Gerichtsverfahren. In einem solchen Verfahren ist einerseits der verursachte Schaden zu ersetzen, dann ist in der Regel eine Veröffentlichung des Urteils zu bezahlen und schließlich sind die Gerichtskosten und die Anwaltskosten beider Parteien vom Verurteilten zu bezahlen. Je länger ein Verfahren dauert, desto höher sind die Anwalts- und Gerichtskosten. Daher haben bisher alle Beschuldigten nicht das Urteil abgewartet, sondern bereits vorher gerichtliche Vergleiche geschlossen. Die Kosten lagen in der Größenordnung von rund 100.000 Schilling je Fall.

In einem Fall wurde bereits bei der Hausdurchsuchung durch die Wirtschaftspolizei die gesamte EDV-Anlage eines Raubkopier-Verteilers beschlagnahmt. Beschlagnahme im Zuge einer Haus-

SCHICHTE

durchsuchung ist keine Strafe, sondern Sicherung von Beweismitteln. Es entscheidet der Richter, ob die Beweismittel zurückgegeben werden, oder, wie bei Beweismitteln eher die Regel, vernichtet werden. Das heißt, daß die Verteiler von Raubkopien gefährlich leben. Wenn es vor dem Aufwachen an der Wohnungstüre klingelt, kann das die Wirtschaftspolizei sein, die schnell einmal das Equipment und alle anderen Datenträger abholt.

Im professionellen Bereich, bei Mittel- und Großbetrieben, ist die Verwendung von Raubkopien schon deutlich zurückgegangen, seit in den Zeitungen und Zeitschriften über die Interventionen der Wirtschaftspolizei berichtet wurde. In Zukunft wird man verstärkt in User Clubs und Mailboxes auf die Suche gehen.

Der ÖVS hat unter der Telefonnummer 0222/544 22 22 eine Hotline eingerichtet, die Montag bis Donnerstag zwischen 16 und 20 Uhr besetzt ist. Diese Hotline hat einerseits beratende Funktion, andererseits nimmt sie auch Meldungen über den Einsatz von Raubkopien entgegen. Hier ist also eine Stelle eingerichtet, bei der man einfach anrufen kann, wenn man einem Raubkopierer das Handwerk legen lassen will. Wer wissen will, wie er leicht nachweisen kann, daß er sich korrekt verhält, der erhält hier ebenfalls Auskunft.

Dem ÖVS liegt es nicht daran, möglichst viele Anzeigen und Verurteilungen zu erzielen. Der ÖVS will vielmehr deutlich machen, daß die Zeit der Kavaliersdelikte vorbei ist. Und er will damit das Verhalten ändern. Das wird sicher möglich sein. Auch der **Game Express** wird über die weiteren Entwicklungen berichten.

Hermann Raninger
Präsident des ÖVS

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

GAME EXPRESS

Spöttlgasse 17, A-1210

Teil 3



EXKLUSIV IN ÖSTERREICH

CORELDRAW!™ 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

PC-Expo
Halle 22
Stand 2221



UPDATE

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

BRETTSPIELE-BRETT

DIE OSTERINSEL

Seltene Dinge gehen vor am anderen Ende der Welt. Jetzt treten sogar schon tonnenschwere Statuen zu einem Wettrennen an.

Ostersonntag anno 1722. Der holländische Seefahrer Jakob Roggiewen entdeckt, rund 4000 Kilometer westlich der südamerikanischen Küste, ein karges Eiland. Dem Feiertag entsprechend, nennt er es die "Osterinseln". 272 Jahre später ist der Mythos von "Rapa Nui", wie die polynesischen Ureinwohner ihre Insel bezeichneten, wieder in aller Munde. Hollywood-Heros Kevin Costner bringt ihn auf die Leinwand. Und Spiele-Starautor Alex Randolph schafft die mysteriösen Langohr-Statuen der Osterinsel auf's Spielbrett.

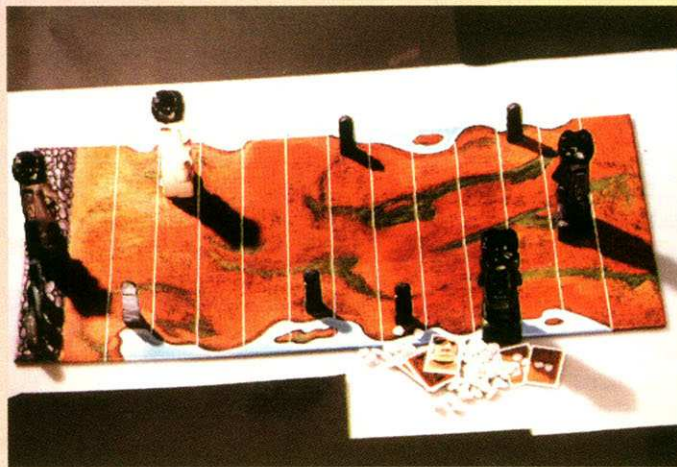
Na ja, es hätte sich damals ja wirklich alles so abspielen können. Immerhin stehen 600 dieser sonderbar kopflastigen Tuff-Skulpturen von bis zu 7 Meter Höhe und 50 Tonnen Gewicht auf Rapa Nui. 4 von ihnen treten jetzt, geführt von Euch Stammeshäuptlingen zum Wettstreit an.

Drunten im Südpazifik gelten freilich eigene Gesetze. Für jedes Feld, das Ihr geht, müßt Ihr einen Stein in eine beliebige gegnerische Statue werfen. Und für jeden Stein, den Ihr Eurem Langohr-Köpfchen einverleibt, müßt Ihr einen Gegner ein Feld vorrücken. Sieger ist der Erste oder Zweite, der ins Ziel kommt - je nachdem, wessen Statue schwerer ist.

Ein echter "Randolph" bie-

tet natürlich weitere taktische Finessen. In jeder Runde stehen 5 "Ziehkarten" zur Wahl und nicht immer sind die höchsten die besten. Im Vorbeigehen gilt es nämlich, auch noch Felsbrocken aus dem Weg zu räumen. Die Belohnung: Extrasteine.

Alles zusammen ergibt ein harmo-



nisches Familienspiel mittleren Anspruchs. Die "Amateure" freuen sich über eine leicht verständliche Spielregel und den flotten Spielverlauf. Die "Profis" goutieren den originellen Zieh-Mechanismus.

Und ganz Gefinkelte versuchen gar, den Stein-Inhalt der einzelnen

Statuen mitzuzählen. Wer, wie wir, beharrlich daran scheitert, darf laut Spielregel die Statuen zwecks Gewichts-Schätzung zwischendurch anheben.

Darin liegt auch ein weiterer Gag des Spiels, denn die Steinchen sind unterschiedlich groß, was zu Täuschungsmanövern animiert. Im übrigen sind es wirklich Steinchen - zwar

nicht von der fernen Osterinsel, aber immerhin aus Italien. Manche von ihnen sind freilich nur mit einiger Gewalt in die etwas zu klein geratene Öffnung am Kopf der Statuen zu pressen. Trotzdem mahnen wir zur Vorsicht: Mit Heiligtümern geht man schließlich sorgsam um.

Die Designer des auf geschmackvolle Spiele spezialisierten Blatz-Verlages haben dennoch ganze Arbeit geleistet. Regeltechnisch

schlage ich Euch vor, unbedingt den unsinnigen Passus zu vergessen, daß das Spiel erst endet, wenn der letzte Felsbrocken weg ist. Mittlerweile empfiehlt dies auch der Verlag selbst.

Ein Wort noch zum Autoren-Duo: Alex Randolph, 72, US-gebürtig und Wahl-Venezianer, scheint zur Zeit am x-ten Höhepunkt seiner Schaffenskraft. Und von sei-

nen vielen Co-Autoren ist mir Leo Colovini, mit dem er vor der Osterinsel auch noch das prachtvolle "Inkognito" kreierte, eindeutig der liebste.

Claudius Halik

DIE OSTERINSEL

SPIELREIZ		12
SPIELABLAUF		12
ORIGINALITÄT		11
SPIELANLEITUNG		13
DESIGN		13
PÄDAGOG. WERT		10

GESAMTWERTUNG

12

AUTOREN: A.RANDOLPH & L.COLOVINI

VERLAG: BLATZ
TESTMUSTER: SCHNEIDERS GUMMIHOF
GENRE: TAKTISCHES LAUFSPIEL
SPIELER: 3-4 PERS. / AB 10 JAHREN
SPIELDAUER: CA. 30 MIN.
RICHTPREIS: CA. 05 598,-

30

SPIELE-BRETTSPIELE

Der Omega Virus

Er spricht. Er droht. Er muß vernichtet werden. Der Omega-Virus ist unter uns. Ansteckender und gefährlicher als jede winterliche Grippe-welle.

Knopfdruck die zeitlich limitierte Virensuche beginnen.

Der Virus, dieses böse Etwas aus einer anderen Welt, fühlt sich ganz schön sicher. Während Eurer Suche in den einzelnen Räumen der

dann gibt's Sicherheitsalarm oder Ihr werdet teleportiert. Das alles geschieht nicht ganz zufällig, denn die elektronisch gesteuerte Raumstation erkennt Euch stets anhand eines Codes, den Ihr am Beginn des Spieles versteckt eingetippt habt.

