

GAME EXPRESS

1. ÖSTERREICHISCHES GRATIS SPIELEMAGAZIN

12/94

MERRY
X-MAS

SID MEIER
IM INTERVIEW

SAUCOLE GAMES AUF
ALLEN SYSTEMEN IM TEST

WEIHNACHTSABO
NUR OS 90,-/-JAHR
BESTELLUNG:
0222/381457

WAS GIBT'S DA ZU GLOTZEN?

**EARTHWORM
JIM**

**Zum Fest der Liebe
voll auf die Rübe.
„Dies ist das beste
Videospiel aller Zeiten!“**

sagt Robert Zengerle, Redakteur
Fachmagazin Video Games

**Gib Dir den Mega-Hammer.
Ab sofort bei Deinem Händler!**

FÜR DEIN SUPER NINTENDO UND SEGA MEGA DRIVE



EDITORIAL

X-MAS

FREAKMAGAZIN

oder Informationsblatt

für die Eltern?

Der Jahreswechsel ist für uns, genauso wie für alle anderen, ein willkommener Anlaß zum Resumee. Was haben wir mit dem GAME EXPRESS erreicht, wo stehen wir und wo wollen wir hin?

Bei einem Special-Interest-Magazin wie dem GAME EXPRESS ist es schwierig, die richtige Blattlinie zu finden. Also die Richtung, in die die Aufmachung und die Berichte gehen sollen. Gespräche mit Lesern aller Altersschichten, die erfolgreichen Messen PC-Expo und Spielefest und auch die unzähligen Rückantworten aufgrund unseres Fragebogens in Ausgabe 11/94 zeigen uns, daß wir uns wohl auf dem richtigen Weg befinden.

Verbesserungsvorschläge kamen natürlich auch bei uns an und wenn Du Dir diese Ausgabe ansiehst, haben wir doch einiges am GAME EXPRESS verändert. Grössere Screenshots, ein freakigeres Layout, mehr Farben und etwas kürzere Texte. Ob uns diese Anpassung gelungen ist, mußt Du selbst entscheiden.

So, jetzt wissen wir, daß unser Magazin mit seiner Idee und der Philosophie akzeptiert wird und können an weiteren Verbesserungen in Deinem Sinne arbeiten.

Gut, aber in welche Richtung wollen wir uns entwickeln?

Wir wollen mit dem GAME EXPRESS einerseits anerkanntes Testmagazin auf dem Softwaresektor werden, andererseits Dir als Leser eine Kommunikationsplattform bieten, die Dir bei Problemen weiterhilft.

Daß wir zu all diesen Vorhaben die Akzeptanz der Eltern brauchen, ist uns völlig klar. Und wir arbeiten täglich daran.

Die Tatsache, daß der GAME EXPRESS für Dich kostenlos erhältlich ist (es sei denn, Du hast ihn abonniert, dann bist Du mit ÖS 90,--/Jahr dabei - die Post macht's nun doch nicht umsonst) hat sicher zum derzeitigen Erfolg des Magazins beigetragen.

An dieser Stelle bedanken wir uns bei unseren Kooperationspartnern, daß sie unserem Magazin im abgelaufenen Jahr ihr Vertrauen geschenkt haben. Ohne sie wäre es nicht möglich, Dir den GAME EXPRESS zu schenken.

Aber wir hatten und haben mit Vorurteilen zu kämpfen. Denn in Österreich ist man der Ansicht, daß gratis mit schlecht gleichgesetzt wird. Die Qualität unseres Magazins wird hoffentlich in Kürze auch den letzten Zweifler bekehren.

Wir wünschen Deinen Eltern und Dir ein gesegnetes und frohes Fest und einen guten Rutsch!

Thomas Gehringer

Dein
GAME EXPRESS
Team

Ing. Heinz Strobel

INHALT 12/94

NEWS

GAME EXPRESS NEWS S.6

PC-SPIELE

Battle Bugs S.8

Outpost S.10

Transport Tycoon S.12

SEGA

Eart Worm Jim S.16

Fifa Soccer 95 S.18

NINTENDO

Mickey Mania S.20

Donkey Kong Country S.22

CDI

Tennis + 7thGuest S.24

BRETT/ROLLENSPIELE

Klappe Auf! S.32

Spuren im Busch S.33

LERNSOFTWARE

Telephone Talk 1 S.36

LESERCORNER

Leserbriefe S.44

Tips & Tricks S.45

HARDWARE

Mehr Speicher, mehr Speed S.48

BERICHTE/KOLUMNEN

Interview mit Sid Meier S.14

Gewinnspiel mit 3D S.23

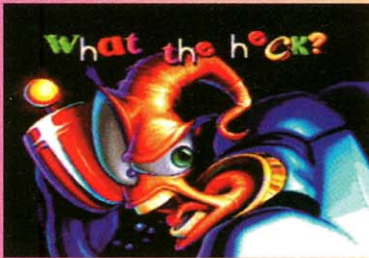
Weihnachtsgeschenke S.26-29

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE IV S.42

Gewinnspiel vom 1.Grazer CD-Rom Shop S.47

VORSCHAU S.50

IMPRESSUM S.50



Der Wurm ist los
auf Seite 16

**SUPER GEWINNSPIEL
DES
1.GRAZER CD-ROM SHOPS
AUF SEITE 47**



Sie sind da!
ab Seite 8

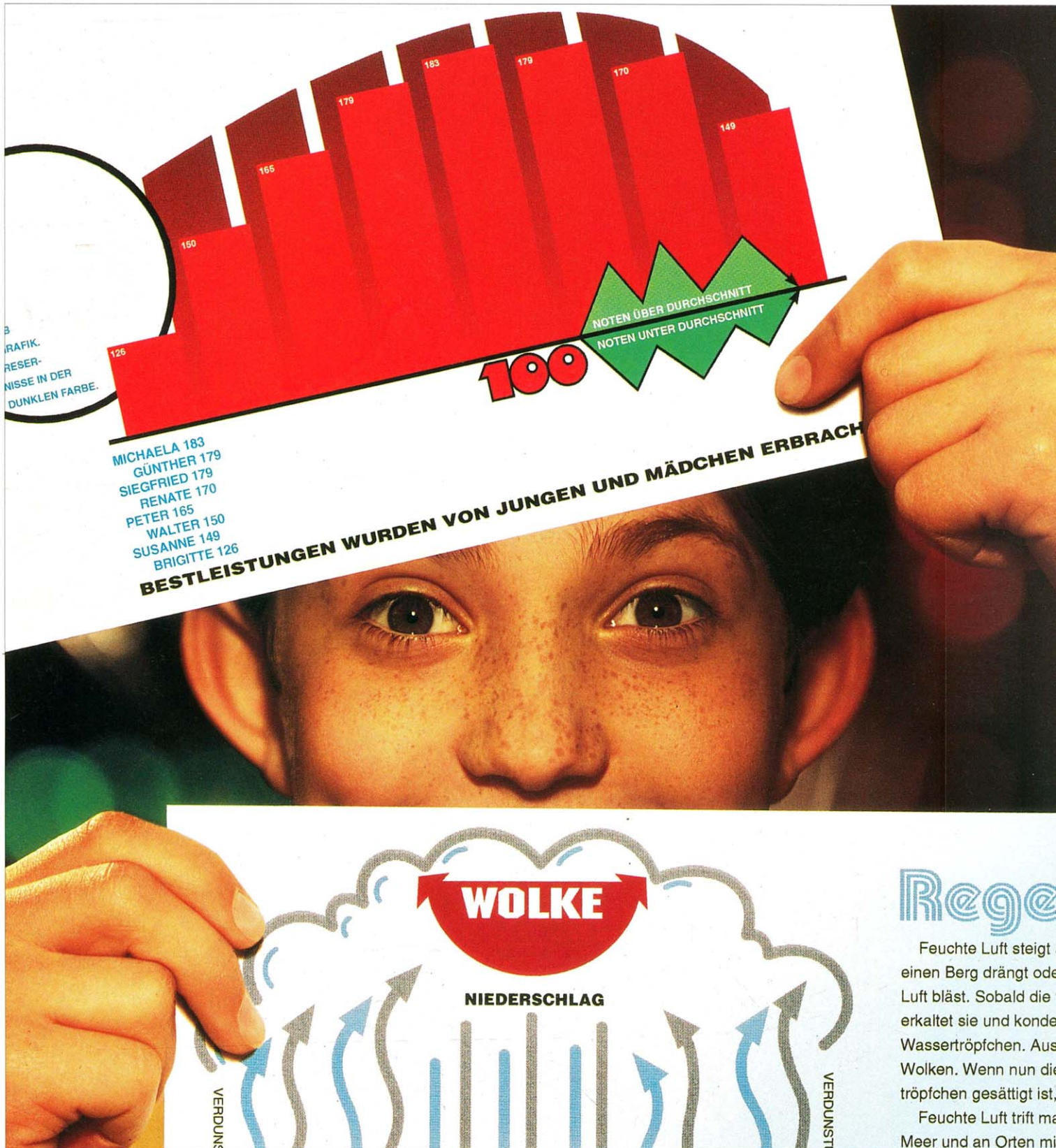


Ugha Ugha Uuuuuuuu
auf Seite 22



Mickey Mania
auf Seite 20

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



"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 Bürokram durch die vielen unterschiedlichen Schriften interessanter zu machen. Und meine

Mutter freut sich schon darauf, farbenprächtige 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**

Regen

Feuchte Luft steigt einen Berg drängt oder Luft bläst. Sobald die Luft erkaltet sie und kondensiert Wassertröpfchen. Aus Wolken. Wenn nun die Tröpfchen gesättigt ist, regnet es. Feuchte Luft trifft auf das Meer und an Orten mit

NEWS

CD-Freaks Wow!
Du suchst schon lange hochwertige Software? Hast genug vom Schrott? Dann bist Du bei **CD-ROM Shop Austria** und seinen Partnern gerade richtig.



Starke Stunts und heiße Rennen bei Micro-machines 2 gesehen um ÖS 599,-

Seit 1.10.94 findest Du in **Wien 3, Rennweg 46-50** eine Mörderauswahl an Software, vorwiegend auf CD.
Tel. Nr. 0222/799 93 01
CD-ROM SHOP AUSTRIA

Ebenfalls seit 1. Dezember hat der **CD-ROM SHOP AUSTRIA** in **Graz, Brockmannsgasse 118** geöffnet. Beratung & Service? Na logo!
Tel. 0316/83 75 11

Seit 1.12.94 **Gentzgasse 122** in **1180 Wien** eine Superberatung für CD-ROM
Tel. Nr. 0222/479 82 38
CD-ROM SHOP AUSTRIA

Der Dezember hat's in sich: seit dem 1.12. gibt's die Superscheiben auch bei **Computerstudio Ing. Bröser** in:

Right Now
Softgold-Mailbox
0049/2131/965222

Modem: Es werden alle Standards bis V34 unterstützt. Update, Patches, Demos, Slideshows - kostenlos!

MERRY X-MAS

8010 Graz, Morellenfeldgasse 39
Tel. 0316/38 45 44

6020 Innsbruck
Franz Fischerstr. 19
Tel. 0512/58 31 62

4061 Pasching, Wiener Bundesstraße 38
Tel. 07229/66066

St. Pölten, Linzerstr. 16

So war's am Spielefest 1994! Kicken auf CD-i, Golfen am Simulator und Malen am Fine Artist.

Ge- winnspele und Verlosungen am laufenden Band. Echt coole Action am Game Express-Stand!



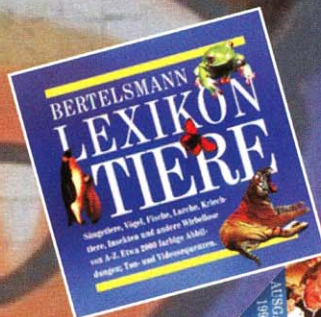
WELCOME
Microprose-Mailbox
24 Stunden on-line
7 Tage/Woche

TIPS TRICKS UPDATES
0049/5241-9464-84



Ein absolut offengeiltes Baller-Game der Roboter, wenn auch nicht ganz gewaltfrei. 2-Spielermodus! Um fetzende ÖS 1.099,- im Handel!

GAMES UND ANWENDERSOFT-WARE FÜR DEN MAC!
AB DER NÄCHSTEN AUSGABE IM GAME EXPRESS!
NET CONSULT MACHT'S MÖGLICH UND STELLT UNS EINE TESTMASCHINE ZUR VERFÜGUNG!
DIE ÄPFELZEIT NAHT!



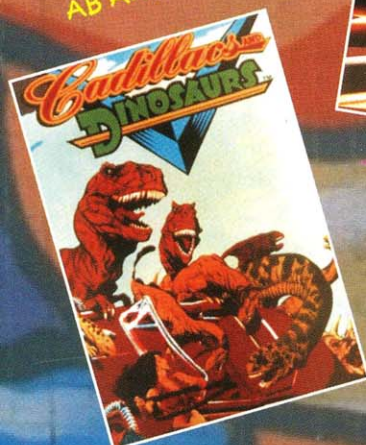
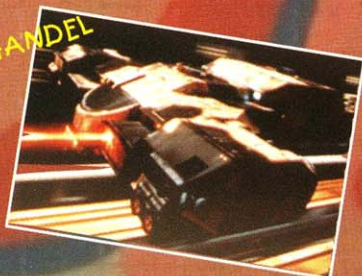
DER HAMMER! DIESE BEIDEN LEXIKONS SIND TOTAL ABGEFAHREN! ALLES DRAUF, ALLES DRIN. TIERE AM ÖS UND UNIVERSAL am ÖS BEIDE DEMNÄCHST BEI UNS IM TEST!