Die Vorgabe von 35 Minuten reiner Spielzeit reicht üblicherweise

knappe aus, damit einer den Virus kilt. Galaktische Profis können's auch unter härteren Bedingungen, sprich kürzere Zeitvorgaben, versuchen. Spannung ist also garantiert, zum Quatschen oder Nachdenken bleibt wenig Gelegenheit. Action ist angesagt. Fantasy- und Science Fiction-Spiele sind natürlich nicht jedermanns Sache. Auch meine nicht immer, ich gestehe. Dennoch hat uns der "Omega Virus" erstaunlich viel Spaß gemacht. Die Aufma-



Auf Astrosat 1 herrscht Endzeitstimmung. Kein Wunder, hat doch ein hochwiderstandsfähiger Omega-Virus der Klasse 8 das Kommando übernommen. "Extrem intelligent, selbstreproduzierend und hoch anthropophobisch." Sieht also verdammt mies aus für Chefingenieur Tom Dexter und seine Crew auf der Abfang-Satellitenstation. Also, Freunde, worauf warten wir noch. Beamen wir uns ins Jahr 2051 und testen wir das ultracoole neue Science-Fiction-Spiel "Omega-Virus".

Das Regelwerk eröffnet mit 5 Seiten Comics. Dann folgt die Bastelrunde. In der Mitte des furturistischen Spielplans wird das Kommando-Center eingesetzt, am Rande die Andockstation und so weiter. Ist alles komplett, kann per

Station spricht er höchstpersönlich mit sonderbarer Stimme: "Versuchs doch, mich aufzuhalten, Du menschlicher Winzling", "Hiiiiilf mir, Du Dummkopf..." Ja, muß man sich als wackerer Weltraum-

Recke denn wirklich alles gefallen lassen? Nun, wer mit Hilfe seiner Sonde einen Decoder, einen Disruptor und ein Negatron zusammengekratzt und dank der verschlüsselten Hinweise den Virus ausgeforscht hat, kann ihn endlich alle machen. Davor herrscht aber Streß. Mal kämpft Ihr gegeneinander,

chung ist vielleicht nicht schön, aber atmosphärisch stimmig, der Spielverlauf kompakt. Die Spielanleitung geht kein Risiko ein und erklärt den mäßig komplexen Sachverhalt ein wenig übertrieben depressiver. Spielaufbau und Regellesen kostet beim ersten Versuch daher wesentlich mehr Zeit als das Spiel selbst. Gegenüber dem leicht mißratenen Akustik-Fantasy-Vorgänger "Die Legende des Sagor" ist beim amerikanischen MB-Verlag jedenfalls ein deutlicher Aufschwung zu konstatieren. Und den für ein solches Abenteuer nötigen Batterie-Vorrat hat ein echter Spiel-Freak heutzutage ohnedies schon längst im Haus. Last not least sei gesagt, daß es auch solo gegen Virus und Zeit geht. Immer noch besser als es gar nicht zu probieren, denn das wäre auf jeden Fall: Biep! Menschlicher Fehler!

Claudius Halik

DER OMEGA VIRUS

SPIELREIZ		12
SPIELABLAUF		13
ORIGINALITÄT		10
SPIELANLEITUNG		10
DESIGN		12
PÄDAGOG. WERT		5

GESAMTWERTUNG



AUTOREN: UNBEKANNT

VERLAG:	MB
TESTMUSTER:	HASBRO ÖSTERREICH
GENRE:	SCIENCE FICTION-SPIEL
SPIELER:	1-4 / AB 9 JAHREN
SPIELDauer:	CA. 40 MIN.
RICHTPREIS:	CA. ÖS 998,-

SoundMan[®] Wave



State-of-the-Art-Technologie für realistische Klänge

Für IBM-Kompatible

Die revolutionäre Wave-Table-Synthese, unterstützt vom besten 16-Bit-Stereo-Sound, setzt neue Standards in Bezug auf wirklichkeitsnahe Klangleistung. Damit werden Ihre Lieblingsspiele und Audio-CDs jetzt zu echten Sound-Erlebnissen!

Die Wave-Table-Synthese gibt dem "Computersound" eine ganz neue Dimension:

Dank dieser futuristischen Technologie klingen die Instrumente in Spielen und Multimedia-Anwendungen endlich wie echte Instrumente und nicht mehr wie computererzeugte, künstliche Töne.

Höchste Soundqualität für die heißesten Spielehits:

Dank des einmaligen MIDI-Interpreters von SoundMan Wave können Sie sich sofort selbst von der überragenden Wave-Table-Qualität überzeugen, und zwar anhand einiger der tollsten Spiele, die zur Zeit auf dem Markt sind, z.B. X-Wing, 7th Guest und Space Quest 5.

100% kompatibel zu Sound Blaster, Sound Blaster Pro und AdLib,

bestückt mit einem Yamaha OPL-4-Chip. Deshalb funktioniert er garantiert und perfekt mit sämtlichen Games, weil der Zugriff auf beide Technologien – Wave-Table und FM-Synthese – gegeben ist.

Neueste 16-Bit-Qualität für Aufnahme und Wiedergabe:

Mit SoundMan Wave aufgenommene Musik, Sprache und

Soundeffekte erreichen Stereo-CD-Qualität. Tatsächlich nutzt SoundMan Wave die gleiche 16-Bit 44,1 kHz-Samplingtechnologie, die auch bei digital aufgezeichneten Audio-CDs zum Einsatz kommt.

Keine Überholgefahr! Wenn Sie in der Zukunft auf Surround-Sound umsteigen oder Ihrer Musik "Reverb"- oder Chor-Effekte hinzufügen wollen, helfen Sie Ihrem SoundMan Wave ganz einfach mit dem Chip-Upgrade (DSP) auf die Beine.

Populäre SCSI-CD-ROM-Schnittstelle:

Für den Anschluß eines Single- oder

Double-Speed CD-ROM-Laufwerks haben Sie mit der allgemein verbreiteten SCSI-Schnittstelle von SoundMan Wave mehr Auswahl als mit jeder anderen CD-ROM-Schnittstelle.

Einfache Installation: Das intelligente, mit Sound versehene Installationsprogramm von SoundMan Wave macht die Installation zu einem Kinderspiel.

Klangausgabe für höchste Ansprüche:

SoundMan Wave bietet 4 Watt Ausgabeverstärkung bei Benutzung von Kopfhörern oder unverstärkten Lautsprechern und enthält eine Line-Out-Buchse für minimales Rauschen bei Einsatz von verstärkten Aktivboxen oder Verstärkern.

Im Lieferumfang enthalten: zusätzliche Software

MCS MusicRack™ von Animation®.

Sämtliche Klangfunktionen in Windows 3.1 lassen sich über ein praktisches Fenster steuern, das in Aussehen und Funktion mit einem normalen Stereosystem identisch ist. In der Bedienung vollkommen einfach, ist MCS MusicRack die umfassendste heute erhältliche PC-Stereo-Software und enthält folgende

Komponenten: Mischpult, CD-Software-Player für CD-ROM-Laufwerke mit Audio-Wiedergabefunktionen; Digitalrekorder zur Aufnahme und Bearbeitung von WAV-Dateien; MIDI-Player.

Recording Session® von Midisoft®.

Leistungsstarkes, einfach zu bedienendes Programm zur Aufzeichnung, Bearbeitung und zum Abspielen von MIDI-Musik. Echtzeit-Anzeige von Musikdateien und musikalischen

Darbietungen in Standard-Notenschrift, sowohl während der Aufnahme als auch während der Wiedergabe.



LOGITECH



FÜR
WINDOWS

SCANMAN[®] COLOR

HANDSCANNER

Bunte Bilder Sagen Mehr!

Holen Sie alle Farben, die Ihr Auge sieht, mit dem **SCANMAN COLOR** Handscanner von Logitech ins Bild. Ganz gleich, ob Sie Schwarzweiss-, Graustufenbilder oder Vorlagen in Pastell- oder grellen Farben einlesen, ein professionelles Ergebnis ist Ihnen sicher.

SCANMAN COLOR garantiert farbechte Bilder.

Dank der virtuellen Seiten-Scan-Funktion können Sie auch Vorlagen im A4- und größeren Formaten digitalisieren. Die Logitech AutoStitch Funktion setzt bis zu vier Scans automatisch zu einem einzigen, perfekten Bild zusammen.

SCANMAN COLOR wird mit der FotoTouch[™] Farbbildbearbeitungssoftware geliefert, die Ihnen die Dunkelkammer in den Computer holt. So können Sie Ihre gescannten Bilder in buntesten Farben oder mit 256 Graustufen — oder auch in einer Kombination dieser beiden Methoden — bearbeiten und wunderschöne Bilder herstellen.

Ob für den Hausgebrauch oder für geschäftliche Dinge, mit **SCANMAN COLOR** ist die Welt voller Farben. Dokumente mit bunten Bildern sind ganz einfach aussagekräftiger, einleuchtender und brillanter.

FÜR IBM PC UND
KOMPATIBLE



HALLO DU! WIR SIND:

WIE IM ACHTEN HIMMEL!