ZUADRAHT IS!
Saugute Unterhaltung für die ganze Familie mit Schnapsen 401 von KEC. Spiel'Turniere gegen den Computer, aber pass' auf! So schnell kannst gar nicht schauen und Du hast Dein erstes Bummerl. Aber einer hat ja bekanntlich immer das Besagte. Grafisch gut gelöst macht dieses Game immer wieder Spaß! Der Weihnachtsmann bringt's um ÖS 159,-

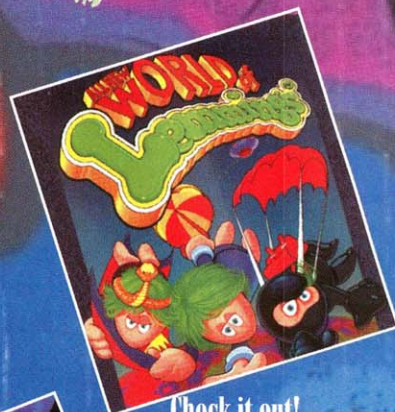


MERRY X-MAS

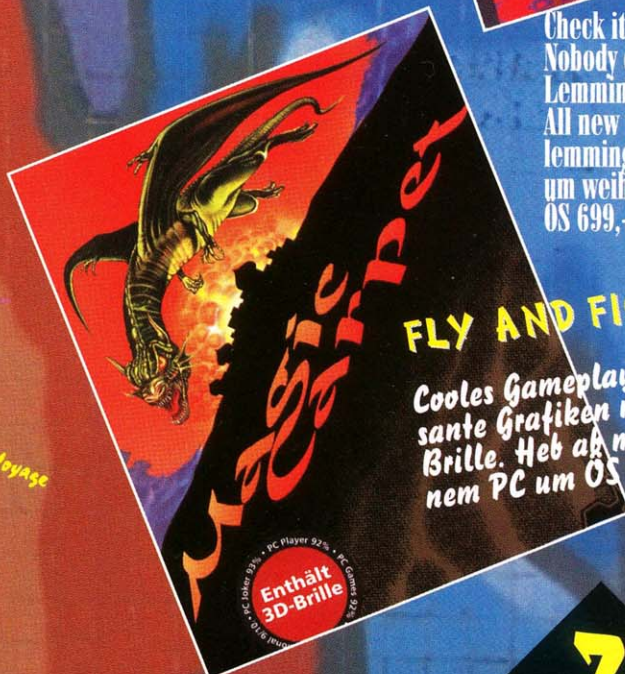
ROCKET SCIENCE GAMES IM VERTRIEB VON BMG-ARIELA
SUPERGRAFIK, GELTER SOUND,
UNGLAUBLICHES GAMEPLAY BEI
LOADSTAR UND CADILLACS
AND DINOSAURS
AB ANFANG '95 IM HANDEL



Attentione!
Die Produzenten von Whales Voyage und Der Clou - NEO - sind umgezogen!
Business Park Vienna
Wienersbergstr. 7/D1/7.04
Tel: 0222/60 740 80
Fax: 0222/60 740 80-6



Check it out!
Nobody can beat you.
Lemmings are back!
All new world of lemmings auf CD-ROM um weihnachtliche ÖS 699,-

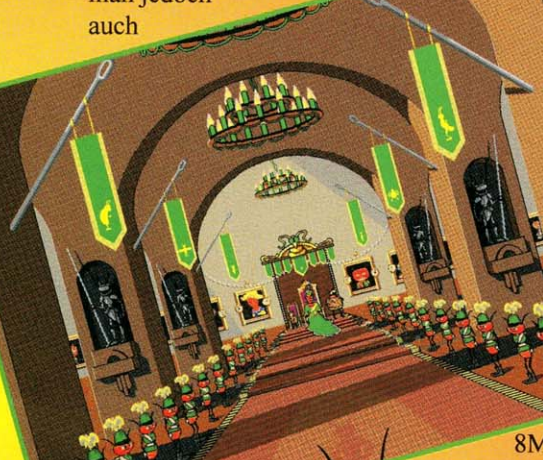


FLY AND FIGHT!

Cooler Gameplay und rasanteste Grafiken mit 3D-Brille. Heb' ab mit Deinem PC um ÖS 949,-

GAME EXPRESS 12/94

terten Versuchen kann man jedoch auch



hen.

Mühe
bis ins
durch
kann
zwei
spi
Di
fo
S

M

8MB Festpl

in den
nächsten Level
vorstoßen.

Spiel braucht mi
wie eine VGA K
Microsoft comp

Nach mancher erfolgreichen Schlacht wird man von der Königin und dem immer müden König geehrt und mit Orden versehen.

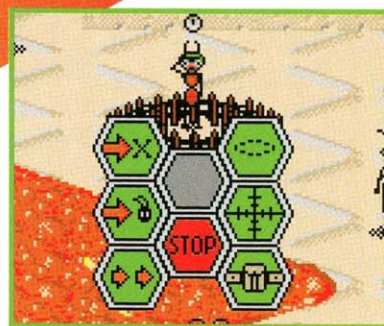
Die **Hardwareanforderung** des Spiels ist auch nicht schlimm. Es genügt bereits ein 80386 Prozessor, MS-DOS 5.0, und Festplatte. Das mind. 2MB RAM sowie eine VGA Karte und eine compatible Maus. Auch ein 486 mit 66 MHz und einer SVGA Karte mit einem Soundblaster ist unbedingt erforderlich.

Die Ameise wird auf den richtigen Weg geführt.



forderlich.
(Sonst kommt man nicht in den Genuß der fantastischen Musik und der wirklich guten Geräuscheffekte.
Diese Hit-Spiel ist für alle Taktiker und Spaßfanatiker ein Muß. Unbedingt auf die Weihnachtswunschliste setzen!!!!!!

Heinz Strobel



Diese Ameise kann sogar Bomben werfen.

MS-DOS

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

GESAMTWERTUNG

13

HERSTELLER:**SIERRA**

TESTMUSTER: DARIUS
(0222) 20102/0
GENRE: STRATEGIE
RICHTPREIS: 05 599,--
GETESTET VON: HEINZ STROBEL

zu gewinnen. All diese Gebäude müssen mit einer Röhre, am besten ein Röhrenkreuzung, verbunden werden. Hat man oben so ziemlich alles fertig, ist ein Aufzug zu graben. Im Untergrund können dann Wohnbezirke, kleine Fabriken, Labors, Erholungsgebiete, usw. gebaut werden. Die Auslastung der Wohnbezirke sollte nicht über 100% steigen, da sonst die Moral sinkt. Unerlässlich ist der Bau von Labors. Da beim Abflug von der Erde nur das Nötigste mitgenommen werden konnte, muß jetzt wieder alles erforscht werden. Hat man schon unzählige Labors, so sollte man diese übersichtlich auf einem Fleck bauen. Die Erfolge in der Forschung werden bekanntgegeben und manchmal mit einer Simulation ausgeschmückt. Ist dies erfolgt, muß man das Aufgabengebiet des Labors ändern. Hier stehen einem sehr gute Ablaufdiagramme zur Verfügung (KI-Manager). Diese Künstliche Intelligenz wird durch einen grauen Knödel in der linken unteren Ecke dargestellt.



GAME EXPRESS 12/94

Doch ich kann mich nicht lange in meinem Cheffessel zurücklehnen, denn ich erhalte die Nachricht, daß ein weiterer Spieler (der Computer) eine Transportfirma eröffnet hat. Und bevor er sich ausbreiten kann, muß ich ihm die Kunden vor der Nase wegschnappen. Ein kurzer Blick auf die Karte, und mein inzwischen geschultes Auge entdeckt



entspannt
mein Geld
verdienen.
Aufgrund
meines ho-
hen Mo-
natsein-
kommens
von rund
170.000

Doch so leicht lasse ich mich nicht unterkriegen. Schnell in seine Stadt und der Konkurrenzkampf geht in die erste Runde. Ich klicke in die Stadtmitte, wodurch ich mit den Behörden reden kann und die Population dieser Stadt, etc. ansehen kann. Ich rede mit den Behörden und möchte eine große Werbekampagne starten. 51.000 DM weniger. Doch nicht genug. Weiters lasse ich die Straßen ausbauen, das mich wieder 650.000 DM kostet. Damit ist das Chaos perfekt. Die einst ruhige Stadt verwandelt sich in die Südstadt. Durch meine Bauarbeiten entstanden Staus. Und das sechs Monate lang. Wenn der Computer noch immer nicht aufgeben will, so kann man ihm mittels Behörden den Hahn abdrehen. Man kauft sich einfach die alleinigen Rechte um liefern und abholen zu dürfen. Diese Aktion kostet aber 1.7 Mio. DM. Ich baue noch weitere Flughäfen und ca. fünfzehn Flugzeuge.

Nach und nach kommen immer neue und damit schnellere und größere Transportmittel auf den Markt. Bevor dies jedoch geschieht, kann man das Modell ein Jahr lang gratis testen. Sobald neue Modelle präsentiert werden die schneller sind als die alten: *sofort austauschen!* Transport Tycoon erinnert mich mit seinem Aufbau an Sim City 2000. Doch die Grafik von *Simon Foster* ist durch ihre Detailliertheit wahrlich ein Augenschmaus. Eine Kleinigkeit fehlt mir allerdings: *Man kann die Produkte weder in ein Generallager, noch auf ein anderes Transportmittel umladen.* So hat man nicht die Möglichkeit, die rol-



Michael Marold

80386/25, 4MB RAM, CD-ROM,
Soundbl. komp., MS-Maus komp.,
SVGA, MS-DOS 5.0.
oder besser.....

MS-DOS	
GRAFIK	15
SOUND/MUSIK	15
SPIELBARKEIT	15
MOTIVATION	15
STEUERUNG	15
AUSSTATTUNG	12
GEWALTFREIHEIT	15
GESAMTWERTUNG	15
HERSTELLER:	MIKROPROSE
TESTMUSTER:	DARIUS (O222) 20102/O
GENRE:	WIRTSCH. SIM.
RICHTPREIS:	OS 899,--
GETESTET VON:	M. MAROLD

EIN INTERVIEW MIT **SID MEIER**

Auf der Kölner Messe ist es uns gelungen, den wohl bekanntesten Spiele-Autor für ein Interview zu gewinnen Sid Meier.

SID kannst Du mir den Grund sagen, warum Du Colonization gemacht hast?

Ja, wir haben sehr viele Anfragen nach dem Spiel Civilization erhalten. So wollten wir ein Spiel machen, daß so ähnlich ist wie Civilization aber mit vielen neuen Sachen dazu. Wenn Du bereits Civilization besitzt, kannst Du sofort beides spielen, aber es sind nicht die gleichen Spiele. Wir haben die besten Sachen aus Civilization genommen, z.B. der Aufbau nach einem kleinem Start, Politik, Economie und Militär wurden implementiert. Ebenso wurde viel Geschichte in das Spiel eingebracht sowie die Einbindung von mehreren

Spielpersonen ins Geschehen. Wir haben bei Colonization eine neue Area bzw. Zeit gefunden. Es ist die Geschichte der "neuen Welt" in Amerika mit den Engländern, Franzosen, Holländern und Spaniern, die gemeinsam die Entwicklung von Amerika bzw. einer neuen Welt prägen. Wir haben viel mehr Ökonomie in das Spiel gebracht. Jeder der Einwohner in diesem Land hat eine spezielle Begabung sowie Aufgabe. Deine Aufgabe ist es, sie zur rechten Zeit am rechten Ort einzusetzen.

Es besteht also ein sehr starker Zusammenhang zwischen Civilization und Colonization?

Ja, wir haben das gleiche Interface wie bei Civilization. Das heißt, die Bedienung des Spiels ist

gleich. Man hat keinerlei Probleme mit Colonization, wenn man bereits Civilization gespielt hat. Dies betrifft die Maus, Landkarte, Bewegungsmöglichkeiten und einiges mehr.

Wie lange hast Du für das Projekt "Colonization" gebraucht?

Es dauerte 18 Monate um Colonization zu schreiben. Wir begannen mit einem kleinem Team von drei Leuten. Dann kamen Künstler dazu um das Styling zu bearbeiten und später Musiker für die Geräusche und Musikstücke. Die letzten zwei Monate gingen nur für das Testen des Spiels auf. Es wurden einige Leute aufgenommen, die



Wir sprachen mit Sid Meier über seine Spiele, seine Ideen und die Neuigkeiten, die uns erwarten.

nichts anderes zu tun hatten, als das Spiel auf Herz und Nieren zu testen.

Spielst Du Deine Spiele eigentlich nachdem sie erschienen sind?

Nachdem das Spiel erschienen ist, lege ich es einmal weg und erst nach einiger Zeit spiele ich damit wieder. Manchmal spiele ich Pirates oder Civilization. Das sind meine liebsten Spiele, wenn ich Zeit dazu finde um zu spielen.

Welches Spiel gefällt Dir am besten, wenn man den gesamten Spielemarkt betrachtet?

Cim City ist eines meiner Lieblingsspiele. Manchmal spiele ich auch etwas Boom (Name von der Red. geändert).

Welche neuen Projekte können

wir von SID MEIER erwarten?

Es wird eine Version von Colonization für den Mac kommen. 1995 wird eine erweiterte CD-Rom Version von Colonization erscheinen. Es wird virtuelle Städte geben, in denen Du mit den einzelnen Leuten reden kannst. Du kannst z.B. mit den Farmern sprechen und dabei lernen, wie man vor ca. 200 Jahren den Boden bestellt hat. Und das alles über Video auf der CD-ROM.

Es wird auch nächstes Jahr eine Multiplayerversion von Civilization auf den Markt kommen, bei der bis zu sieben Spieler gleichzeitig über Netzwerk oder Modem ge-

meinsam spielen können.

In welchem Alter hast Du begonnen Spiele zu entwickeln?

Ich liebe das Spielen seit meiner frühesten Jugend. Auf der Universität, es war soeben der Atari 800 erschienen, verband ich beide Hobbys. Spielen und Programmieren. Das war vor ca. 12 Jahren. Zuerst entwickelte ich für den Atari 800, dann Commodore 64 und nun

für den PC.

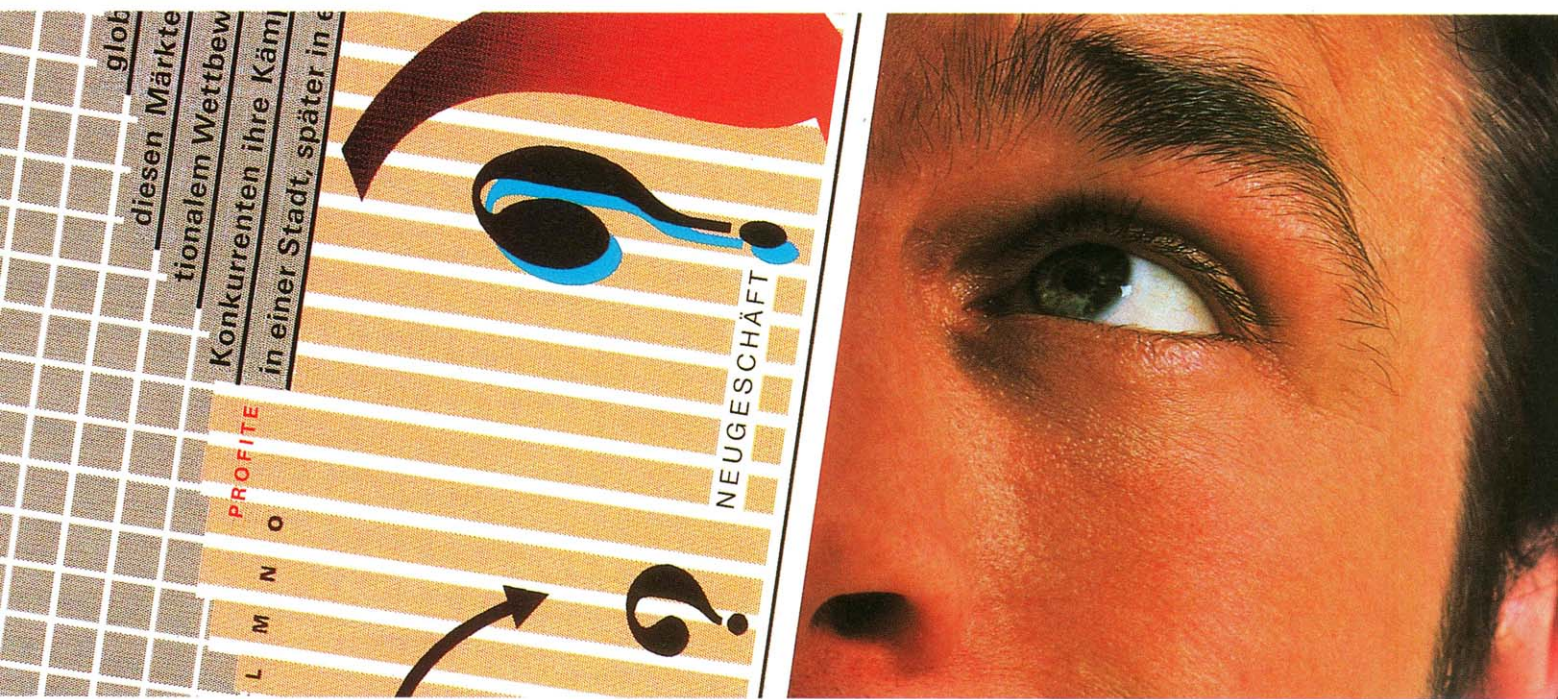
Die letzte Frage Sid. Wo nimmst Du die Ideen für Deine super Spiele her?

Alle Spiele die ich gemacht habe, betreffen Sachen, die ich in meiner Jugend gerne getan habe, bzw heute noch gerne mache. Ich spiele gerne mit Eisenbahnen, lese gerne Bücher über Geschichte und liebe Flugzeuge. Es sind alles Hobbys von mir. Mir macht es Spaß, Spiele darüber zu machen. Weil es ist einfach FUN.

Danke für das Interview.

Thomas Gehringer

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

EARTH WORM JIM

Und wieder ein Topgame im Vertrieb von W.D. Warren auf SEGA Mega Drive! Gewürm und Getier in den verschiedensten Levels und das in einer Grafik die Ihresgleichen sucht.

Zur Vorgeschichte: ein Regenwurm, nämlich Earth Worm Jim, guckt unschuldig aus der Erde und bekommt einen Spezialanzug, den Ausserirdische soeben aus ihrer Schüssel (oder auch Untertasse genannt) verloren haben, mitten auf den Kopf. Keine Chance für unseren Freund, aus dem Ding rauszukommen. Er kennt sich mit diesem sonderbaren Gerät natürlich überhaupt nicht aus und muß nun Abenteuer bestehen, ohne wirklich zu wissen was er tut. Gleich zu Beginn des Spiels sehe ich den rosigen Regenwurm in diesem übermächtigen Weltraumanzug, bei Bodybuilding-Posen. In Arnie-Manier präsentiert er seine eigentlich nicht vorhandenen Muskeln - klar, ohne kräftige Geräuschkulisse geht bei ihm nichts - plötzlich rutscht ihm die Hose runter und er steht in weißen Boxershorts mit roten Tupfen da. Kreischt kurz auf, bekommt Augen wie Topfennockerln und verkrampt sich. Und dann geht's mit dem ersten Level los. Ich muß auf Krähen aufpassen, die mir nach der Gesundheit trachten. Feuerknopf (Button A) mehrmals kurz gedrückt, Gekreische, die Federn fliegen und der Schnabel des russischen Einwanderers purzelt zu Boden. Brutal? Nö! Einfach witzig, super ani-

miert und extra cool. Wenn Jim an einer Kette hängt und sich dahinschwingt, so kommen ihm derartig die Augen raus, das ist echt heavy. Mittels seines Schwanzes (eigentlich ja seines Oberkörpers) kann sich von Haken zu Haken schwingen, kann aber mit diesem auch durch die Gegend peitschen. Der zweite Level spielt in einer Art Lava und Earth Worm Jim kämpft gegen eine Unmenge an Gegnern, von den angesprochen Krähen, über Fifi bis zu Psy-Crow. Alle mit unterschiedlichen Waffen und Fähigkeiten. Sicher eines der schwer-

sten Games auf SEGA
Mega Drive, aber mit Ab-
stand das beste, denn an
Geräuscheffekten und gra-
fischen Leckerbissen
macht Earth Worm Jim nie-
mand was vor.
Zieh' Dir dieses Game
rein, Du wirst Dich
halb tot lachen.
Rauf mit
Earth
Worm
Jim

auf
die

Wunschli-
ste für
Weihnach-
ten, die ÖS
999,- sind gut angelegt,
denn auch Deine Eltern
werden sich dem Witz des
Regenwurms nicht entzie-
hen können.

Thomas Gehringer



MEGA DRIVE

Kriterium	1	2	3	4	5
GRAFIK	15				
SOUND/MUSIK	14				
SPIELBARKEIT	13				
MOTIVATION	15				
STEUERUNG	13				
AUSSTATTUNG	13				
GEWALTFREIHEIT	13				

GESAMTWERTUNG

14

HERSTELLER:**VIRGIN INTERACTIVE****TESTMLISTER VON :****W.D. WARREN****GENRE:**

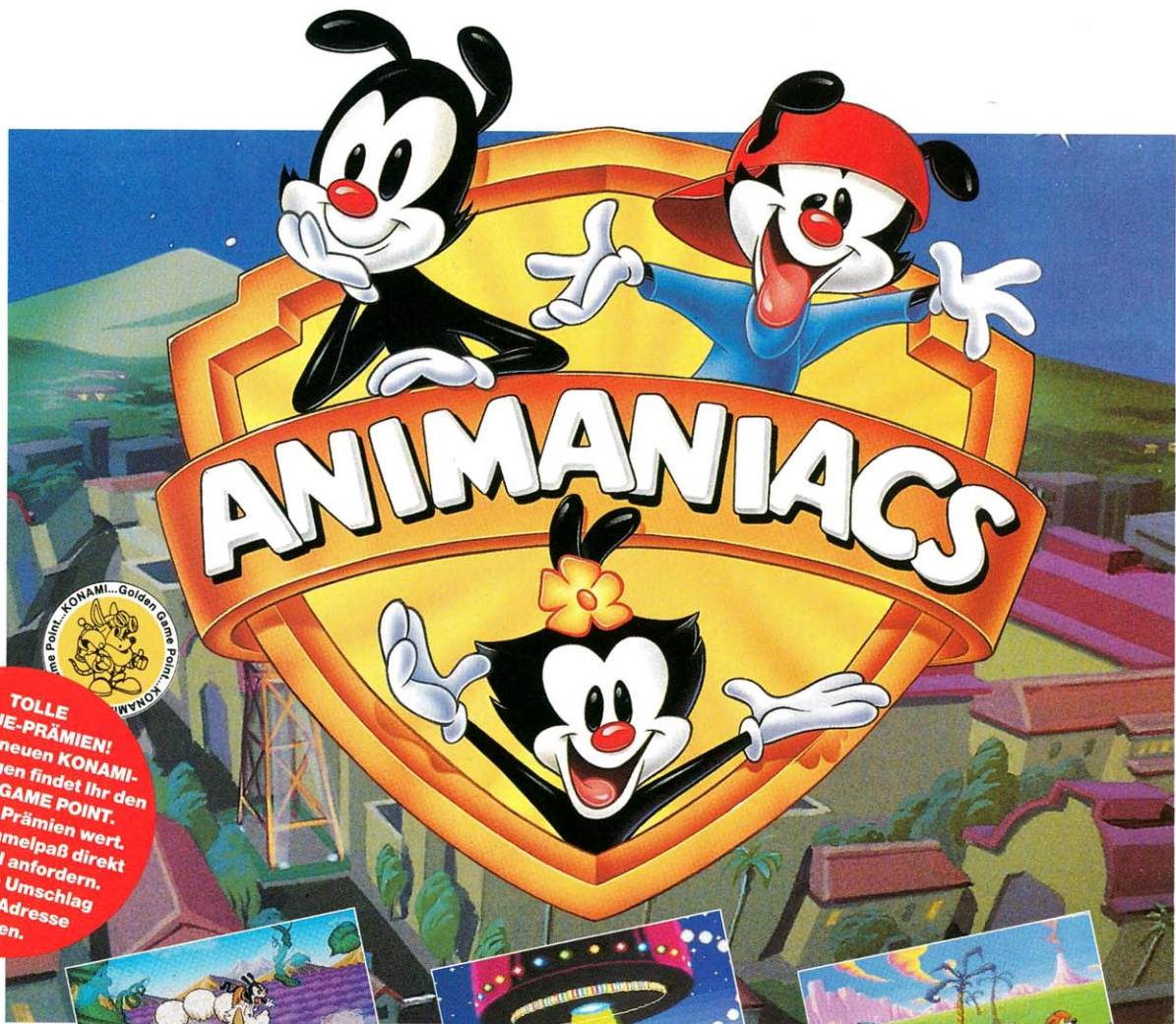
JUMP & RUN

RICHTPREIS:

\$999,000

GETESTET VON:

T. GEHRINGER



sonntags und dienstags
als Serie in **PRO 7**

Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

Das ist Videospielspaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen.

Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.

Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison!
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielpower für das
Super NES und den Sega Mega Drive.
Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.



VIDEO GAMES 12/94 schreibt:
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:
„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“

KONAMI
Superstarker Videospielspaß

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

ANIMANIACS, 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.

FIFA SOCCER 95

I WER NARRISCH! Dieser legendäre Spruch (Schrei) von Edi Finger sen. aus dem Jahre 1978, Du wirst Dich sicher noch daran erinnern, paßt ideal zu diesem Game.

Starke Bewegungsabläufe, perfektes Sliding Tackling und eine super Geräuschkulisse im Hintergrund beamen Dich voll auf den Rasen. Ein Spiel von Electronic Arts, das kein Wadel krampflos



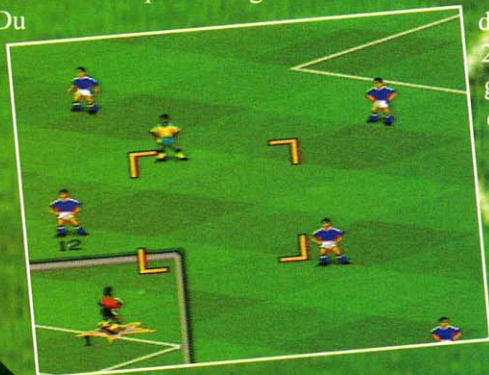
läßt die Stimmung wird wie im Westsektor des Hanappi-Stadions brodeln.

Was aber erwartet Dich wirkliche im FIFA SOCCER 95?

Tja, was soll ich Dir erzählen, würden Spiele in der österreichischen Meisterschaft nur halb so spannend verlaufen, wir wären europäische Spitze. O.K., O.K., ich übertreibe ein wenig, aber das Game ist wirklich cool und grafisch ganz oben anzusiedeln.

Du blickst schräg von oben auf das Spielfeld und hast somit immer das Geschehen im Griff. Ich rate Dir, bei Deinen ersten Versuchen am FIFA SOCCER 95 mit einem Freundschaftsspiel zu beginnen.

(Du



kannst in der Folge Liga, Meisterschaft oder Play off spielen, zum Training aber ist wie gesagt eine freundschaftlich geführte Partie zu empfehlen). Die verschiedenen Möglichkeiten - insgesamt vierzehn - die Dir zur Anpassung des Spiels an Deine Vorstellungen geboten werden, sind auch nicht von schlechten Eltern. Stehst Du auf

eine Art Rugby, so schalte einfach bei Fouls auf OFF und der Schiedsrichter läuft mit dem Blindenhund herum. Da wird gestoßen, getreten und gelegt. Der Schiri aber pfeift Dir was. Noch ein Tip für besonders schnelle und geschickte Spieler. Bei PITCH stell' einfach um auf ARTIFICIAL (Kunstrasen) und der Ball springt höher ab und

wird gererell schneller.

Die Buttonbelegungen hier zu erläutern, würde den Rahmen dieses Berichts sprengen, denn was Du mit diesem Game von der Spielanlage und der Strategie her auf-führen kannst, ist wahrhaftig ein Hammer.

Zieh Dir einfach dieses Spiel rein, gib' Dir den Goalie bei seinen Paraden und schau Deinen Kickern beim Reingrätschen zu. Aber den Übergag erlebst Du nur, wenn's

nicht mehr 0:0 steht. Der Freudentanz des Schützen erinnert mit immer wieder an Cordoba 1978, als unser Hansi Krankl das 2. Tor gegen die ach so geliebten deutschen Nachbarn



geschossen hat. Die Faust in die Höhe gerissen und mit mehreren Luftsprüngen zur Betreuerbank gefetzt!

Und das alles mit einem unglaublich langgezogenem

"Gooooooooooooal" vom Stadionsprecher.

Ja jetzt kennst Du meine Eindrücke vom FIFA SOCCER 95, aber von meinen Steuerproblemen habe ich noch nichts erwähnt. Jeder Orthopäde hätte seine Freude am Krachen meiner Kugelschreiberhaltungen gehabt, als ich anfangs versucht habe, den Spieler per Knopfdruck (Button B) anzuspieren, der am nächsten zum Ball steht. War nicht ganz einfach, aber man gewöhnt sich an die Schmerzen.

Thomas Gehringer

MEGA DRIVE

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

GESAMTWERTUNG

13

HERSTELLER:

ELECTRONIC ARTS

TESTMUSTER VON :

ABC SPIELSPASS
05522/71675
SPORTSPIEL
OS 999,--
T. GEHRINGER

GENRE:

RICHTPREIS:

GETESTET VON:

ÖSTERREICHWEITER POSTVERSAND

02622 /
20 393

POWERMAIL

0222 /
597 28 21



999,--



1099,--



VERLEIH UND VERKAUF VON
VIDEOSPIELEN

SUPER NINTENDO

1199,--



999,--



999,--



999,--



999,--



Samurai Showdown
Pitfall
Lion King
Return of Jedi
Earthworm Jim

Final Fantasy 3
Secret of Mana
Lord of the Rings
WWF Raw
Super Punch Out

MEGA DRIVE

32 X

Virtua Racing DELUXE
Star Wars Arcade
Doom
Super Motocross
Super Afterburner

WWF Raw
Probotector
Lion King
Urban Strike
Earthworm Jim

1199,--



999,--

1199,--



899,--

POWERPLAY SHOPS:

ÖFFNUNGSZEITEN:

Haggenmüllergasse 14
2700 Wr. Neustadt

Stumpergasse 37
1060 Wien

Montag - Freitag: 10.00 - 18.30 Uhr
Samstag: 8.00 - 14.00 Uhr

Wo **SEGA** und **Nintendo®** zu Hause sind!