WENN DU FLUGSIMULATIONEN WIE WING COMMANDER, X-WING ODER PACIFIC STRIKE SPIELST, BRAUCHST DU AUCH EINEN RICHTIGEN FLIGHTSTICK DAFÜR - DEN WINGMAN MIT ZWEI KNÖPFEN UND SCHUBKONTROLLE ODER DEN ABSOLUTEN ÜBERFLIEGER UNTER DEN FLIGHTSTICKS: WINGMAN EXTREME. EIN ÜBERCOOLES GERÄT MIT VIER KNÖPFEN UND EINEM RUNDUMBLICKSCHALTER (FACHSPRACHE: COOLIE HAT). DAS ULTIMATIVE FLUGVERGNÜGEN MIT **WINGMAN UM 65 490,-** ODER **WINGMAN EXTREME UM 65 750,-**

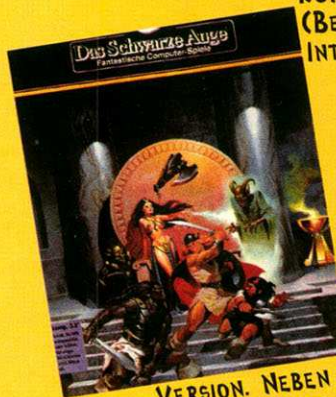
WING COMMANDER 3

WC III: HEART OF THE TIGER BESTICHT DURCH ZAHLREICHE, DIGITALISIERTE FILMAUSSCHNITTE MIT ECHTEN HOLLYWOODSCHAUSPIELERN UND FLUGSEQUENZEN IN SVGA-DARSTELLUNG. DAS OPUS KOMMT AUF ZWEI CD-ROMs, AN EINE DISKETTEN-VERSION IST SOMIT NICHT ZU DENKEN. **CD VERSION 65 990,-** (LT: DET. 94)

CD-ROM LAUFWERKE

ACH WAS, DU HAST NOCH KEINES? DANN WIRD ES ABER HÖCHSTE ZEIT, SONST STEHST DU HINTEN AN UND WIRST DIE NEUEN SPIELE NUR AUS ERZÄHLUNGEN KENNEN. MIT DIESEN LAUFWERKEN BIST DU LIVE DABEI: MITSUMI DOUBLESPEED CD-ROM **FX 001DE** FÜR NUR **65 1.790,-** ODER MITSUMI TRIPLESPEED CD-ROM **FX 300DE** FÜR NUR **65 2.990,-**

(BEIDE LAUFWERKE IDE INKL. ATAPI INTERFACE)



SCHWARZES AUGE 2 & SPEACHPACK

FÜR ALLE AVENTURIER ABENTEURER GIBT ES AB SOFORT DEN LANG ERSEHNTEN ZWEITEN TEIL DER NORDLANDTRILOGIE ALS ERWEITERTE CD-VERSION. NEBEN ZUSÄTZLICHEN SOUNDEFFERTEN GIBT ES AUCH EINE UMFANGREICHE DEUTSCHE SPRACHAUSGABE. BEGIB DICH IN DEN KAMPF MIT SPINNEN, SCHRÖTER, ORK & CO. **CD VERSION FÜR NUR 65 790,-** (LT:DEZ. 94)

BATTLE BUGS

CHITINPANZER BEREIT, STINKKÄFER ENTSICHERT, WESPEN STARTKLAR! DIESE KÄFER VERSTEHEN KEINEN SPAß - DIE BATTLE BUGS SIND LOS. LUSTIG ANIMIERTE MINI-KRABBLER FÜHREN KRIEG.



HOCHAUFLÖSEND BALGEN 20 VERSCHIEDENE KRABBELVIECHER IN EINZELNEN SCHLACHTEN UM LECKERE ESSENSRESTE. DIE SCHLACHT AM KALTEN BÜFFET **DISC VERSION FÜR NUR 65 550,-**



THE FREAKS BESTELLKARTE THE FREAKS

ICH BESTELLE FOLGENDE PRODUKTE:

- STÜCK BATTLEBUGS 65 550,-
- STÜCK WINGMANEXTREME 65 750,-
- STÜCK BATTLEISLE2 SCENERY CD 65 390,-
- STÜCK SCHWARZE AUGE 2 CD-ROM 65 790,-
- STÜCK SOUNDBLASTER16 65 1.790,-
- STÜCK MITSUMI DOUBLE CD-ROM FX001DE 65 1.790,-
- STÜCK BATTLEISLE2 CD 65 690,-
- STÜCK WINGMAN 65 490,-
- STÜCK MITSUMI TRIPLE CD-ROM FX300DE 65 2.990,-
- STÜCK WINGCOMMANDER3 CD-ROM 65 990,-
- STÜCK FREAKS CD-STARTERKIT 65 3.990,-



UND POWER

IBENKLEISTER, DU HAST DIE IM TESTEN, ABER KEIN SOUND DEINE MISERE ZU BEENDEN, NCHTEN **SOUNDBLASTER 16** T EINEM HAUFEN SOFTWARE 2,- ALSO ERLÖSE DEINEN TAUBSTUMMEN!

Bezahlte Anzeige

SOFTWAREECKE

VON PROF. LERNSOFT

Lernen mit Spaß
für jung und alt
am Computer

mit unserem
Prof. Lernsoft



Alle paar Monate passiert. Da kommt ein Shareware-Knüller auf den Markt, der auch bei näherem Hinsehen Vollversion - Qualitäten besitzt: was mir am Windows - MZ - Translator gefällt (die DOS - Version gibts ja schon einige Zeit) ist weniger seine Übersetzungsleistung. Die arbeitet nämlich schlicht interlinear, also Wort für Wort oder Satz(teil) für Satz(teil) und ohne Grammatikanalyse und richtiger Satzstellung.



Was mir sehrwohl gefällt, ist sein umfangreiches Wörterbuch, sowie einige nützliche Funktionen. Rund 140.000 Wörter (ca. 60.000 E-D, ca. 80.000 D-E) kennt das Turbowörterbuch bereits bei der Sharewareversion; mehr Wörter also, als manche Vollversionen anderer Hersteller von elektronischen Wörterbüchern. Aber nicht

nur das beeindruckt: das Wörterbuch kann auch zur englischen und deutschen Rechtschreibkorrektur eingesetzt werden. Weiters verfügt es über eine tolle Suchfunktion, die bisher nur bei kostspieligen Programmen zu finden war. Dabei handelt es sich um die Möglichkeit, ein Suchwort einzugeben und nicht nur seine Übersetzung, sondern auch alle Wörter (samt Übersetzung) zu erhalten, die dieses Wort enthalten. So bekommen wir bei Eingabe von "wife" als Suchergebnis auch "housewife" (samt Übersetzung), etc.



Der MZ-Translator für Windows wird auf zwei HD 3,5" Disketten geliefert. Wer das Programm über den Testzeitraum nützt, erhält für ca. DM 100,- beim Autor die Vollversion, die über mehrere hunderttausend Einträge verfügt. Das Programm ist im guten Shareware-Handel erhältlich. *Euer Prof. Lernsoft*

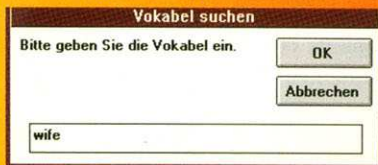
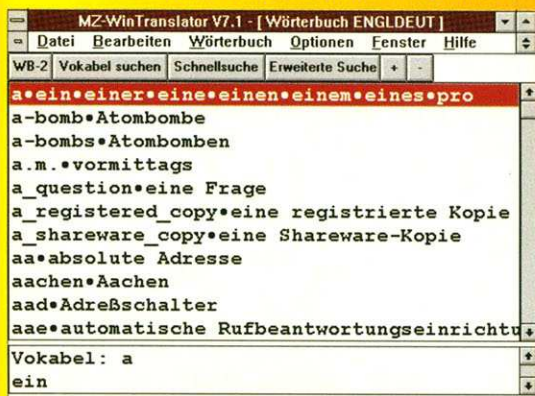


UNSERE MEINUNG:

■ Der MZ-Translator für Windows ist ein Stern am Sharewarehimmel. Aufgrund des kleinen Preises im Verhältnis zu seiner Mächtigkeit, kann das Programm jedem nahegelegt werden.

UNSERE NOTE:

SEHR GUT



PALM SPRINGS OPEN

Wem bis jetzt Golfspielen zu teuer war, hat nun die Möglichkeit, in seinem Wohnzimmer alles nachzuholen. Ob das Spiel den Erwartungen entspricht, erläutert unser Testbericht.

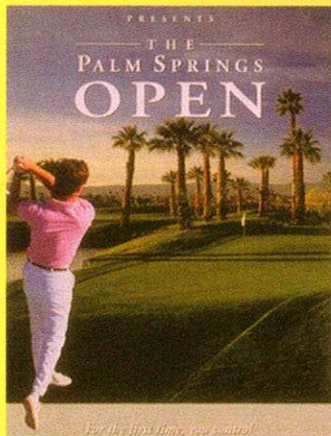
Mit dem Palm Springs Open bietet Philips nun auch allen CD-i Freaks eine astreine Golfsimulation ins Wohnzimmer. Nun

kann jeder nicht nur Golf fahren, sondern auch Golf spielen. Wenn Ihr das Kleingeld mal nicht bei der Hand habt, um Euch auf einem richtigen Golfplatz zu tummeln..... die PSO machen's möglich. Und das auch noch für bis zu 4 Spielern, die gegeneinander antreten können. Während des ganzen Spiels wird man von zwei Stimmen förmlich verfolgt, die immer irgendwelche Kommentare zum Spielverlauf abgeben. Kommt man mit der Zeit so richtig ins Spiel, wird man aber auch gelobt. Das heißt, je besser man wird, umso besser fallen auch die Kommentare aus.

1.) Spielbeginn:

Hier wird man zunächst gefragt, wieviele Spieler antreten wollen. Man kann natürlich auch alleine loslegen, es besteht jedoch die Möglichkeit, daß bis zu 4 Personen gegeneinander antreten. Leider gibt es hier keine Namenseingabe, so daß jeder einzelne nur mit Spieler 1 bis 4 angesprochen wird. Hat man die Spieleranzahl eingestellt, begeben sich die Spieler zum ersten Loch. Zur Einleitung des als nächstes zu spielenden Abschnittes sieht man vorerst eine Skizze, die das Loch mit dem dazugehörigen Grün, Bunkern, Wasser etc. genau darstellt. In einem Golfball in der linken oberen

Ecke sieht man, auf das wievielte Loch gerade gespielt wird. Unter der Skizze steht auch noch der Name des Loches, um genau zu wissen, wo sich das Ganze abspielt. Zusätzlich noch die Länge der Bahn (wichtig für Schlägereinstellung) und die Par-Zahl (wieviel Schuß maximal benötigt werden sollten). Nach einigen Sekunden verschwindet diese Skizze und der eigene Spieler wird in sehr guter



Grafik dargestellt, auf dem Rasen mit seinem Schläger in der Hand gezeigt. Man ist bereit für den ersten Schuß. Lenkt man nach links auf des Wort "CADDY" kann man sich die verschiedenen Schlägertypen auswählen. Man führt 13 verschiedene Dinger mit sich.