H.O.T. Moments

**BACK
AGAIN!**

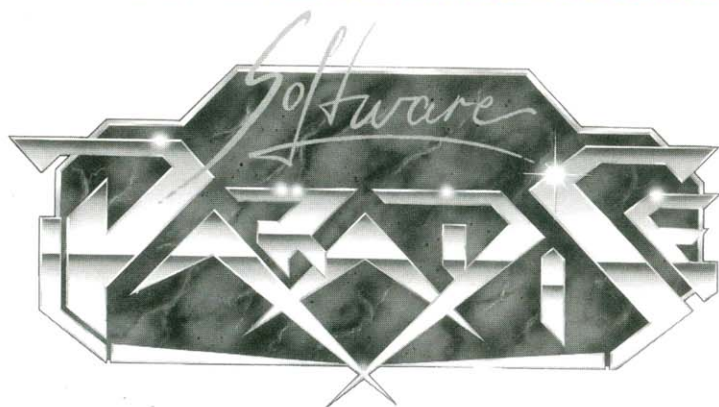
ON UKW

96.0

**RADIO
CD**



WAS SIEHST DU AUF DIESEM RDS 3D BILD!
ANTWORTEN AN: GAME EXPRESS
KENNWORT "3D"
A-1210 WIEN, SPOTTLGASSE 17
DIE ERSTEN 10 RICHTIGEN EINSENDUNGEN GEWINNEN EIN SPIEL NACH WAHL!!!!!!!



SOFTWARE PARADISE

Software & Zubehör
A-8970 Schladming, Salzburgerstraße 106

Bestellen rund um die Uhr

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

MS-DOS/PC

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

AMIGA

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

CD-ROM

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

Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an! Kein Bestellzwang!

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

Hits on CD-i

Auch diesmal haben wir Software auf CD-i genauer unter die Lupe genommen. Einerseits International Tennis Open für 2 Spieler und auf der anderen Seite den Klassiker The 7th guest.

Die Prügelei der gelben Filzkugel in Paris, London oder New York ist leicht erklärt. Keine Änderung zum

be-
reits
in der
Aus-
gabe
10/94
getesteten
Game,
außer daß
Ihr gegenein-
ander klopfen
könnt. Was
sich leichter an-
hört, als es
tatsächlich ist.

Denn das Spielen auf der "hinteren Seite" des Platzes schafft anfangs erhebliche Probleme.

Es macht aber ungemein viel Spaß, dem Gegenüber (in meinem Fall mein Freund Heinz) einige Smashes um die Ohren zu trommeln. Natürlich von einem affengeilen "uaahh" begleitet, wie man's halt so gewöhnt ist von Profis wie Agassi, Muster, Ivanisevic & Co.

Sport, Spiel und Spannung um weihnachtliche ÖS 998,--

Gespielt wurde dieses Game ja bereits eifrig am Spielefest '94 im Austria Center am GAME EXPRESS-Stand. Du warst doch auch dabei, oder?

Mein Gott, The 7th Guest ist doch ein alter Hut, ist doch Schnee von vorgestern! Wenn Du das wirklich glaubst, so hast Du Dir dieses Mega-Game auf dem CD-i von Philips noch nicht reingezogen. Denn was sich da

den Stimmen der Schauspieler und der gruseligen Musik begeistert sein. Kolossale Grafik braucht an dieser Stelle fast nicht mehr erwähnt werden, das erwarten wir ja fast schon von Philips, bzw. den Programmierern der Games.

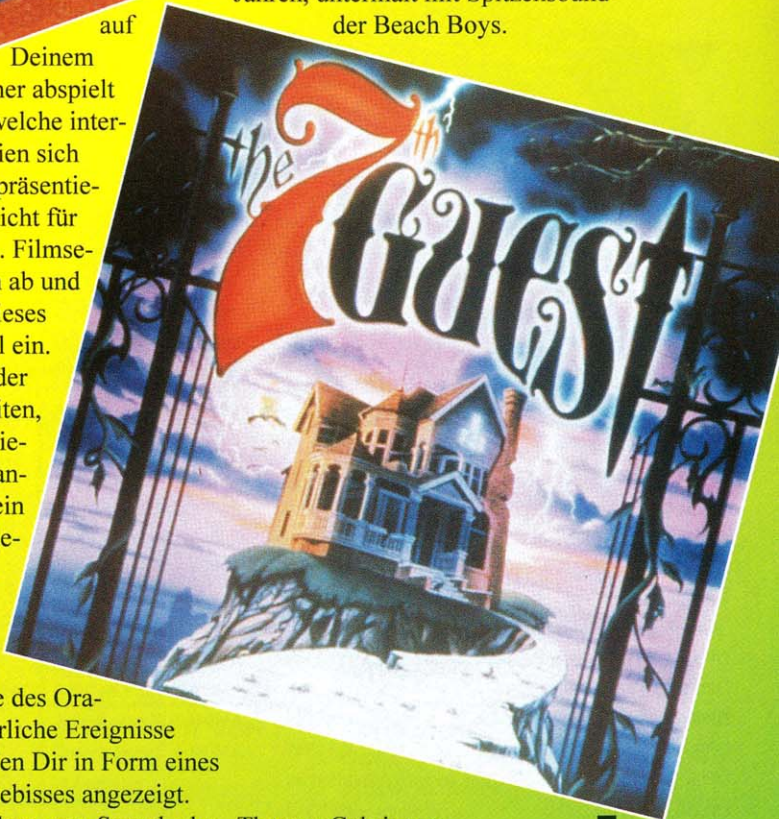
Gehirnakrobaten und Kennern des Spiels auf dem PC, aber auch echten Beginners können wir anhaltende Freude und sinnvolle Freizeitgestaltung zum Denken garantieren.

Merry X-MAS um christkindliche ÖS 798,--

In der nächsten Ausgabe des GAME EXPRESS werden wir ein weiteres Game auf Philips CD-i einem Test unterziehen. "Surf City", ein Spiel in den 60er Jahren, untermalt mit Spitzensound der Beach Boys.

auf
Deinem
Fernseher abspielt und vorallem welche interaktiven Szenarien sich Deinem Auge präsentieren, wirst Du nicht für möglich halten. Filmsequenzen laufen ab und Du greifst in dieses Geschehen voll ein. Laß Dich von der Geisterhand leiten, löse die verschiedenen Rätsel (angezeigt durch ein pulsierendes Gehirn) und speichere Deine Spiele (bis zu zehn verschiedene) mit Hilfe des Orakels. Übernatürliche Ereignisse hingegen werden Dir in Form eines klappernden Gebisses angezeigt.

Du wirst vorallem vom Sound, also Thomas Gehringer



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.



LOGITECH Austria
Postfach 77
A-5580 Tamsweg

WingMan™
EXTREME

öS 799,-
inkl. MwSt



NEU

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

COOLE HARDWARE



Der Tintenspritzer von HP
handlich, jugendlich und
für Eltern verboten-nur zum
Schenken erlaubt



Willst Du Papi Freude machen, sag 's der
Oma, sie wird 's schon machen. HP 500C, der
Fest-Drucker zum Mörderpreis!

Fly him - feel him
Wing Man Extreme für Fliegerprofis
um feierliche ÖS 750,- gerade recht für
Weihnachten

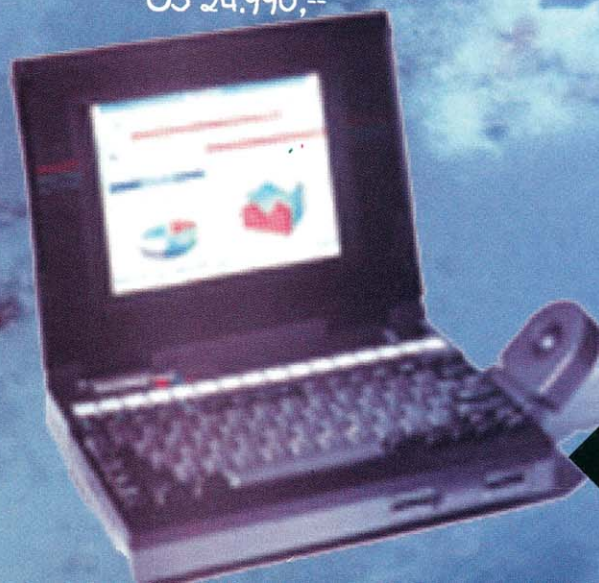


Natural Keyboard von
Microsoft um winterliche
ÖS 1.400,- (ca.) im Handel

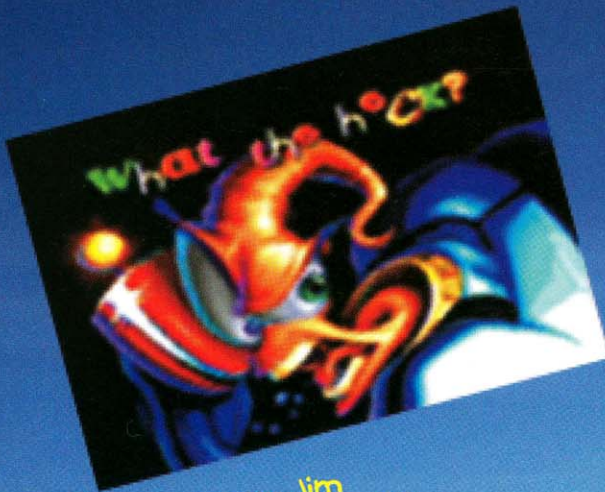
Wow! Die Pilot-Mouse von LOGI, das
abgefahrte Einstiegsmodell für
alle! Winterlicher Knaller um ÖS 350,-



Cooler, transportables Gerät
von Texas Instruments - der
Travelmate 4000 E.
Starker Preis: für's Christkind!
ÖS 24.990,-



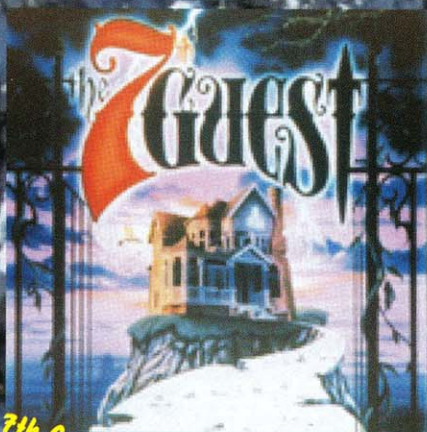
HEISSE GAMES



Earthworm Jim
Das unglaublichste
Abenteuer eines
Regenwurms auf Mega Drive
um wurmige ÖS 999,--



Theme Park für den AMIGA
Brandneu um ÖS 569,--



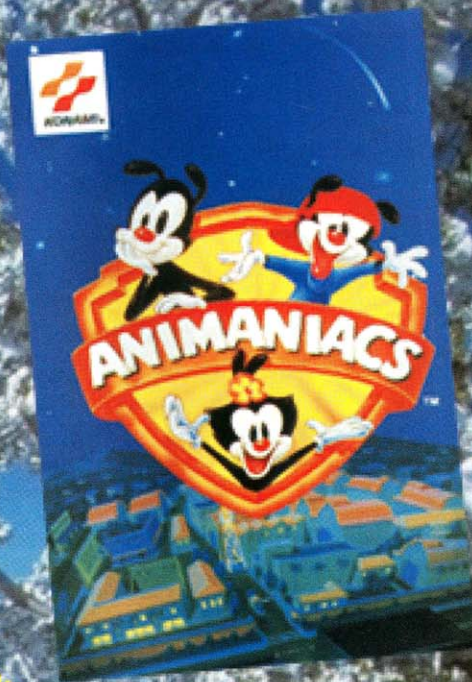
The 7th Guest
Das heiße Game für CD-i
für nur ÖS 798,--



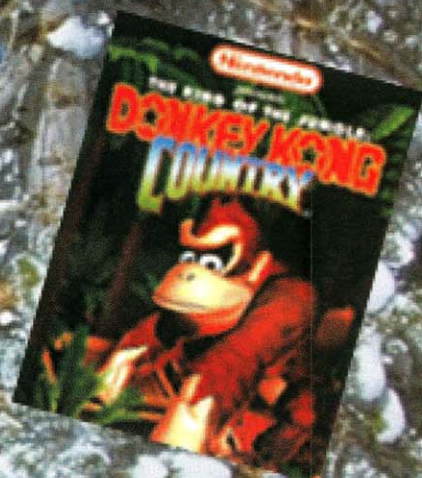
Die seltene
Pandaemoniumkarte aus Dark
Force wird in Heft 1/95 des
GAME EXPRESS verlost.

28

GAME EXPRESS 12/94



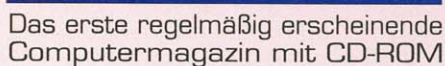
Animaniacs von Steven Spielberg
auf Mega Drive um ÖS 999,-



Donkey Kong Country
Das Game für S-NES
um wilde ÖS 1.399,-



Magic Carpet für den PC
Das Ultra Game zum
Abheben um ÖS 949,-



**Erhältlich mit Powerdrive
CD-ROM überall im Zeitschriftenhandel**

AUS

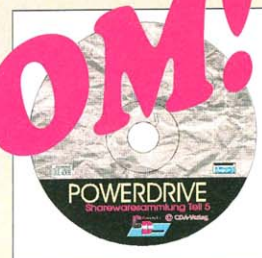
SAE

100

MIT CL

MIT CE

Mit CD-ROM!



CDA-Verlag

Tobra 40
A-4320 Perg

Tel: 07262/84772
Fax: 07262/84774

Microsoft News

NÜTZLICHE und UNTERHALTSAME Software für zu Hause

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 Auflagefläche 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 benutzte Applikationen und Dateien starten.

Das Microsoft Natural Keyboard ist mit einem IntelliType Softwaretreiber 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.)

Ing. Heinz Strobel

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

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

PROFI-CLUB

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!



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

Anzeige

BRETTSPIELE-BRETT

K L A P P E A U F !

KLAPPE AUF! Wer hat als erster den Durchblick? Nach 20 Jahren kommt die TV-Legende Dalli-Klick endlich aufs Spielbrett.

Es war einmal, vor langer Zeit. Als Dallas noch ein eher unbekannter Ort drüben in den Staaten war, X-Large noch eine Kleidungsgröße und Confetti Papierschnitzel. Damals, in der Fernseh-Steinzeit so um 1970, hatten unsere Ahnen-oh graus-nur zwischen zwei Programmen die Wahl. Und Donnerstags, um Viertel Neun entschieden sie sich alle für Dalli Dal-li. Neben anderen merkwürdigen Fragerunden

spielte Showmaster Hans Rosenthal dort nämlich Dalli Klick. Eine geniale Idee: Ein Foto, durch Klappen verdeckt, wird Zug um Zug enthüllt. Wer das Motiv als erster erkennt, gewinnt. Mittlerweile ist jede schwachsinnige Kabel-TV Game-Show unverzüglich auch als Brettspiel vermarktet worden. Geradezu unglaublich also, daß es über 20 Jahre gedauert hat, ehe sich ein Verlag an Dalli Klick wagte. Doch gut Ding braucht Weile. Und so freuten wir uns-eine Spielrunde lebender Fossile um die 30-als "Klappe auf!" endlich am Spieltisch landete. "Weißt Du noch, wie der Rosenthal damals immer in die Luft gesprungen ist?" "Nö, mich hat der Alte immer nach dem Betthupferl unter die Decke gesteckt..."

Egal, eigentlich wollte ich Euch etwas über "Klappe auf!" erzählen. 108 doppelseitig

mit bunten Bildern bedruckte Kärtchen liegen vor. Sie stecken in einer kompakten Plastikbox, verdeckt-na eben durch die Klappen. Einer aus Eurer Runde mimt als Erster den Spielleiter, sucht eine Karte aus und öffnet eine beliebige Klappe.

Dann gibt's da Antwortchips, die Ihr unter lautem Ausrufen Eurer



Eingebung dem Spielleiter vor die Nase werft. Habt Ihr später noch bessere Ideen, was sich hinter den Klappen verbirgt, bleiben noch zwei Chips zum Tippen. Aus ist die Runde nämlich erst, wenn alle einen richtigen Tip abgegeben haben, keine Chips mehr vorrätig sind oder alle Klappen offen. Der Spielleiter läßt sich davor natürlich nichts anmerken, was die Qualität der abgegebenen Tips verrät. Er steckt die Chips einfach mit Pokerface ins Plus-oder Minus-fach hinten an der Box. Die Wertung liegt auf der

Hand: Je früher der Tip, desto mehr Punkte.

Das Ganze ist hübsch gestaltet, besonders die Fotos haben es uns angetan. Nie zuvor habe ich beispielsweise ein dermaßen avantgardistisches Gummibärli abgelichtet gesehen. Fragt mich bitte bloß nicht, warum das Wertungssystem so angelegt ist, daß es dem flotten Mitläufer und Mitrufer in Summe bessere Chancen gibt als dem kreativen Denker. Wenn schon unbedingt

weiterraten, obwohl die richtige Lösung gefallen ist, gebt dem Ersten doch wenigstens zwei Extra-Punkte.

Ansonsten ist die Sache ein toller Spaß für wirklich fast jedes Alter. Zusatzschablonen vor dem Bild verlängern den Spielreiz. Oder man spielt die Memo-Variante: Klappe auf -und wieder zu. Spieltechnisch ist "Klappe auf!" ein ganz klein wenig holprig durch den permanenten Spielleiterwechsel. Und auch nicht hundertprozentig schummelsicher. Aber das würdet Ihr doch sowieso nie tun, Freunde, oder?

Claudius Halik

KLAPPE AUF!

SPIELREIZ		12
SPIELABLAUF		10
ORIGINALITÄT		8
SPIELANLEITUNG		14
DESIGN		14
PÄDAGOG. WERT		13

GESAMTWERTUNG

12

AUTOREN: WOLFGANG KRAMER (TV)

VERLAG: RAVENSBURGER
 TESTMUSTER: VERLAG
 GENRE: BILDER RATESPIEL
 SPIELER: 3-6 PERS. / AB 8 JAHREN
 SPIELDAUER: CA. 30 MIN.
 RICHTPREIS: CA. 05 520,-

SPIELE-BRETTSPIELE

SPUREN IM BUSCH

Jage flüchtige Wilderer, Stop. Haben sich irgendwo in Afrika versteckt. Stop. Verschwitzte Grüße an Wolfgang Kramer. Stop.

Umtatata, umtatata. Ewig gleich hämmern die Buschtrommeln den Rhythmus des "Schwarzen Kontinents" ins Hirn. It's jungle time. Rasch noch die nötige Ausrüstung zusammenkratzen, die letzten Impfungen und ab geht der Flieger nach Casablanca. Dort, in der Nordwestecke Afrikas, startet nämlich die ungewöhnlichste Brettspiel-Jagd des Jahres. Garstige Wilderer sind knapp entkommen und haben sich ins Landesinnere abgesetzt. Wir, die Guten, heften uns an ihre Fersen und versuchen, sie irgendwo an den entlegenen Küsten dingfest zu machen. An 36 Orten Afrikas werden im

Laufe des Spieles Plättchen aufgelegt. Wer saich mit seiner Spielfigur an den jeweiligen Ort würfelt, darf das betreffende Plättchen umdrehen und im Geheimen ansehen. Der Gag dabei: Ein solches Spurenkärtchen kann immer nach Sü-

mer er will, beenden. Gewonnen hat, wer zu diesem Zeitpunkt den meisten Wilderern die Handschellen angelegt hat. Dazu gibt's noch ein paar Detektivspiel-Schmankerl, die Ihr spätestens seit Cluedo und Scotland Yard garantiert intus habt. Beispielsweise das gegnerische Ausfragen und das Führen von Ermittlungsblättern.



Insgesamt macht das alles einen recht soliden Eindruck, wie man ihn von Autor Wolfgang Kramer gewohnt ist. Kramer gilt ja inzwischen als der Stephen King unter den Spiel-Erfindern. Pro Jahr beglückt er uns regelmäßig mit mindestens 5 oder 6 Neuheiten. Viele davon werden Bestseller und manche gefallen den Kritikern.

den oder aber nach Osten zeigen, denn in der Spielschachtel sind beide Varianten vorrätig.

So gibt es also letztlich nur eine durchgehende Spur von Casablanca an einen der 10 Zielorte. Dorthin, wo die Gauner untergetaucht sind, verhaftungen kann man seltsamerweise auch vorher schon vornehmen, auf Verdacht gewissermaßen. Was sich auch nachhaltig empfiehlt, denn jeder der die komplette Spur beisammen hat, kann das

"Spuren im Busch" ist natürlich bei weitem nicht sein Meisterwerk, auch wenn der Spielmechanismus recht gut funktioniert. Für Profis hat sich der Autor ja sogar eine zusätzliche Spezialvariante ohne Würfel ausgedacht.

Vielmehr ist es aber die Gestaltung des Ganzen, das "Drumherum", das einen ziemlich hausbackenen Gesamteindruck hinterläßt. Gerade dasw geheimnisvolle Afrika und seine aufregende Tierwelt kann man doch wirklich spannender abbilden als es hier der Fall ist. Was der Verlag im Design eingespart hat, macht er freilich im Text des Begleitheftes wieder gut. Dort werden nämlich 36 verschiedene Tierarten, die vom Aussterben bedroht sind, in bemerkenswert interessanter Form vorgestellt.

Claudius Halik

SPUREN IM BUSCH

SPIELREIZ		9
SPIELABLAUF		12
ORIGINALITÄT		10
SPIELANLEITUNG		13
DESIGN		4
PÄDAGOG. WERT		13

GESAMTWERTUNG



AUTOREN: WOLFGANG KRAMER

VERLAG:	SCHMIDT
TESTMUSTER:	SCHMIDT
GENRE:	DEDEKTIV-REISE-SPIEL
SPIELER:	2-4 / AB 10 JAHREN
SPIELDAUER:	CA. 45 MIN.
RICHTPREIS:	CA. D3 450,-

COOLE
Sonderangebote

THE
FREAKS
GACOOLES
ZU BEHÖR



Wing Commander
III

ÖS 990,-

ANTWORTKARTE

ICH BESTELLE FOLGENDE PRODUKTE

THE
FREAKS

DO IT

WOW!!

HYPERSCHNELLE

WING COMMANDER III ÖS 990,-

... FREAKS CD STARTER KIT ÖS 3.990,-

... WINGMAN EXTREME ÖS 750,-

... BATTLE BUGS ÖS 550,-

... SCHWARZE AUGEN 2, CD-ROM ÖS 790,-

... SOUNDBLASTER16 ÖS 1.390,-

... TRANSPORT TYCOON ÖS 899,-

... MAGIC CARPET ÖS 790,-

... WINGMAN ÖS 490,-

☐ ALS WEIHNACHTSGESCHENK VERPACKEN!

Vers
Irrtū
Preis
Vers
Ab ÖS 2.000,- Bestellwert erfolgt die Lieferung frei.

FAXBESTELLUNG: 0222 / 718 57 03
THE FREAKS - IMMER FÜR DICH DA!!!
POSTFACH 38
1032 WIEN

ÖSTERREICHWEITER VERSAND

NOBODY BEATS US

LIEFERUNG

GEILE PREISE - TRY IT!



Battle Bugs
um coole ÖS 550,-



Das
Schwarze Auge 2
ÖS 790,-

Freaks CD-Starter Kit
Soundblaster16 + double speed
CD-ROM + PC Lautsprecher +

Sound
Blaster 16
um heiße
1.390,-



ÖS 3.990,-

14 geile
Spiele auf
CD-ROM

NUR DIE NEUESTEN
MEGA - SPIELE



Magic Carpet
ÖS 790,-

LISTEN TO TELEPHONE TALK 1

Im Vertrieb der BMG Ariola habe ich Lernprogramme entdeckt, die mit den bisher getesteten nicht zu vergleichen sind.

Der Produzent, die Telemedia GmbH, hat mit "telephone talk 1" eine Sprachsoftware geschaffen, mit der Du Deine Aussprache perfektionieren kann.

Das Installieren dieses Programmes ist freilich einfach und Du kannst mit Deiner Arbeit sofort beginnen. Keine Frage, Grammatik oder Zeitenerfassung ist nicht das Ziel des Telemedia-Produkts, aber wenn Du Dein Micro im Griff hast,

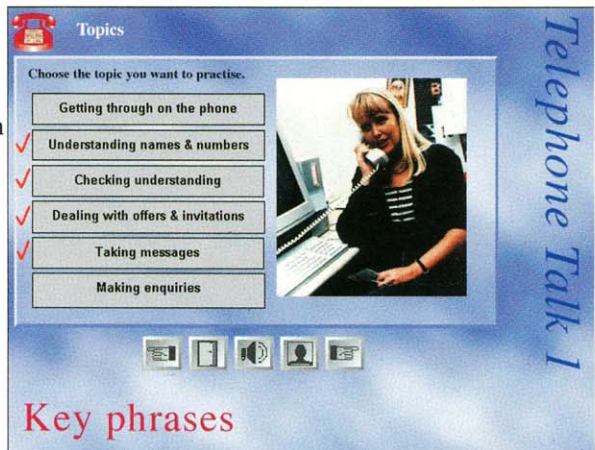
dann wirst Du staunen, welch sprachliche Wunderdinge Du zu tun imstande bist. Mehrere Lektionen stehen Dir zur Verfügung, die alle (bis auf "key phrases") in acht Bereiche untergliedert sind. Von "getting through on the phone" bis "giving directions" ist alles vorhanden, was Du jemals am Telefon benötigen kannst. Perfektes Britisch kommt Dir aus den Lautsprechern entgegen und Deine Aufgabe ist es, mit der Aussprache so nahe wie möglich an die "Vorlage" her-

lich) per "Record-Knopf" aufgezeichnet und Du kannst in der Folge dann vergleichen. Nämlich Deine Version der Sache und die des Sprechers. Ob Du es allerdings jemals zu einem Rudermittglied von Oxford oder

Cambridge bringen wirst, sei dahingestellt. Das Lernwerkzeug ist mit diesem Produkt wohl ein sehr gutes. Denn die Telemedia hat mit "telephone talk 1" ein tatsächlich abnormes Lernprogramm geschaffen, und nämlich im wahrsten Sinne des Wortes. Noch nie hat eine andere



Software die Aussprache dermaßen geschult, wie die von mir getestete. Es werden keine Noten oder Punkte vergeben, Lernen soll hier auf absolut freiwilliger Basis passieren und wenn man es sich genauer überlegt, dann kann "telephone talk 1" auch den Managern, oder



solchen, die welche werden wollen, ans Herz gelegt werden. Wer kann schon von sich selbst behaupten, very british zu tal-ken. Also ich nicht, und wie ist es mit Dir?

Abschließend bedanke ich mich noch für die zahlreichen Leserbriefe, die mich seit dem Erscheinen der letzten Ausgabe erreicht haben. Durchwegs positive

Reaktionen zum Thema Sprachtrainer waren die Folge und ich habe mich entschlossen, durch eine kleine Verlosung einem der vielen Schreiberlinge mit einem Sprachtrainer auf CD-ROM "Danke" zu sagen. Ich gratuliere Rainer L. aus Graz recht herzlich.

Thomas Gehring

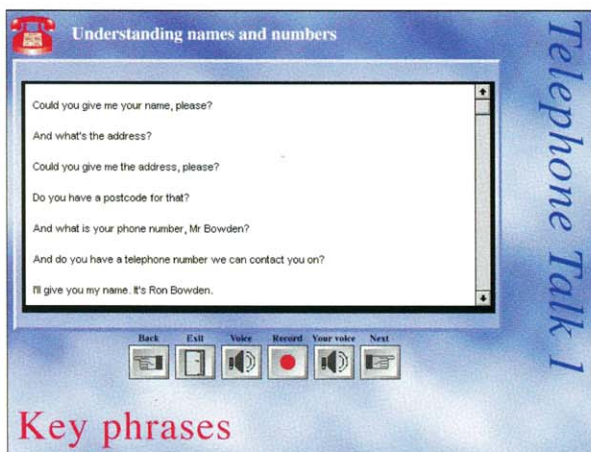
UNSERE MEINUNG:

■ Wem eine Reise nach England zu teuer ist, dem sei dieses Programm ans Herz gelegt.

■ Telephone Talk ist besonders für Schulen als Rhetorikkurs geeignet. Aussprache und Verständnis werden speziell fürs Berufsleben geschult.