Hier lohnt es sich zu experimentieren, welches Holz oder Eisen für die entsprechende Situation am besten geeignet ist. Lenkt man nach rechts auf das Wort "KARTE" kann man sich die, auch schon vorher gezeigte Skizze noch einmal genauer ansehen, jedoch mit dem Unterschied, daß man das Hole sieht und auch ausnehmen kann, wo der Ball im Augenblick liegt. Möchte man nun den ersten Schlag abgeben, stellt man den Spieler in die Richtung, in die er schießen soll.

Es ist nicht immer sicher, daß der am Bildschirm gezeigte Spieler auch in Richtung Loch schlägt. Hier sollte man immer die gewünschte Richtung des Balles im Auge haben und darauf achten, wo man gerade steht. Betätigt man ei-

nen der Action-Knöpfe, fährt ein kleiner Strich von rechts beginnend nach links oder umgekehrt. Drückt man den gleichen Knopf noch einmal, beendet man diese erste Einstellung und der "HOOK" bzw. "SLICE" wurde eingestellt.

Kommt der Strich nun in der linken Hälfte der Unterteilung zum Stillstand, bedeutet dies, daß man einen sogenannten "HOOK" schießt (engl. Haken: Man schießt einen Haken nach links). Bleibt er in der rechten Unterteilung stehen, schießt man einen Haken nach rechts (In der Golfersprache spricht man hier von einem "SLICE"). Nun fährt der Energiebalken von der Mitte auseinander. Je größer dieser wird, umso stärker wird der Schlag. Ein nochmaliger Druck auf einen Knopf und der Ball wird abgeschlagen. Einige Meter kann man dem Ball nachsehen, dann verschwindet dieser und man begibt sich zum nächsten Standpunkt, wo man einen weiteren Versuch hat, den Ball einzulochen.

2.) 9 Löcher:

Hier werden der Reihe nach die Löcher 10-18 durchgespielt.

3.) Übungsloch:

Möchte man nur ein bestimmtes Loch anspielen um es zu üben, empfiehlt es sich, diesen Menüpunkt auszuwählen. Alle 18 Löcher stehen zur Auswahl.

Ihr wollt das Spiel mit der beim CD-i Player mitgelieferten Fernbedienung spielen? Die



Fernbedienung ist bei diesem Spiel die Ungenauigkeit in Person. Es sind damit so gut wie keine Ergebnisse zu erzielen und dann hat man letztendlich nur Frust statt Lust. Empfehlenswert ist auf jeden Fall die Benützung der Maus. Leider sind in diesem Spiel auch einige Bugs eingebaut. Es kann



z.B. vorkommen, daß man in der Nähe des Lochs in dessen Richtung schießt, der Ball am Green rollt, das Loch aber auf einmal verschwindet und der Ball ins Nirvana abdriftet. Und dies bei einem Spiel, wo jeder Schuß zählt!

Die Grafik:

Alle Spielfrequenzen sind digitalisiert und man glaubt wirklich, sich auf einem Golfplatz zu befinden. Das Gameplay ist maßgebend und kommt bei diesem Spiel auch recht gut an. Die Spielfigur selbst ist perfekt animiert und sieht dementsprechend gut aus.

Eigene Meinung:

Die Motivation bei diesem Game ist zweifelsohne gut. Am meisten Spaß hat man allerdings, wenn man zu viert gegeneinander spielt.

Ich empfehle Euch in jedem Fall mit der Maus loszulegen, um auch längere Zeit Spaß am Spiel zu haben.

Alexander Lechner

CD-I

GRAFIK	13
SOUND/MUSIK	4
SPIELBARKEIT	10
MOTIVATION	11
STEUERUNG MAUS	11
AUSSTATTUNG	9
GEWALTFREIHEIT	15

GESAMTWERTUNG

10

HERSTELLER:

ABC SPORTS

TESTMUSTER: PHILIPS
60101

GENRE: SPORTSPIEL

RICHTPREIS: OS 798,-

GETESTET VON: A. LECHNER

MEHR LEISTUNG: BIS 75 MHZ

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



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

TravelMate
Faszination
in Farbe.
Mit Sound.

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

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



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



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



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

Fachhandels- und
Distributoren-
Adressen erfahren
Sie unter

Telefon
0222 / 604 19 31

Fax
0222 / 604 19 31-85



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

TEXAS
INSTRUMENTS

HAVE A NICE TRIP

EIN SPRACHLEHRGANG AUF CD ROM

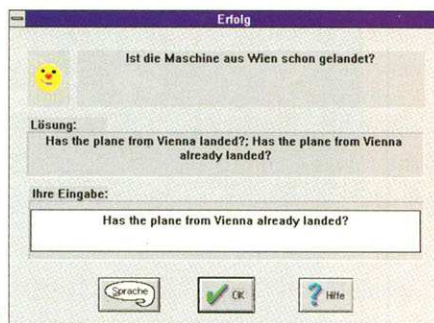
Ich habe mir als zwar sprachinteressierter, aber doch auch nicht mehr ganz schulfrischer Mensch dieses Programm zu Gemüte geführt und ein echtes Aha-Erlebnis gehabt.

Erstens habe ich selten ein so präzise aufgegliedertes und übersichtlich gestaltetes Handbuch (28 Seiten) gesehen. Keine Frage, das komplette Paket ist wirklich anwenderfreundlich.. Zweitens ist die Installation bzw. das Kopieren des Sprachtrainers, selbst für nicht wirklich sattelfeste User wie mich, watscheneinfach. Und drittens konnte ich mir bei der ersten Begutachtung alle nur möglichen Altersschichten als Anwender vorstellen, die an diesem Sprachlehrgang von INGENIO-mit Sprachein- und ausgabe ihre wahre Freude haben. Moment, wie war das? Spracheingabe und Sprachausgabe? Und das um ÖS 498,--! Für die CD Version!

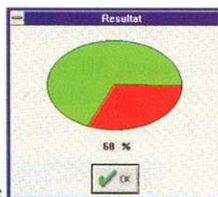
Apropos Sprache: nicht schlecht habe ich darüber gestaunt, was beim Anklicken des Sprachbuttons passierte. Nämlich nichts. Überhaupt nichts. Aber Gott sei Dank gibt es ja die INGENIO Hotline: Auf zum Telefon und die Nummer 0222/597 31 44/18 gewählt."Firma Ingenio Grüß Gott", tönt es aus dem Hörer. Ha, jetzt habe ich die Produzenten dieser Bug-Version dran, dachte ich. Denkste, denn nach wenigen Minuten war der Fehler behoben. Aber er lag an mir, denn ich hatte den falschen Treiber geladen. Denn ohne (MCI)CD-Audio läuft gar nichts. Steht im Handbuch auf Seite 10. Tja, kann doch mal passieren, oder? So, nun klappte die Sprachausgabe. Die Eingabe Deiner Laute wird nur mit einem

Audio Interface (Kabel zwischen CD-ROM Laufwerk und Soundkarte) funktionieren. O.K. habe ich. Es kann losgehen!

Na ich hab' vielleicht Augen gemacht, als ich die schier unbegrenzten Möglichkeiten dieser Software erkannt habe. Es ist ja doch ein gewaltiger Unterschied



zwischen dem Lesen des Handbuches und "learning by doing". Ich konnte entweder bestehende Vokabel üben oder auch selbsterstellte bearbeiten. (Erklärend sei dazu erwähnt, daß neue Vokabel im Menü "Vokabeltrainer"- "Vokabel bearbeiten" Button "Erweitern" erstellt werden können) Üben ist hier schon etwas einfacher. Im Untermenü "Üben" gibts 4 Möglichkeiten: "Üben", mit der Eingabe der exakten Übersetzung, "Üben mit Auswahl" bietet Dir 4 Übersetzungen an, "Üben mit Karteikasten", nach der gleichnamigen Methode, "Üben mit Lernkalender" nach einem selbstdefinierten



Lernkalender und schließlich "Üben mit Sprache", d.h. daß Deine Sprache aufgezeichnet und mit der Ausgabe der CD verglichen wird. Freilich ist das noch nicht alles, denn unter "Vokabeltrainer" und "Heft bearbeiten" findest Du nach sinnvollen Gruppen geschlichtete Wörter und Sätze. Z.B. Vokabelheftname "Flight", Bemerkung "At the Airport", Wort +Übersetzung "booking"-

"Buchung". Du siehst, für die Weiterbildung ist dieser Lehrgang wirklich hilfreich. Ich aber werde mir jetzt eine Übungsstunde auf diesem Sprachlehrgang gönnen und der Dinge harren, die INGENIO auf der PC-Expo präsentieren wird. Man muß bei denen ja wirklich auf alles gefaßt sein. Schreib an den GAME EXPRESS und gib mir Deine Meinung zu den Lernprogrammen von INGENIO bekannt
GAME EXPRESS Kennwort "Ingenio", Spöttlgasse 17 1210

Auf massenweise Post freut sich

Dein

Thomas Gehringer

UNSERE MEINUNG:

■ Der Sprachlehrgang von INGENIO ist für Schüler und Eltern gleichermaßen zu empfehlen.

■ Beeindruckend ist die vielseitige Verwendbarkeit im Sinne der Schule und Weiterbildung.

UNSERE NOTE:

SEHR GUT



Joypad-Olympiade mit den Toons.

Das beste Mehr-Disziplinen-Wettkampf-Spiel mit den Tiny Toons.

Bis zu 18 Wettkampfformen in einem Modul. Eistüten werfen, Gewichtheben, Diskuswerfen, Freistil-Skifahren, Schwimmen, Bungee springen, Bäume fällen. Wettkämpfe von 100 Meter bis Marathonlauf, um nur einige zu nennen. Ein echtes „Fun and Family-Game“ für jede Altersstufe im Super NES (lieferbar ab Mitte November).

Im Sega Mega Drive habt Ihr gleich **zwei Spiele in einem**. Fußball und Basketball. Die Teams können aus 12 willigen Toons gebildet werden. Allein oder mit einem Mitspieler (mit „Sega Tap“ sogar zu dritt oder viert). Fünf Schauplätze. Traditionelle Regeln sind allerdings unbekannt. Bildschirmtext in 3 Sprachen bzw. Schwierigkeitsgrad oder Spielzeit frei wählbar. Supersound.

8 phantastische Wettbewerbe im Gameboy. Wahlmöglichkeiten „Easy, Normal und Hard“ sorgen für sportlich-starken-Spielespaß. Grafik und Sound besser als der Gameboy-Standard.



KONAMI®
Superstarker VideospieleSpaß

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

TINY TOON ADVENTURES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

SPACE SIMULATOR

Nach dem bereits sehr erfolgreichen Flugsimulator, greift Microsoft nach den Sternen.

Ob dieser "Simulator" die Träume eines jeden Users erfüllen kann zeigt Euch dieser Testbericht.

Es war einer dieser Tage an denen nichts weiterzugehen schien. Es war düster, es donnerte und ich saß gerade vor meinem PC und wußte nicht was ich tun sollte. Mein Blick schweifte durch mein Zimmer und ich sah den Space Simulator auf meinem Schreibtisch. Wie ein Blitz sprang ich auf packte die Verpackung und fütterte meinen Computer mit den Disketten. Schon bei der Installation merkte ich, daß man sich bei Microsoft bemüht hatte.

In der Verpackung befanden sich außer den Disketten noch ein Lizenzvertrag und das dicke Handbuch, daß leider in englischer Sprache war. Doch irgendwo klingelte es bei mir und ich erinnerte mich, daß mir diese Sprache in der Schule beigebracht wurde und so hatte ich nach einiger Zeit das Handbuch verstanden.

So war das Spiel nach einigen Diskettenwechseln und einigen Minuten Wartezeit auf meine Festplatte gebannt. Noch ein kurzes Setup und ich war bereit für den Spacetrip. Nachdem das Microsoft Logo verschwunden war begann das Spiel. Ich blätterte die Beschreibung kurz durch und begann das "Spiel" zu testen. Mein Bildschirm war in zwei Teile unterteilt, in einem waren die aktuellen Daten

Fantastische Originalaufnahmen warten auf den User.



der zweite Teil war mein Sichtfenster in die unendlichen Weiten des Weltalls. (Der Weltraum, unendliche Wei-

meiner Mission sichtbar und

Um mich ein wenig einzugewöhnen, drehte ich den Sound auf, und da kam die erste Enttäuschung. Die Musik war auf *Adlibniveau* und dauernd dröhnte das gleiche Musikstück aus

meinen Lautsprechern. Die Leute bei Microsoft hatten zwar einige bekannte Musikstücke zum

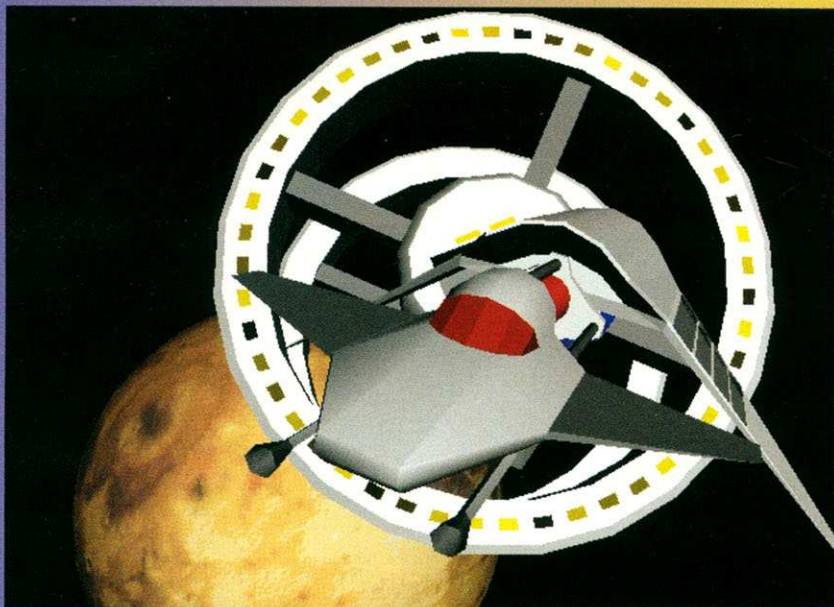
Spiel mitgeliefert, doch diese wechselten sich nicht ab, sondern mußten manuell umgeschaltet werden. Die Qualität der Musik ließ auch viel zu wünschen übrig, so daß ich den Sound nach 15 Minuten ausschaltete und mir einen Walkman holte. Ich beschloß einen Flug durch unsere Milchstraße zu machen und wählte mir dabei das passende Flugobjekt aus. Wobei die Auswahl von Shuttle's, Satelliten bis hin zu einem fiktiven Raumkampfschiff reichte. Die Tastaturbelegung fand ich auf der Rückseite des Handbuchs und ich ließ mir das Demo vorführen.

Da kam die erste Überraschung, das Spiel begann auf meinem **DX2-66** zu ruckeln. Es war wie bei einem Diavortrag, die Pixel brauchten einige Sekunden um sich um einige Zentimeter auf dem Bildschirm zu bewegen, so langsam kroch die Grafik dahin. Ich überprüfte meinen Turboschalter, doch der war gedrückt.

Sofort blickte ich auf die Packung: "386/25 or higher microprocessor". Da konnte etwas nicht stimmen, doch nach sorgfältiger Kontrolle stellte ich fest, daß das Spiel bei einer Grafikauflösung von 800 x 600 so langsam ist. Ich schaltete auf 640 x 480 und die Grafik schien nie geruckelt zu haben.



Auf geht's, in die unendlichen Weiten des Alls.



noch einige Tage auf der Festplatte und wurde noch einige Male verwendet, doch dann wurde es bei einer Säuberungsaktion gelöscht. Das Programm besticht zwar durch die vielen Details, Parameter und Optionen, die oft gar nicht so richtig betrachtet werden, doch den größten Teil der Zeit verbringt man damit von einem Sonnensystem zum anderen durch die Schwärze des Alls zu fliegen. Spielerisch bietet der Space Simulator sehr wenig, doch wer von den unendlichen Weiten des Weltalls fasziniert ist und viel Zeit hat,

Nach der Behebung dieses kleinen Problems, begann das Spiel, ich achtete auf meinen Treibstoffvorrat und beschleunigte mit 4g doch es tat sich nichts.

DOCH JA! Ein Pixel hatte sich bewegt.

Ich schaute im Handbuch nach und las, daß es die echten Zeitverhältnisse waren, die mich warten ließen und so stellte ich ein Verhältnis 1Stunde : 1Sekunde ein.

Jetzt flog ich über die Erde und be-

freite mich aus ihrem Schwerkraftfeld. Dauernd zeigten mir meine Instrumente die Geschwindigkeit und Distanz und viele andere Parameter an. Nach einiger Zeit (gäh!) kam ich beim nächsten Sonnensystem an. Ich wollte landen. Da machte die Steuerung Ärger, es war beinahe unmöglich, mit der Maus einen konstanten Kurs zu fliegen. Ich versuchte es mit der Tastatur (schon besser) und nach einigen Versuchen landete ich auf

einem mir unbekannten Mond. Sofort ließ ich mir vom Programm die Daten des Mondes geben. Nach ungefähr zwei Stunden Herumfliegerei, wobei ich auch die Landung am Erdmond als Szenario gespielt hatte, verließ mich die Motivation. Das Spiel blieb

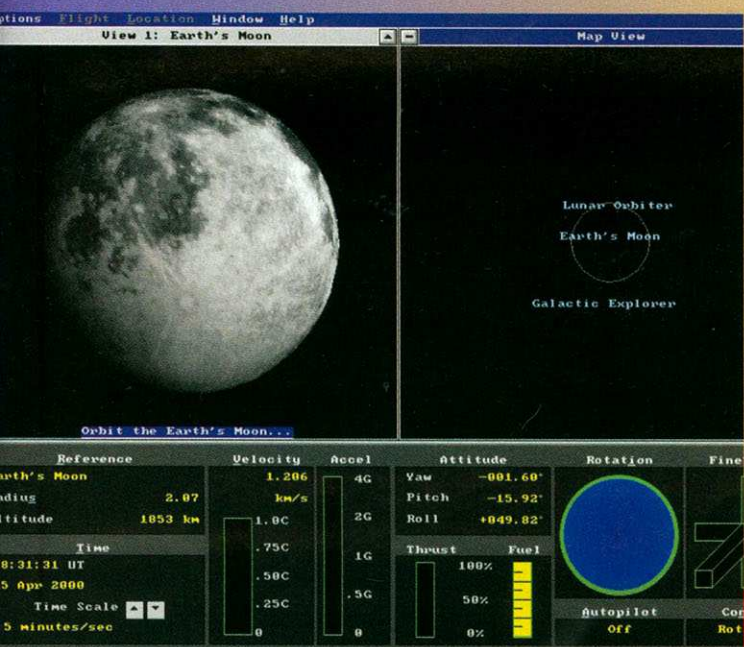
Dawid Mackowiak

UNSERE MEINUNG:

■ Dieses Programm ist eine umfangreiche Simulation mit enormen Dateninhalt. Es ist jedoch nur für all jene zu empfehlen, die in dieser Materie bewandert sind, bzw. sich über die Weltraumfahrt mit all ihren Daten interessieren.