UNSERE NOTE:

GUT



anzukommen. Selbstverständlich werden Deine gesprochenen Laute (und manchmal ist es ja wirklich nicht mehr, sind wir uns ehr-

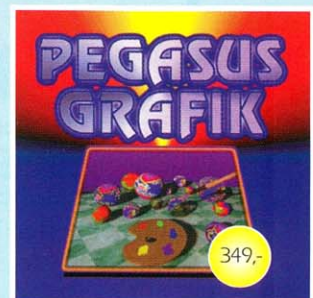
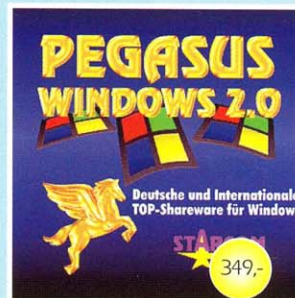
lich) aufgezeichnet und Du kannst in der Folge dann vergleichen. Nämlich Deine Version der Sache und die des Sprechers. Ob Du es allerdings jemals zu einem Rudermittglied von Oxford oder



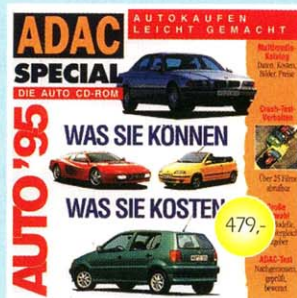
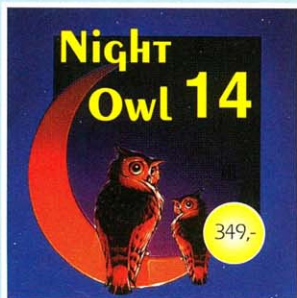
CD-ROM Haus GesmbH. CD-ROM-GROSSVERSAND

Postfach 270
A-9011 KLAGENFURT
Tel: (0463) 31 5 58
Fax: (0463) 31 5 94

Große Auswahl - alles lagernd.
Heute bestellt - morgen bei Ihnen.
Bitte fordern Sie unseren
Gratis-Farbkatalog noch heute an.



PEGASUS 5.0 - der Hit am Sharewaremarkt - jetzt als Doppel-CDROM nur S 349,-



SENSATIONELL:
WinVokabel 2.0
Deutsch-Englisch-Deutsch
Mehr als 40.000 Vokabeln,
Sprach-Ausgabe, engl.
Redewendungen uvm.
Die wertvolle Hilfe für die
Schule und alle, die schnell
Englisch lernen wollen !



Leistungsfähiges
Paket zum Erstellen
Animationen und
Raytrace-Bilder -
ähnlich 3-D-Studio
Fertige Wireframes,
Rendering-Software
und vieles mehr.
Professionell - keine
Shareware !
PREIS-HIT !

LINUX
Das leistungsstarke UNIX
Betriebssystem
3 CD-ROM-Paket mit System
und vielen Linux-Anwendungen
m. Source. Jetzt neue Version.
Deutsches Handbuch.
Bestwertung in PC-Welt
(5 von 5 Punkten)
NUR S 699,- (3 CDs !)

CDROM-SUPERANGEBOTE DES MONATS



Brandneues Sixpack aus Deutschland !
Andromeda 3.3, Wizard Games, Video Loop
Station, Warum-Darum, NBG-Simon-Sampler,
Actor Sound & Graphics
ALLES DRIN ! WARNUNG: Macht süchtig !



Mit Memory lernen Sie spielend
Englisch. Sprachausgabe und
Spracheingabe zur Aussprache-
Kontrolle. Vokabel und Grammatik.
Interaktive Multimedia-CDROM für
Windows. Patentierte Lernmethode.
Auch für Kinder ab Lesealter !
Einführungspreis: NUR S 349,-



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



Check jedes Spiel bei **ELECTRONIC LAND**

Im 10. Bezirk in Wien findest Du in der Favoritenstraße 40 die Spezialisten vom Electronic Land. Komm einfach mit Deinen Wünschen oder auch Deinen Problemen hin, Du wirst sehen, daß man Dir immer helfen kann. Du kannst alle Spiele vor dem Kauf testen und Dir auch Deine Geräte (wenn's einmal nötig ist) reparieren lassen.

Du kommst in einem Spiel nicht weiter? Die Freaks von der Favoritenstraße wissen wo's lang geht und verhelfen Dir in Kürze zum Durchblick!

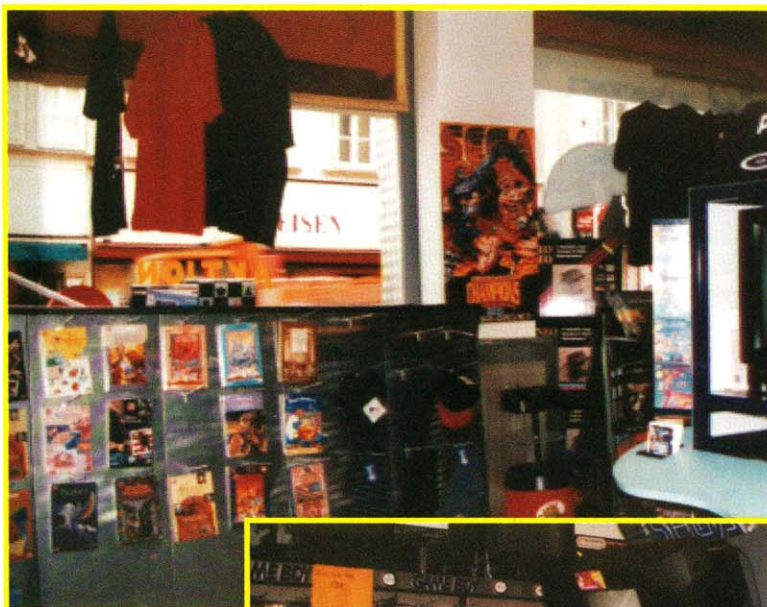


Auf 150 m2 Verkaufsfläche findest Du sowohl alle Konsolenspiele, vom Game Boy bis zum Jaguar oder 3-DO. Aber auch die PC-CD-ROM Schiene ist den Knaben vom Electronic Land nicht fremd. In Kürze kannst Du Dir dort auch Alladin

oder Lion King auf PC reinziehen!

Und vorallem bekommst Du bei einem Einkauf ein SONIC T-Shirt gratis.

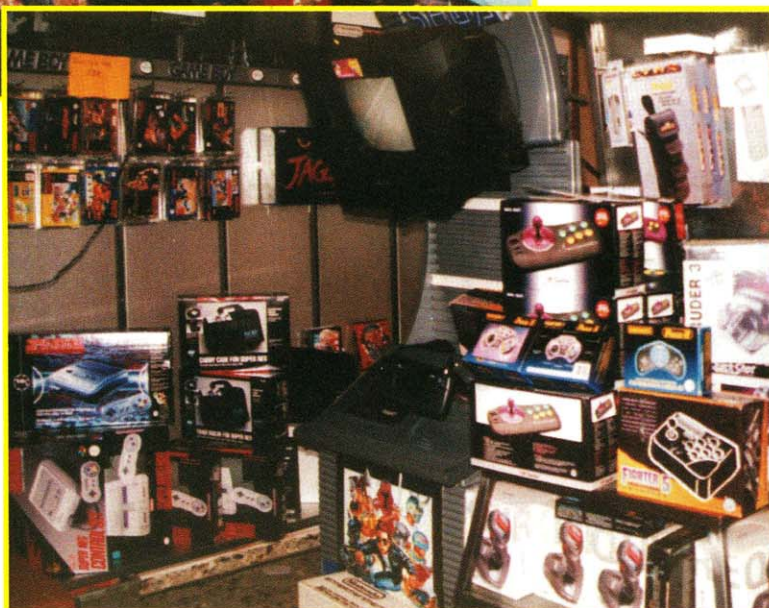
Wenn Du ÖS 500,- dort am Schädel haust, dann kannst Du sogar eine Jurassic Park Tasche mit nach Hause schleppen.



Also was hält Dich noch auf, nimm die Beine in die Hand und ab ins Electronic Land, 10. Bezirk, Favortitenstraße 40.

Geöffnet für Dich von Montag bis Freitag 10⁰⁰ bis 18⁰⁰ und an den Einkaufssamstagen im Dezember (zwei Stück haben wir ja noch!) ebenfalls "aperto"

Thomas Gehringer



Hi Gamers!

Welcome to DT Profi-Shop!

Nicht nur wenn Du Dich zu den Spielern unter den Usern zählst, nein auch für echte Hardwareprobleme ist der DT Profi-Shop ein Geheimtip.

Du hast es in der Geblergasse 124 im 17 ten Hieb in Wien mit absoluten PC-Magiern zu tun. Die helfen Dir bei Problemen im Bereich Installationen von PC's weiter, beraten Dich und checken mit Dir die ideale Computerlösung durch.

Schulungen oder Service von PC's gefällig? Der haarige Alf würde ein kurzes "Null Problemo" von sich geben. Und genauso ist es auch. Egal was Du wissen möchtest, welche Konfiguration Dein PC hat, die Profis aus der Geblergasse werden Dir wei-



DIE PROFESSIONELLE ADRESSE IN SACHEN EDV

terhelfen können.

But now! *GAMERS aufgepasst!*

Jeden Mittwoch findet im DT Profishop von 17⁰⁰ bis 22⁰⁰ ein Treffen zum Thema GAMES statt. Ein Proficlub **ohne Einschreibgebühr und Mitgliedschaft**. Einfach *hinkommen* und mit anderen Fre-aks über Lösungen, Probleme oder vielleicht den GAME EXPRESS diskutieren.

Das Motto am Mittwoch muß also heißen: **GO TO DT-Profi Shop AND CANCEL YOUR PROBLEMS.**

Oder ruf' an: 0222/ 409 31 35

Thomas Gehringer



CD
DIREKT

nur **ÖS 69,-**

REGELMÄSSIG MIT CD-ROM
CD
DIREKT
Mit CD-ROM
AUSGABE 1/95
Dezember 94-Jänner 95
NUR **DM 9,20**
ÖS 69,- / SFR 9,90

Hier fehlt die CD-ROM?!
Wenden Sie sich bitte
an Ihren
Zeitschriftenhändler!
Beachten Sie bitte
die Installationshinweise
auf Seite 26!

**Erhältlich im
Zeitschriftenhandel!**

AUF DER CD:

**ÜBER
600 MB**

DOS & WINDOWS-
SPIELE,
ANWENDER-
GRAFIK & SOUND-
PROGRAMME,
DEMOS,
VIDEO-FILES

**DIREKT
VON CD
STARTBAR!**

**MULTIMEDIA
SELBST GEMACHT:
MULTIMEDIA TOOLBOOK
FÜR WINDOWS
PC-SPIELE:
COLONIZATION,
MASTER OF MAGIC, ...
TIPS & CHEATS**

PROGRAMMIER-WETTBEWERB
Näheres im Heft!

**ÖSTERREICHISCHER
COMPUTER
MARKT**

**Ausgabe 22
Dezember
mit CD-ROM**

**Treiber & Updates,
über 300 Windows-Spiele,
Anwender-Programme,
und vieles mehr!**

ARE YOU READY FOR VIRTUAL REALITY ?



Wir sind der Frage nachgegangen, was uns in den nächsten Jahren an virtueller Kunst erwarten wird und in welche Richtung die Gedanken der Pioniere auf diesem Gebiet gehen.

Zu diesem Zwecke haben wir uns mit Marc Chatel von LOGI Tech Schweiz unterhalten. In der gemütlichen Atmosphäre des Cafe Schwarzenberg kamen wir bald auf den Punkt. Können wir wirklich bereits in wenigen Jahren in diese surreale Welt einsteigen?

Yes, of course, so die Antwort von Marc Chatel. Denn gemeinsam mit 3-DO konnten die Spezialisten von LOGI Strategien erarbeiten, die zukunftsweisend sind. Und was die wenigsten wissen, LOGI war das erste Unternehmen, das eine Lizenz zur Produktion von 3-DO Peripherie-Geräten bekam und hat diese dann an Panasonic weitergegeben.

Echte Pionierarbeit also?

"Ja, wir übernehmen mit diesen Technologien eine Art Vorreiterrolle und haben in Virtual IO in Seattle/USA investiert, um auch hier gemeinsam Fortschritte zu

machen"

Alles gut und schön, aber was bringen diese Erkenntnisse für den User? Wie können wir davon profitieren, sprechen wir hier nicht von Zukunftsmusik?

Marc Chatel gibt uns klipp und klar die einleuchtende Antwort "LOGI Tech wird 1995 einen neuen und besseren

Cyber-Man und ein Game-Pad, das mit beiden Händen gesteuert

wird, auf den Markt bringen. Zu Preisen, die für jede Brieftasche akzeptabel sein werden. Und das wird nur der Anfang sein. In maximal 10 Jahren werden die kids nicht "Alladin" spielen, sie werden Teil davon sein. Virtual Reality wird es möglich machen."

Soll das bedeuten, daß wir kurz nach der Jahrtausendwende mitten in einem Game agieren können? Daß wir uns in eine künstliche Welt zu Hause einlocken können? Das alles klingt ein wenig fantastisch, oder? Andererseits denken wir an die Ent-

wicklung vom 286er zum Doppel-pentium oder von der 60MB -Festplatte zur 4 Gigabyte-Platte. Warum sollten da nicht Entwickler den kommerziellen Durchbruch zur Virtual Reality schaffen.

Mit einem Wort - anschnallen und die unglaublichen Dinge auf uns zukommen lassen.

**WE ARE READY FOR VIRTUAL
REALITY !**

Thomas Gehringer

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

Aus gegebenem Anlaß drucken wir hiermit einen Leserbrief zum Thema Raubkopien ab. Dieser Brief bezieht sich hauptsächlich auf Teil 2 in Ausgabe 10/94 von Peter Neuberger. Aus Platzgründen wird der Leserbrief in teilweise gekürzter Form wiedergegeben.

Was eine Stellungnahme eines Users, der sich von Raubkopierern distanziert, hätte werden sollen, wurde zu einem billigen Pamphlet, in dem mit Polemik und Rundumschlägen gegen die ach so bösen Raubkopierer gewettert wird. Diese Form der Auseinandersetzung mit einem komplexen Thema wäre wohl sogar für "Täglich Alles" zu wenig seriös.

Ich möchte noch etwas gleich zu Beginn klarstellen: Ich sehe mich in keiner Weise als Vertreter der Raubkopierer, aber ich gebe zu, daß ich selbst Raubkopien besitze und auch schon weitergegeben habe. Ich habe allerdings noch nie Raubkopien verkauft.

..... Damit komme ich gleich zu einem wichtigen Punkt: Peter Neuberger wirft in seinem Artikel Leute, die Raubkopien verkaufen (die eigentlichen "Raubkopierer") und Leute, die Raubkopien besitzen, in einen Topf. Ich glaube, er macht damit einen großen Fehler.