UNSERE NOTE:

gut



Bereits bekannte, sowie fremde Planeten und Monde gibt es hier zu entdecken.



Fly Topgun. Use WingMan

WingMan™

öS 549,-
inkl. MwSt



NEU

WingMan™

Fliege Deinen Einsatz schneller, aggressiver, genauer!

- Komfortabler ergonomischer Griff, der perfekt in Deine Hand paßt und stundenlanges Spielen ohne Ermüdung ermöglicht.
- Throttle Control mit unmittelbarer Reaktion für leistungsstarke Flugeinsätze.
- Gleichmäßige Joystickführung bietet höhere Präzision.
- Stabile Konstruktion für maximale Beanspruchung.
- Standsichere, stabile Basis.
- 2,10 m langes Kabel für problemlosen Anschluß an Ihren Computer.
- 1 Jahr Garantie.



WingMan™
EXTREME

öS 799,-
inkl. MwSt



NEU



LOGITECH Austria
Postfach 77
A-5580 Tamsweg

WingMan™ EXTREME

Steige hoch in die Lüfte mit dem aerodynamischen, ThrustMaster-kompatiblen Joystick

- Aerodynamisches Design mit standsicherer Basis und ergonomischem Griff für stundenlanges Spielen.
- Rundblickschalter ermöglicht eine 360°-Rundsicht für optimale Überwachung des Luftraums und realistische Flugeinsätze.
- Vier gummiüberzogene Knöpfe mit Trigger.
- 2,10 m langes Kabel für problemlosen Anschluß an Ihren Computer.
- 1 Jahr Garantie.

In den folgenden Spielen können sämtliche Funktionen des WingMan Extreme Joysticks voll ausgenutzt werden:

Comanche • Falcon 3.02 • F14 Fleet Defender •
F15 Strike Eagle III • Strike Commander • TIE Fighter •
Tornado • X-Wing

SAG UNS DEINE MEINUNG UND GEWINN

COOLE GAMES, MÄUSE, ABOS ETC.....

Wir produzieren den GAME EXPRESS für Dich und wollen daher von Dir wissen, was Dir gefällt und wo Du Verbesserungen anbringen würdest. Natürlich sollen Deine Bemühungen belohnt werden und zwar mit Games, Mäusen, Gratis Abos etc.....

PERSONLICHES

Mein Name:

Mein Alter:

Adresse:

Plz/Ort:

Telefon:

SYSTEM & GENRE

Ich besitze einen:

- PC ☐
- Amiga ☐
- C-64 ☐
- Game Boy ☐
- Super Game Boy ☐
- NES ☐
- S-NES ☐
- Game Gear ☐
- Mega Drive ☐
- Mega CD ☐
- Atari ☐
- CD-i ☐
- andere:..... ☐

Mich interessiert:

- Jump 'n run ☐
- Adventure ☐
- Action ☐
- Baller ☐
- Simulation ☐
- Brettspiel ☐
- Rollenspiel ☐

Lernsoftware interessiert mich:

- sehr ☐
- etwas ☐
- nicht ☐

NUR FÜR PC

Das Aufrüsten meiner Maschine:

- mache ich selbst ☐
- mache ich nur mit Hilfe ☐
- rühre ich selbst nicht an ☐

Ich kaufe meine Hardware:

- beim Großmarkt ☐
- beim Fachhändler ☐

Meine Spiele kaufe ich:

- beim Fachhändler ☐
- beim Großmarkt ☐

Bei Computermäusen:

- lege ich Wert auf Design ☐
- schau ich auf den Preis ☐

Welche Konfiguration hat mein PC:

In nächster Zeit möchte ich mir folgendes anschaffen:

SAG UNS DEINE MEINUNG

AUCH WENN ES DIR SCHWER FÄLLT

Die Gewinner werden schriftlich verständigt und in der Ausgabe 1/95 veröffentlicht.
Sollte der Platz auf diesem Fragebogen für Deine Ideen nicht ausreichen, so kannst Du uns natürlich auch Deine "gesammelten Werke" schicken.
Oder besuche den GAME EXPRESS Stand (N° 5) auf dem Spielefest (25.-27.11. im Austria Center) und sag' uns dort Deine Meinung.

VERBESSERUNGEN

Layout:

Schreibstil:

Farben:

Fotos/Screenshots:

Games:

ZUM GAME EXPRESS

- | | | |
|--------------------|------------------------|---|
| Farben: | ist farblich super | • |
| | könnte poppiger sein | • |
| | ist fad | • |
| Fotos/Screenshots: | zu wenig | • |
| | genug | • |
| | zu viel | • |
| | zu klein | • |
| | Größe o.k. | • |
| | zu groß | • |
| Testberichte: | sind super | • |
| | sind aktuell | • |
| | teilweise aktuell | • |
| | sind Oldies | • |
| Inhalt: | saucool | • |
| | geht so | • |
| | zu fad | • |
| Die Inserate: | lese ich immer | • |
| | ab und zu | • |
| | was ist das | • |
| Meine Eltern: | kennen den G.E. | • |
| | und finden ihn gut | • |
| | kennen den G.E. | • |
| | er gefällt ihnen nicht | • |
| | haben mich enterbt | • |
| | weil ich den G.E. lese | • |

Nach dem Ausfüllen, Seite raus (keine Angst der Fragebogen ist auf beiden Seiten) und einsenden an:

Game Express
Kennwort "Meine Meinung"
Spöttlgasse 17
1210 Wien

Unter allen Einsendungen werden Mäuse, Spiele (je nach System), Gratis Abos etc. verlost.

Die Ziehung erfolgt unter Ausschluß des Rechtsweges.



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



CD-ROM

ODER DIE GESCHICHTE DER VERLORENEN SCHRAUBEN

Hilfe! Ich brauche ein CD-Rom Laufwerk. Ein Bericht über die Tücken, die ein CD-Rom Laufwerk mit sich bringen kann.

Eines Tages, als ich vertieft vor dem Computer Stunden meiner kostbaren Nacht verbrachte, schoß es mir durch den Kopf. Ich brauche ein CD-Rom Laufwerk.

Wer immer mir diesen Gedanken in den Kopf setzte, er sei im Nachhinein bis ans Ende aller Zeiten verflucht. Zu Beginn standen die 4 W's vor meinem Auge:

Warum?

Wann?

Wie?

Wieviel Geld kostet mich dieses Vergnügen.

Nun, die erste Frage konnte ich mir leicht beantworten. Erstens hatte mein Computer noch genügen Platz im Gehäuse, zweitens war ich der Letzte im Bekanntenkreis, der noch keines hatte und letztendlich warum nicht?

Auch das zweite W war schnell beantwortet, nämlich so schnell es geht. Ich muß dazu erwähnen, daß ich einer der Menschen bin, die von der Konsumkrankheit befallen sind.

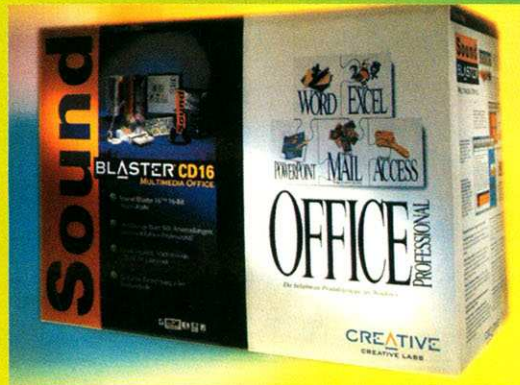
Das dritte W war schon etwas schwerer zu beantworten. Man nehme die entsprechenden Hardwaremagazine, ackere sie nach dem Thema CD-Rom Laufwerke durch und gehe mit dem Fachwissen ausgerüstet ins nächste Fachgeschäft um den ungebildeten Verkäufer zu ärgern.

Es gibt mehrere Religionen, die das CD-Rom anbeten. Die Einen nennen sich Jünger des SCSI, die Anderen schimpfen sich Anhänger des Zusatzinterfaces. Diese Spezies dürfte aber immer mehr der Inquisition zum Opfer gefallen sein, da sie auf offener Straße fast nicht mehr anzutreffen sind. Die

letzte Gruppe nennt sich Bundle oder so ähnlich. Der Name kommt daher, weil sie ihr geheiligtes CD-Rom im Rechner mit einer Soundkarte verehelichen und im Set dazu, sozusagen als Draufgabe einige nette Spielereien (Früher gab man den Ureinwohnern Glasperlen) wie Boxen, Software etc. erhalten. Da ich die Inquisition hasse und mir die Jünger des SCSI ein wenig zu gefährlich aussahen, wandte ich mich hoffnungsvoll der Bundle Gruppe zu. Sie hat zumindest den Vorteil, daß man sich um so Kleinigkeiten wie:

Gibt es ein Kabel mit dem ich mein CD-Rom mit der Soundkarte verbinden kann, oder paßt mein CD-Rom überhaupt zur Soundkarte nicht kümmern muß, weil die Komponenten aufeinander abgestimmt sind.

So kleine Hindernisse welche die



baugleichen Laufwerke Panasonic 563b und Matsushita 562b bieten sind sehr reizvoll. (Der Treiber vom 563b funktioniert nicht mit dem 562b) Doch im Glaubenskreis der Bundle's bleibt man von diesen Feinheiten, die manch' schlaflose Nacht verursachen können, verschont.

Der Markt der CD-Rom's wird mit netten Ausdrücken wie double speed, tripple speed und Hyper-speed oder so ähnlich versüßt. Zur Beruhigung kann man sagen, daß ein double speed Laufwerk wohl für alle Anwendungen bis zum 29.2.1995 reichen wird. Was danach sein wird? Wahrscheinlich wird man einen Upgradebooster

oder ähnliches im Handel erhalten. Doch nun weiter zu unserer Religionsgemeinschaft. Das wohl gefinkelteste Bundle ist jenes von Darius. Man erhält sage und schreibe eine SoundBlaster 16 Karte (16 Jahr' blondes Haar, was hör ich von Dir) mit zwei netten kleinen Lautsprechern sowie ein Panasonic 563b CD-Rom zum Preis von ÖS 3.990,- das ist wie mir ein guter Freund erzählte, ein Dumpingpreis. Insbesondere deshalb, weil in diesem Package 14 Top-Spiele enthalten sind (Ultima VIII, Syndicate, Wing Commander 2, Sim City 2000, Ultima VII, Ultima Underworld, Wing Commander Academy etc...) Also ein Preis, den die Spiele alleine schon verschlungen hätten. Gerüchten zufolge soll es auch andere Fachhändler geben, die diesen Tarif in ihre Preisliste aufgenommen haben (Es lebe der freie Markt). Ein weitere Angebot stach mir ins Auge. Multimedia Office. Es beinhaltet unser geliebtes 563b sowie den Soundblaster 16 CSP, samt Stereo Kopfhörern und unter anderem das komplette Microsoft Office Paket (MS-Word, Excel, PowerPoint, MS-Mail, und die Datenbank Access). Dieses Paket ist wohl nur für den Professional (Papst) sinnvoll, aber für ihn dafür mit ÖS 8.990,- sehr reizvoll.

Ausgestattet mit dem neu erstandenen Starter Kit gings ab nach Hause. Es kam nun jener Moment, der mich immer wieder in Staunen versetzt. Das Öffnen des Computers. Mit gebotener Ehrfurcht wird der Compi aufgeschraubt und die heiligen Bestandteile eingesetzt. Ging auch recht einfach. Ich habe nur 2 Schrauben vom CD-Rom im Computer verloren und nur einen Aderlaß (nachdem ich versucht habe, das Flachbandkabel in das eingebaute CD-Rom Laufwerk anzustecken) hinter mir. Aber ein bißchen Masochismus steckt wohl in jedem MS-Dos Benutzer. Der schönste Moment war jedoch der, als ich den Computer wieder

mit Strom versorgte. Es rauchte nichts, es machte sich auch kein Gestank bemerkbar. Man könnte sich in so ein Wunderding wirklich verlieben. Die Anleitung ist auch in jener Sprache geschrieben, die selbst den blutigsten Laien vor Verzückung in den siebenten Himmel führt. Echt simpel.

Nachdem auch von der Diskette die erforderlichen Treiber installiert werden, die Autoexec.bat und die Config.sys (Die Namen kann ich bereits, nach einigen Verbesserungsversuchen des PC's blind im Schlaf und mit den Zehen schreiben.) gesichert wurden, das erforderliche MSCDEX.EXE (sprich EMESZEDEEX Punkt ÄXÄ) den Anforderungen entsprechend eingestellt, zeigt mein Bildschirm "Drive succesfull installed" an.

Der geneigte Leser möge mir verzeihen, wenn in solchen Momenten die Freudentränen nicht mehr zu halten sind.

Mein CD-Rom ist ein wahres Meisterwerk. Es hat eine Kapazität von ca. 680 MB, eine Übertragungsrate von ca. 300 KB/s (nicht Km/h) welche für die gängigsten Spiele absolut ausreichend sind, sowie einen 64KB RAM-Puffer (Das ist sozusagen das Bereithalten von Daten, die öfters geladen werden, im schnelleren Datenzugriff). Weiters ist es Multi-Session fähig. D.h. wenn ich zu verschiedenen Zeiten Bilder auf eine Kodak Foto-CD spielen lasse, kann mein Laufwerk alle auf einmal erkennen und nicht nur die *erste Session*.

Die Gemeinschaft der Soundblaster Kombinationen hat einen gewaltigen Vorteil gegenüber so manch guten Exoten. Es werden 99% aller neuen Spiele durch die SB16 unterstützt. Und das ist wohl ein Punkt den man nie vergessen sollte.

Alles in allem bin ich nun ein glücklicher CD-Rom Besitzer, dem die riesige Datenwelt der CD-Rom Programme und Spiele nun nicht mehr verschlossen ist.

Ach ja das vierte W wäre nun auch geklärt. ÖS 3.990,- für das Paket, ÖS 2,50 für die verlorenen Schrauben und ca. ÖS 25,- für den Druckverband.

Heinz Strobel

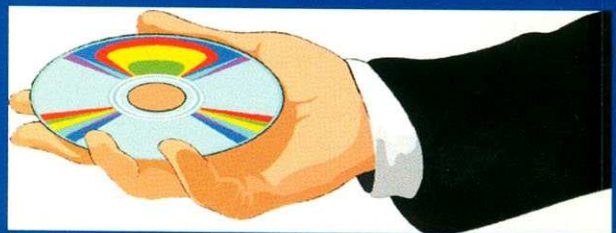


1. Grazer CD-ROM Shop

Ein Tochterunternehmen der Competent Ges.m.b.H Gruppe

**Über 500 Titel nach Themen
sortiert lagernd.**

**Weit über tausend Titel auf
Bestellung.**



**Bundesweiter Postversand!
Fordern Sie noch heute Ihren
kostenlosen Katalog an.**

1. Grazer CD-ROM Shop

Elisabethnergasse 22
Telefon: (0316) 97 23 16

A-8020 Graz
Fax: (0316) 972311

Hello There !

Die zahlreiche Beteiligung an unserem Preisausschreiben aus der Ausgabe 1 des **LOGItalk** hat uns sehr gefreut und großes Ehrenwort -es wird für alle, die diesmal nicht zu den Gewinner zählten, schon bald eine neue Chance geben.

Heute wollen wir Euch verraten, wo Ihr WingMan Extreme optimal einsetzen könnt oder wie Ihr Euer musikalisches Talent einsetzen könnt.

Spart auch zukünftig nicht mit Anregungen oder Fragen, wir bemühen uns, alle rasch zu beantworten. Und jetzt viel Spaß beim Lesen!

Euer Logitech Austria Team

SoundMan Wave Ein Klangwunder



Techno, Rave und ähnliche Musikrichtungen sind Dir nicht fremd? Du wolltest schon immer mal Dein eigener DJ sein? Tja, mit SoundMan Wave machts Du den ersten Schritt dazu! Nicht nur das all Deine Computerspiele plötzlich "Laut geben" (auch MIDI unterstützt!), mit der mitgelieferten MIDI Recording-Session kannst Du bestehende Stücke umschreiben, neue Instrumente ausprobieren oder Geschwindigkeit und Lautstärke der einzelnen Instrumente ändern. Yamahas OPL4 Chip, Unter-

stützung von 16 MIDI-Kanälen, 2 MB Wavetable Samples onboard, 44 Stimmen und 128 General MIDI Instrumente lassen keine Wünsche offen.

Umfangreiche Software (macht unter anderem aus Deinem PC eine HIFI-Anlage), CD-ROM SCSI-Schnittstelle und 3 Jahre



Garantie - Musiker- und Soundfan-Herz - was willst Du mehr?

WingMan Extreme No more Limits!

WingMan Extreme, der neue Flight-Joystick von Logitech wurde Euch ja schon der letzten Ausgabe vorgestellt. Als zusätzlichen Service möchten wir Euch diesmal die Spiele nennen, bei denen die vier Knöpfe von WingMan Extreme unterstützt werden. Einen detaillierte Liste, mit Beschreibung der einzelnen Knöpfe im jeweiligen Spiel, könnt Ihr gegen ein frankiertes und adressiertes Rückantwortkuvert bei uns anfordern.

Im Setup einer Flugsimulation oder ähnlichen Spielen wählt Ihr einfach die Thrustmaster-Option und schon steht Euch WingMan Extreme zur Verfügung. Die nachfolgende Liste hat keine Gültigkeit auf Vollständigkeit, wenn neue Spiel unterstützt werden, lassen wir Euch das in einer der nächsten Ausgaben wissen. Also hier nun die

Liste der Spiele mit WingMan Extreme-Unterstützung:

Aces over Europe
Aces of the Pacific
AV8B Harrier
Chuck Yeager's Air Combat
Commanche
Doom
F14 Fleet Defender
F15 Strike Eagle III
Falcon 3.02
Harrier Jump Jet
Mantis
Mech Warrior II
MIG 29
Mortal Kombat
Strike Commander
TIE Fighter
Tornado
X-Wing
Also los, Fliegerkombi an, Helm auf und START!!!!



Quiz

Die Auflösung!

Die richtige Antwort auf die Frage wieviele Pilot Mäuse weltweit bereits verkauft wurden, war natürlich:

D) mehr als 60 Millionen

Damit ist die Logitech Pilot Maus die am meisten verkaufte Maus der Welt!