Den Besitz von Raubkopien als kriminell zu bezeichnen erscheint fragwürdig, wenn man sich vor Augen hält, wie viele Computerbenutzer tatsächlich Raubkopien besitzen. Ich persönlich kenne keinen einzigen Computerbesitzer, der nicht die eine oder andere Raubkopie verwendet, und das beinhaltet alle Privatpersonen, Firmen und öffentliche Institutionen (Schule, Universität,...). Ich gehe sogar soweit, daß ich dem Autor unterstelle, daß auch er schon irgendwann einmal Raubkopien verwendet hat - wer einen Computer besitzt, kommt fast zwangsläufig in Kontakt mit illegal kopierter Software.

Der eigentliche kriminelle Akt besteht aber doch darin, Raubkopien zu verkaufen und nicht, sie zu erwerben. Und hierin besteht der große Unterschied, den Peter Neuberger in kindlicher Naivität übersieht: Leute, die Raubkopien (zum Teil hauptberuflich) verkaufen, haben mit dem durchschnittlichen Computerbesitzer nicht viel gemeinsam.

.....Für den durchschnittlichen User, der hin und wieder Raubkopien kauft oder mit Freunden tauscht, besteht hingegen nicht die geringste Gefahr erwischt zu werden. Die Raubkopierer kennen zu meist nicht einmal die Namen ihrer Kunden und niemand wird so dumm sein und seine Visitenkarte dem erstbesten Raubkopierer geben.....

.....Da Peter Neuberger offenbar nicht imstande ist, vernünftige Argumente für den Kauf von Originalsoftware zu liefern, möchte ich einige nennen.

Einige Spielehersteller beschränken sich nicht darauf, den Programmdisketten eine dürftige kopierte Installationsanleitung beizufügen, sondern schreiben erstklassige Handbücher, die über eine einfache Spielanleitung weit hinausgehen und eine echte Bereicherung des Spiels darstellen. Bei Anwendungssoftware sind die beiliegenden Dokumente oft sogar notwendig, um die Software in allen Details zu beherrschen. Einige Computerbenutzer kaufen Originalsoftware, wenn sie mit der Raubkopie zufrieden sind. Mittlerweile gehört es sogar schon zum Ehrencodex der Softwarepiraten, die Käufer von Raubkopien zu ermahnen, das Original zu kaufen,

wenn ihnen das Programm gefällt! Diese "Try before you buy" Philosophie ist zwar nicht ganz legal, aber sie kann funktionieren, wenn die Käufer von Raubkopien mitspielen.

Ein weiteres Argument, Originalsoftware zu kaufen ist ein niedriger Preis. Auch wenn es Peter Neuberger nicht gern hören wird, eine kundenfreundlichere Preispolitik täte der Softwareindustrie sicher gut.....

.....Das wohl beste Argument für Originalsoftware ist aber ein ganz banales - die Softwareindustrie steigt auf Medien um, die nicht mit vertretbarem Aufwand zu kopieren sind (CD-ROM, PCMCIA, Cartridges etc.). Man darf gespannt sein, ob die Softwareindustrie, die ihre hohen Preise immer mit den Verlust durch Raubkopierer erklärt, die Preise tatsächlich senken wird.

Was bringt nun aber Computerbesitzer wie mich dazu, Raubkopien zu verwenden?

Das wichtigste Argument wird von Peter Neuberger vehement verneint - die zu hohen Kosten von Software. Spiele, die neu erscheinen, kosten etwa ÖS 800,- bis 1.000,-. Dies ist vor allem dann eine Menge Geld, wenn das Spiel nicht den Erwartungen entspricht - und Zeitschriften wie die Ihre, die jedes Spiel in den höchsten Tönen loben, tragen zur falschen Erwartung bei.....

.....Ich möchte abschließend noch festhalten, daß eine Diskussion des Themas Raubkopien in der Form, wie sie in ihrer Zeitschrift geführt wird, völlig sinnlos ist.....

.....Alles in allem eine höchst überflüssige Debatte in einer

SCHICHTE

höchst überflüssigen Zeitschrift.

Mark P.

Lieber Mark!

Die scheinbar überflüssige Debatte beginnt nun wohl doch noch interessant zu werden. Schließlich konnten wir jemanden bewegen seine Meinung kundzutun, der äußerst selten Leserbriefe schreibt. Da diese Zeitschrift vom User für den User gemacht wird, scheuen wir uns nicht, auch solche Beiträge, wie den von Peter Neuburger oder Deinen, zu veröffentlichen. Die Spieletests fallen deshalb durchwegs positiv aus, weil wir nur die besten neuen Spiele, die derzeit auf dem Markt sind, anführen. Die Testberichte, von weniger guten bis schlechten Spielen, füllen unsere Aktenordner. Der Platz ist uns zu schade um schlechte Spiele vorzustellen. Die Spiele über die wir berichten, wurden von fachadäquaten Testern (User die nicht von der Industrie gekauft sind) geprüft und bewertet. Ist ein Spiel mies, kommt es nicht in den GAME EXPRESS. Außerdem lassen wir uns keine Tests kaufen, so wie es vielleicht andere tun.

Heinz Strobel

P.S.: Keine Angst!

Bei uns werden keine Adressen weitergegeben.

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

Schreibt an:

GAME EXPRESS

Spöttlgasse 17, A-1210

GAME EXPRESS 12/94

MEHR LEISTUNG: BIS 75 MHZ

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



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

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

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

M wie Mehr: 486er

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

M wie Movie: Mit dem Aktiv-Matrix Farb-Display und dem vorinstallierten

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



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



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



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

Fachhandels- und
Distributoren-
Adressen erfahren
Sie unter

Telefon
0222 / 604 19 31

Fax
0222 / 604 19 31- 85



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

**TEXAS
INSTRUMENTS**

LESERCORNER

TIPS & TRICKS

OUTPOST Tips:

Bei Outpost benötigt man eine Vielzahl an Mineralien. Das Mineral C kommt aber am wenigsten vor. Es ist ratsam am Anfang das SPEW (Recycling-Center) zu bauen. Wodurch diese Problem kurzfristig behoben ist. Die SPEW sind jedoch fehlerhaft, dadurch kann es zu Mineral C Mangel kommen. Nach und nach werden die Minen ausgebeutet sein. "Schnell einen Robominer hinschicken und die Mine wird durchegeputzt". Diese Art wird sehr langwierig, wenn man ca. 30 Minen mit 4 Leveln besitzt. Also Strg+F11 drücken und man besitzt unendliche Ressourcen. Weitere Funktionstasten:
F 9: Künstliche Katastrophen erschaffen.
F 10: Motivation u. Kriminalität auf max. bzw. min einstellen.

COLONIZATION:

Wer hat Geldprobleme bei Colonization? Den derzeitigen Geldstand merken, diesen mit einem Dezimal-ASCII Konverter umwandeln und die entsprechende Zahlen-Buchstabenkombination mit einem Editor im Game.sav suchen. An dieser Stelle wird dann FF FF FF eingetragen. Und siehe da, man ist etwas reicher geworden.

Beide Tips von
Michael Marold, Wien

PAINT BRUSH:

Ein guter Effekt ergibt sich, wenn man ein Objekt mit der Schere ausschneidet und es dann am Bildschirm herumzieht und die Kleinschreibtaste gedrückt hält.

X-Wing, bzw. Tie-Fighter:

Falls Ihr noch nichtdraufgekommen seit: Wenn man während des Spiels Escape drückt, kommt man in einen Auswahlbildschirm, in dem man ewig Leben, Munition und anderes auswählen kann. Leider kann man, wenn

man ewig Leben hat, X-Wing nicht auspielen. Tie-Fighter läßt es aber zu.

REBEL ASSAULT:

Man muß gleich beim Start, wenn das Lucas Arts-Zeichen erscheint, mit dem Joystick folgende Bewegungen machen (schnell!!): Feuer, unten, Feuer, links, Feuer und rechts Feuer, wenn man es geschafft hat hört man ein Klingeln und jemand sagt: "Lucas Arts". Nun kann man, wenn man während des Spielens ESC drückt, sich jedes mal einen Level vorbeamen.

MIGHT AND MAGIC 3:

Ich habe dieses sehr schwere Spiel leider noch nicht ausgespielt, kenne aber einige kleine Hilfen: Orakel: wenn man ARENA eingibt, kommt man in eine Arena und kann kämpfen. Hat man alle Gestalten besiegt, bekommt man Stärke dazu. Feuer: Befördert einen auf die Feuerinsel. Eis: Schneinsel, Erde: Insel, Luft: Insel, Wasser: Insel.

Sebastian Breuer, St. Gilgen

Danke Sebastian!

Die Fragen aus Deinem Leserbrief haben wir hoffentlich mit unserem Antwortschreiben beantwortet.

Die Red.

MEINUNGEN:

RAUBKOPIERER:

Bezüglich des Artikels über Raubkopierer "Die unendliche Geschichte" möchte auch ich meine Meinung kundtun. Ich bin 24 Jahre alt und berufstätig, kann mir also durchaus Originalsoftware kaufen. Das tue ich auch und zwar weil ich es nicht in Ordnung finde, wenn man Softwarehersteller um den Lohn ihrer Arbeit betrügt, aber auch deshalb, weil heutzutage ein Originalspiel nicht viel mehr kostet als eine Raubkopie mitsamt der Kopie der Anleitung. (Ein Beispiel: Mein letztes Originalspiel "Bun-

desliga Manager Hattrick" kostete ca. ÖS 640,-- und enthält 3 Handbücher, die den Kopierschutz beinhalten. Diese insgesamt 200 Seiten müßte man aber farbkopieren bei einem Preis von ca. ÖS 2,-- pro Kopie, also ÖS 400,-- plus den Preis des Spiels, den man dem "guten Freund" bezahlen müßte.) Die Kehrseite der Medaille aber ist, daß sich die Softwarehersteller oft selbst ein Bein stellen. Erschreckend viele Neuerscheinungen funktionieren nicht richtig. Aus diesem Grund wurde vor ca. einem halben Jahr der Verein "PC GAMBLER" gegründet, dessen Ziel es ist, Spiele zu testen und nicht zu kopieren. Alles läuft legal ab und wird sogar von Soft- und Hardwarehändlern unterstützt (z.B. Spieleversand Berghöfer und Fa. SKY). Schaut einfach einmal bei einem unserer Meetings vorbei - Dienstag und Freitag ab 19⁰⁰ in der Bieberstub'n, 1010 Wien, Bieberstraße 4!

Peter Gaider, Wien

O.K. Peter!

Vielen Dank für Deine Einladung, wir werden mal bei Euch vorbeischauen!

Die Red.

PHILIPS CD-i:

Gott sei Dank schreibt ihr vom Game Express über das CD-i von Philips. Warum tun das nicht auch andere Magazine? Das System ist toll und die Spiele sind grafisch so hervorragend, daß ich nicht schon auf die neuen Berichte in eurem Magazin freue. Könnt ihr mir übrigens sagen, welche Spiele in nächster Zeit herauskommen werden und ob es das Tennis für 2 Spieler schon gibt? Also viel Spaß noch und macht weiter so!

Herbert Bauer, Graz

Hallo Herbie!

Es freut uns, daß Dir sowohl das CD-i von Philips, als auch der

Game Express gefällt. Es zeigt uns, daß wir auf dem richtigen Weg sind. Wenn Du alles über neue Games auf CD-i wissen möchtest, so rufe bitte die **Tel. 0222/60101** an und die Spezialisten von Philips werden Dir gerne weiterhelfen. International Tennis Open ist bereits im Handel (Preis ÖS 998,-) erhältlich und Du findest einen Kurztest in dieser Ausgabe auf Seite 24.

Die Red.

AUSSTELLUNG & COMPUTERCLUB:

Ca. 160 Besucher konnten wir bei einer Ausstellung über Hard- und Software, Spiele und Zubehör am 20.11.1994 im WM-Saal der Gemeinde Trieben begrüßen. Gemeinsam mit der Fa. Zimmermann und Dynamic Systems haben wir (der Computerclub Trieben) tolle Preise organisiert und einige Sponsoren, wie z.B. die Raiffeisenbank Trieben oder die Steiermärkische Trieben, gewonnen. Der jüngste Besucher war ganze 5 Jahre alt. Aufgrund des totalen Erfolges wird diese Veranstaltung nächstes Jahr um die gleiche Zeit wieder stattfinden.

Im Namen des Computerclubs Trieben möchte ich dem Team des Game Express für die Zusammenarbeit danken und wünsche Euch viel Erfolg mit dieser tollen Zeitschrift.

Beim nächsten Mal möchten wir gerne unsere Partnerclubs vorstellen und über deren Aktivitäten berichten.

Guido Weissenbacher

Servus Guido!

Es freut uns, daß ihr mit der Veranstaltung solchen Erfolg hattet. Wenn es unsere Zeit erlaubt, kommen wir gerne im November des nächsten Jahres nach Trieben um dem Treiben dort beizuwohnen. Klar kannst Du in einer der nächsten Ausgaben des Game Express über Partnerclubs berichten, unsere Leser werden es Dir danken. Bis zum nächsten Mal - Ohren steif halten und alles Gute

Die Red.



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**

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**



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



GEWINNSPIEL

1 Grazer CD-ROM-SHOP
Elisabethinergasse 22, 8010 Graz
Tel.: 0316 97 23 16

Der **1. Grazer CD-ROM-SHOP** veranstaltet mit dem **GAME EXPRESS** ein tolles Gewinnspiel!!! Reiß die Seite einfach raus, oder schicke eine **Postkarte** mit dem Kennwort **"Frohe Weihnachten"** an:

GAME EXPRESS, 1210 Wien, Spöttlgasse 17.

Unter allen Teilnehmern (innen) werden folgende Superpreise unter Ausschluß des Rechtsweges gezogen.

1. PREIS:

1 CD-Rom Spiel INFERNO- übernimmt die Kontrolle in diesem unglaublichen Weltraumabenteuer.

Gestiftet von der FA. DYNAMIC SYSTEMS, Trieben

1 DEXXA Joystick für den extremen Gamer. Der mit dem Superdesign.

Gestiftet von der FA. ACTEBIS, Wien

2. PREIS:

1 CD-Rom Spiel INFERNO

Gestiftet von der FA. DYNAMIC SYSTEMS, Trieben

4. + 5. PREIS:

je 1 Pegasus 5.0 DOPPEL-CD, die unbestritten beste Shareware

CD aus der Pegasus-Reihe

Gestiftet von der FA. STARCOM, Klagenfurt

3. PREIS:

1 CD-Rom Spiel TRANSPORT TYCOON

Setze alle Räder in Bewegung! Super Wirtschaftssimulation

Gestiftet von der FA. DARIUS, Wien

11. - 40. PREIS:

je 1 Foto-CD mit den herrlichsten Plätzen der ganzen Welt!!!

Gestiftet vom 1. Grazer CD-ROM-SHOP, Graz

6. - 10. PREIS:

je 1 BOGART ANIMATION GIGANT CD-Rom, Superanimation am laufenden Band. Ein österreichischer Spitzentitel.