Sehr, sehr viele wußten die richtige Antwort, aber den Hauptpreis kann leider eben nur einer gewinnen. Wir gratulieren herzlich:

Hans Peter Becker
in 5081 Anif

Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit der neuen SoundMan Wave!

Hans Peter und allen anderen Gewinnern werden die Preise in den nächsten Tagen per Post zugeschickt.

Für alle, die diesmal leer ausgingen - Don't worry, Eure Chance kommt beim nächsten Gewinnspiel sicherlich!

GEWINNSPIEL

VON MICROPROSE & DYNAMIC SYSTEMS

Sende uns auf einer Postkarte die richtigen Antworten zu den bei den Bildern angeführten Fragen. Unter allen Einsendungen werden unter Ausschluß des Rechtsweges folgende Preise verlost:

1. Preis:
je ein Spiel + ein T-Shirt

2. Preis:
je ein Spiel + eine Kaffeetasse

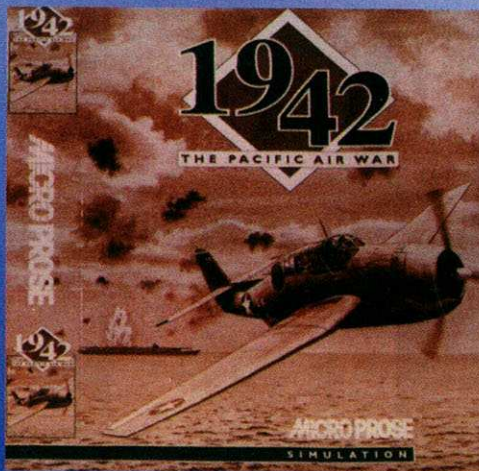
3. Preis:
ein Spiel

4. bis 8. Preis:
1 Überraschungsset

Einsendungen an:

Game Express
Kennwort "Gewinnspiel"
Spöttlgasse 17
A-1210 Wien

Einsendeschluß: Fr.25.11.1994
Datum des Poststempels



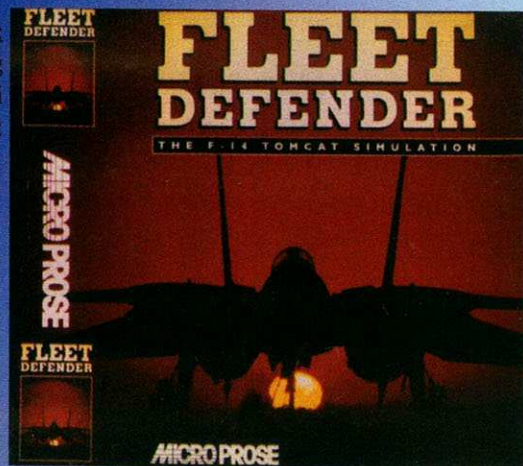
FRAGE 1:

Welchen Schauplatz hat 1942:

- a) Adria
- b) Pacific
- c) Neusiedlersee

FRAGE 2:
Welches Flugzeug benutzt Du bei Fleet Defender:

- a) F-14
- b) Boeing 747
- c) Raumschiff XA-12



FRAGE 3:

Was bedeutet die Abkürzung UFO:

- a) Unglaublich Fliegende Obstschüssel
- b) Unbekanntes FlugObjekt
- c) BUFfalO Bill

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 WÜNSCHE

VORSCHAU 12/94:

BATTLE BUGS

POWER RANGERS

PROZESSOR AUFRÜSTUNG

MICKY MANIA

PROF. LERNSOFT

**DIE UNENDLICHE GESCHICHTE
IV**

WEIHNACHTS SPECIAL

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

50

GAME EXPRESS 11/94

**DU ERHÄLTST DAS
HEFT 12/94:**

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

**IM ABO:
(ÖS 90,-- PRO JAHR)**

Impressum:

GAME EXPRESS™, 1. österreichisches gratis Spielmagazin.

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.

The Best of Manfred Deix Vol.1



Deix

PHILIPS

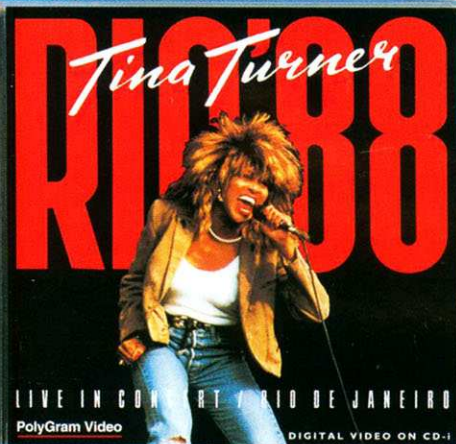
DIGITAL VIDEO ON CD-I

Philips CD-i



PHILIPS

VIDEO CD



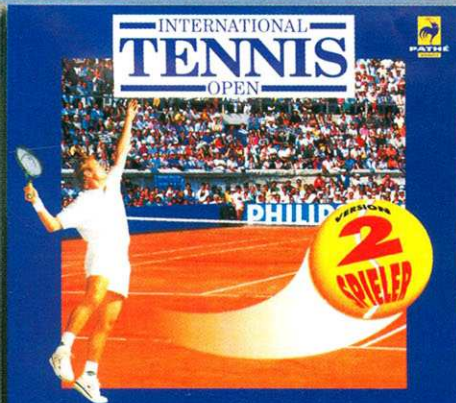
PolyGram Video

DIGITAL VIDEO ON CD-I



PHILIPS

DIGITAL VIDEO ON CD-I



PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE



**WISSEN UND
INFORMATION**



**FILME UND VIDEOS IN
DIGITALER BILD- UND
SOUND-QUALITÄT**



IHRE MUSIK-CD'S



SPIELE



**IHRE EIGENEN
FOTOS IM TV**

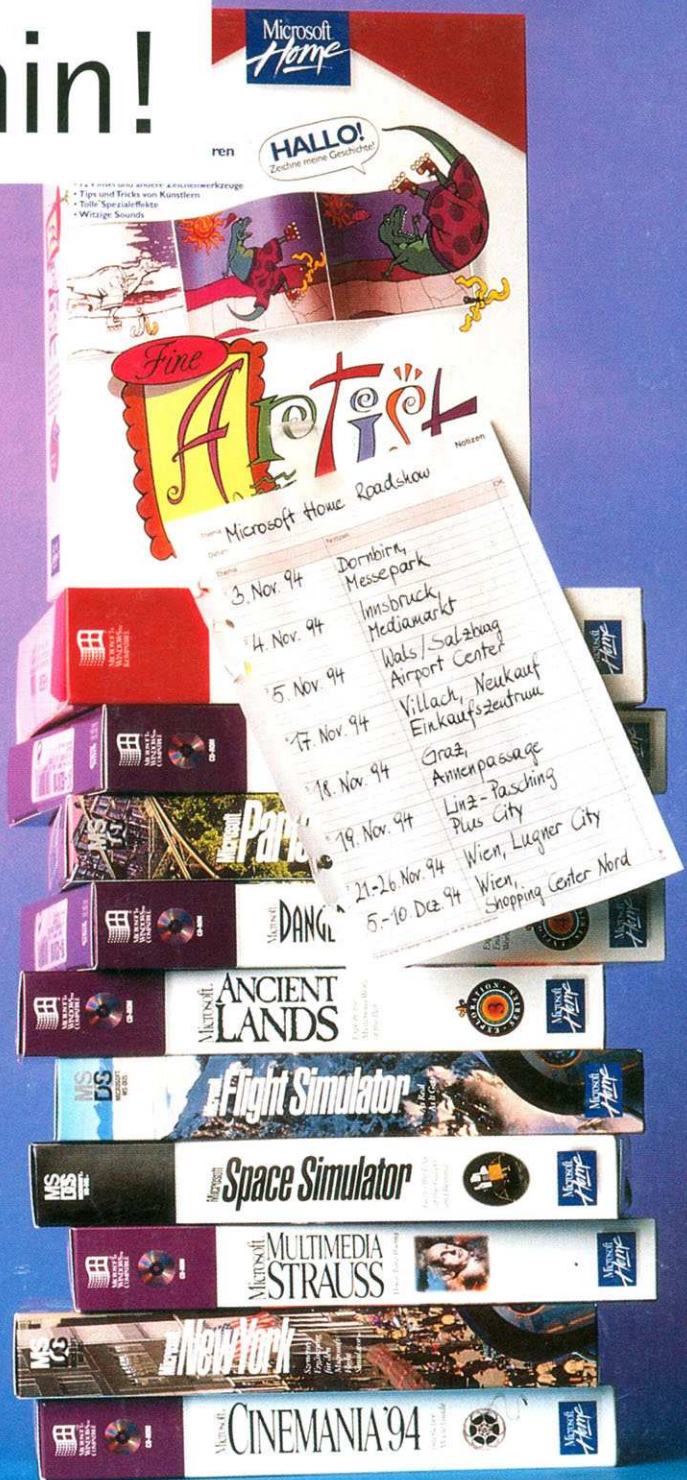


COMPACT
disc



PHILIPS

Nichts wie hin!



Microsoft ist unterwegs durch Österreich. Auf der Microsoft Home Roadshow präsentieren wir die neueste Software für daheim: MS Creative Writer, MS Fine Artist, MS Space Simulator, Dangerous Creatures, Ancient Lands, Dinosaurs, Golf, MS Publisher 2.0, MS Works 3.0 und Soundbits!

Einfach hinkommen und selbst ausprobieren –
die Veranstaltungsorte findest Du oben im Bild!

Microsoft Info Service 0660 / 6520.

Microsoft®