Gestiftet von der FA. BOGART DATA, Wels

41. - 100. PREIS:

je ein Einkaufsgutschein im Wert von ÖS 50,-

im 1. Grazer CD-ROM-SHOP, Graz

Gestiftet vom 1. Grazer CD-ROM-SHOP, Graz

EINSENDESCHLUSS
21.12.1994
DATUM DES POSTSTEMPELS

Der 1. Grazer CD-ROM-SHOP bedankt sich bei allen Großhändlern, für die zahlreichen Preise, für dieses Gewinnspiel.
Öffnungszeiten: Täglich von 9⁰⁰ - 12⁰⁰ und 14⁰⁰ - 19⁰⁰ und am langen Einkaufssamstag von 9⁰⁰ - 17⁰⁰.

**DIESEN BERICHT
WIDMET EUCH:**

**TEXAS
INSTRUMENTS**

DIE JÄGER DER VERLORENEN GESCHWINDIGKEIT oder "ICH WILL ENDLICH MEHR SPEICHER"

**Funkel Funkel,
Brützel Brützel,
der Rechner raucht,
der Bruder witzelt.**

Es gibt nichts Schlimmeres als eine Spielverpackung, die aufgrund der hohen Prozessor- und Speicherangaben meinen Rechner als Taschenrechner degradiert.

Ich weiß noch wie ich mein Baby bekam, so neu, so schön und sooooooooo schnell. Doch es dürfte an der Entwicklung meines Babys etwas schiefgegangen sein. Irgendwie ist es etwas zurückgeblieben. Ich füttere es immer mit der neuesten Software, aber immer mehr verweigert es diese Nahrungsaufnahme. Es wird immer langsamer

und manchmal hält es einen sehr langen Winterschlaf. Ob es die "Alzheimer" hat? Nun ist es an der Zeit, meinem Bastlertrieb freien Lauf zu lassen und mein Baby auf Touren zu bringen. Es gibt zwei gute Möglichkeiten, meinen PC zu tunen. Erstens einen besseren Prozessor einzupflanzen, oder ein etwas größeres Lungenvolumen (Speicher) zu verabreichen. Am besten mache ich gleich beides.

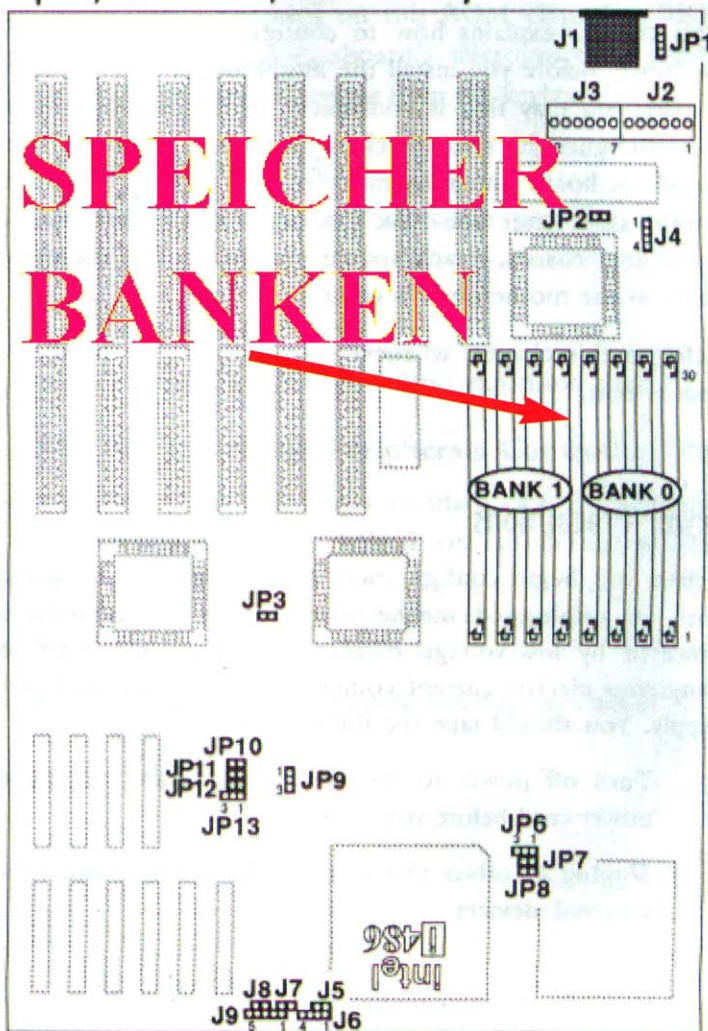
Ein Blick ins Handbuch des Motherboards. Siehe da, mein Baby hat noch Platz für ein paar Simm's. Das sind die kleinen länglichen Platinen mit dem dringend benötigten Speicherplatz.

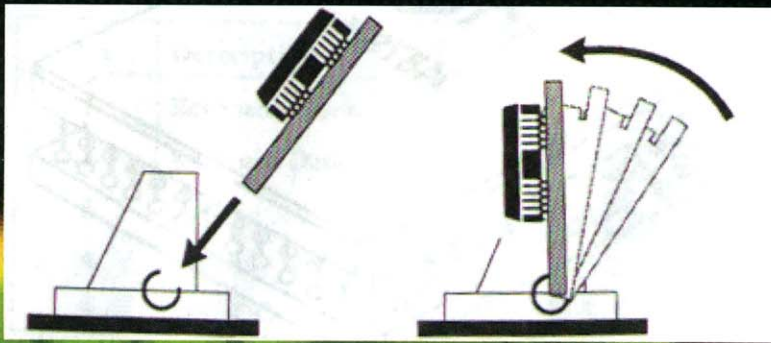
Auch mein Prozessor (486 SX 25) kann ich gegen einen höheren (486 DX2/66) austauschen.

Wer einen 386er hat, dem sei es angeraten, entweder das komplette Board zu tauschen, oder sich aufgrund der Preisentwicklung gleich ein neues Baby zuzulegen (Hat den Vorteil, daß ich dann Zwillinge habe die, mit einem seriellen Kabel verbunden, ein wunderbares Netzwerk bilden, über das sich einige Spiele zu zweit gamblen lassen). Doch nun zu den Simm's.

Rasch zum nächsten Händler und vier 1MB Simm's gekauft. Laut Handbuch muß ich meinen Speicherplatz immer um eine BANK erweitern. Obwohl ich bis jetzt geglaubt habe, daß eine Bank etwas zum sparen ist, merke ich jetzt, daß die Bank im Baby immer etwas zum einzahlen ist. Die 4 Simm's kommen auf ca. ÖS2.500,-- Also nicht gerade billig. (Ich hasse die Preispolitik der Japsen)

Jumpers, Connectors, and Memory Bank Locations





Zu Hause angekommen, bereite ich alles für die Operation an meinem Baby vor.

Man nehme:

- 1 Kreuzschraubenzieher
- 1 Schlitzschraubenzieher klein
- 1 Packung Valium
- 1 Bibel
- 5 Tupfer (Taschentuch etc.)
- 1 Verbandskasten
- 4 Stk Simm's
- 1 Karatekurs

So, zuerst wird alles was Strom betrifft abgesteckt. (Am PC!!!) Nun öffne ich mit dem Kreuzschraubenzieher die Verkleidung des Babys und blicke erstaunt in das Innere. Wow! Sieht echt cool aus.

Mit dem Handbuch des Boards ist es ein Leichtes, die Location der Simm-Steckplätze zu erkennen. Mit zittrigen Händen nehme ich die Simms und stecke sie schräg in den Sockel (fester reindrücken) und klippe sie dann mit einer Drehung in den Sockel ein. Doch was ist das?! Auf meiner Stirn bilden sich die ersten Schweißperlen. Tupfer! Wo sind die Tupfer! Klick!

Der erste Simm ist drinnen.

Ha! Ich glaube ich werde Medizin studieren, bin wohl der geborene Arzt.

Nun folgen Simm 2-4. Fertig!

Ein breites Grinsen legt sich über mein Gesicht.

Durch diesen Erfolg in die höchsten Sphären des Erfolgs gehoben, nehme ich nun das nächste Projekt in Angriff. Jawohl mein Prozessor wird getauscht. Ist doch

ein Leichtes! Oder doch nicht?

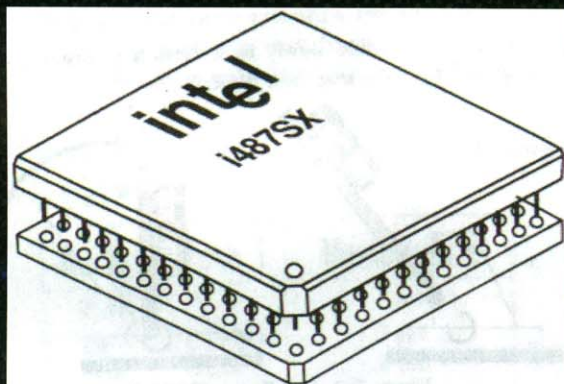
Nachdem ich mir auch den Prozessor (486DX2/66) zugelegt und mein Sparbuch um ca. ÖS 6.000,-- erleichtert habe geht's los. Der Prozessor-Dealer hat mir auch noch so eine Art umgebogene Gabel mitgegeben.

Bei meinem noch immer geöffneten Board ist der Prozessor leicht zugänglich. Mit der Gabel hebe ich sehr vorsichtig den alten Prozessor aus dem Sockel.

Ein Freund von mir hat einen ZIF Sockel. Der kann mit einem kleinen Hebel den Prozessor freigeben und einfach rausnehmen.

Ich muß dazu sagen, daß er ein etwas fauler Hund ist und dem Abenteuer PC wenig abgewinnen kann. Also ein richtiger Smurf. Langsam, ganz langsam heble ich den Prozessor aus seinem angestammten Bereich.

Als der alte Prozessor ca. 30 cm aus dem Rechner zischt weiß ich, daß die letzte Hebelaktion doch wohl etwas zu heftig war. Aber es ist Gott sei Dank nichts passiert. Nun aufgepaßt. Der neue Prozessor hat einen Punkt an einer Ecke, die auch noch etwas abgeschrägt ist. Sein Gegenpart, der Sockel, weist ebenso diese Abschrägung an einer Ecke auf. Also, neuen Prozessor vorsichtig auf den Sockel **auflegen, noch nicht reindrücken.**



Erst wenn man sicher ist, daß alle Zäpfchen (Pin's) des Prozessors über den entsprechenden Löchern des Sockels liegen *vorsichtig, sehr vorsichtig* eindrücken.

Ein kleiner Wildbach von Schweißperlen stürzt an meinen Schläfen, der Schwerkraft folgt mir zu Boden.

Wenn der Prozessor steckt, ist auf dem Board noch ein Jumper (Steckbrücke und kein Floh) umzustecken. Das Handbuch des Boards verrät, wo ich meinem Baby mitteilen muß, daß es nun ein besseres Herz hat. Als dies getan ist, schraube ich nunmehr mein liebstes Stück zusammen und hänge es ans Stromnetz.

Als ich den Power-Schalter umlege, zieht mein ganzes Leben an mir vorbei.

Tac, Tac, Tac.....

Der Speicher rast in ungeahnte Höhen von 8MB. Man möge sich diese himmlische Zahl einmal vorstellen.

Ich kann es kaum glauben, mein treuer Freund hat auf die Operation gut reagiert. Mein c:>_ steht einwandfrei vor mir.

Langsam verschleiern die heraus tretenden Freudentränen meinen Blick, ich kann gerade noch ein Testprogramm aufrufen und die neuen Hochgeschwindigkeitswerte feststellen, als ich in Ohnmacht falle.

Als ich wieder bei Bewußtsein bin gebe ich mir sofort einen Raumpkampf. Mein kleines Baby hat sich zum Ultracompy entwickelt und gemeinsam ist uns nun kein Programm mehr fremd - jeder Feind wird in den PC-Himmel geblasen! Den Karatekurs kann ich nun auch vergessen, denn den hätte ich nur gebraucht um meinen Eltern klar zu machen, daß mein Baby dahin ist und ich einen neuen PC brauche.

Eines wäre noch zu erwähnen.

Sollte jemand Schiffbruch erleiden, so übernehme ich keinerlei Haftung. (Der Karatekurs ist immer noch offen)

Heinz Strobel

WANTED!

EURE MEINUNG

WIR
SIND AN
EUCH

TIPS UND TRICKS

HIT LOGOS

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

EURE WÜNSCHEN

VORSCHAU 01/95:

MAGIC CARPET

MASTER OF MAGIC

LEXIKON DER TIERE

PROF. LERNSOFT

SOFTWARE FÜR MAC

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE V

HEISSE AMIGA GAMES

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

DU ERHÄLTST DAS
HEFT 01/95:

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

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.

50

GAME EXPRESS 12/94

The Best of Manfred Deix Vol.1

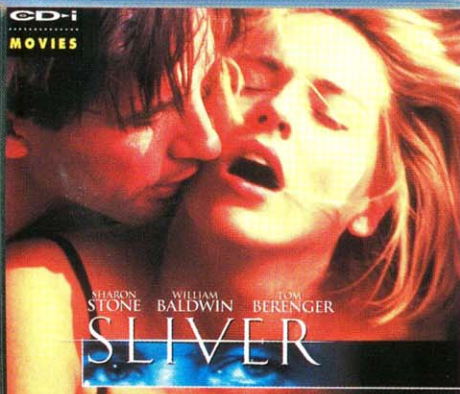


DEIX

PHILIPS

DIGITAL VIDEO ON CD-I

Philips CD-i



SHARON STONE WILLIAM BALDWIN TOM BERENGER

SLIVER

WIE SCHAUEN DOCH AUCH GERNE ZU...ODER?

PHILIPS

VIDEO CD



Tina Turner

LIVE IN CONCERT / RIO DE JANEIRO

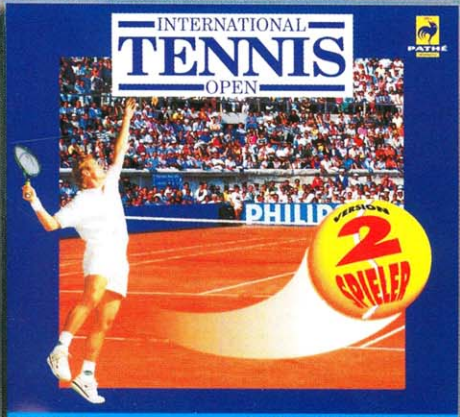
PolyGram Video

DIGITAL VIDEO ON CD-I



PHILIPS

DIGITAL VIDEO ON CD-I



INTERNATIONAL
TENNIS
OPEN



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**

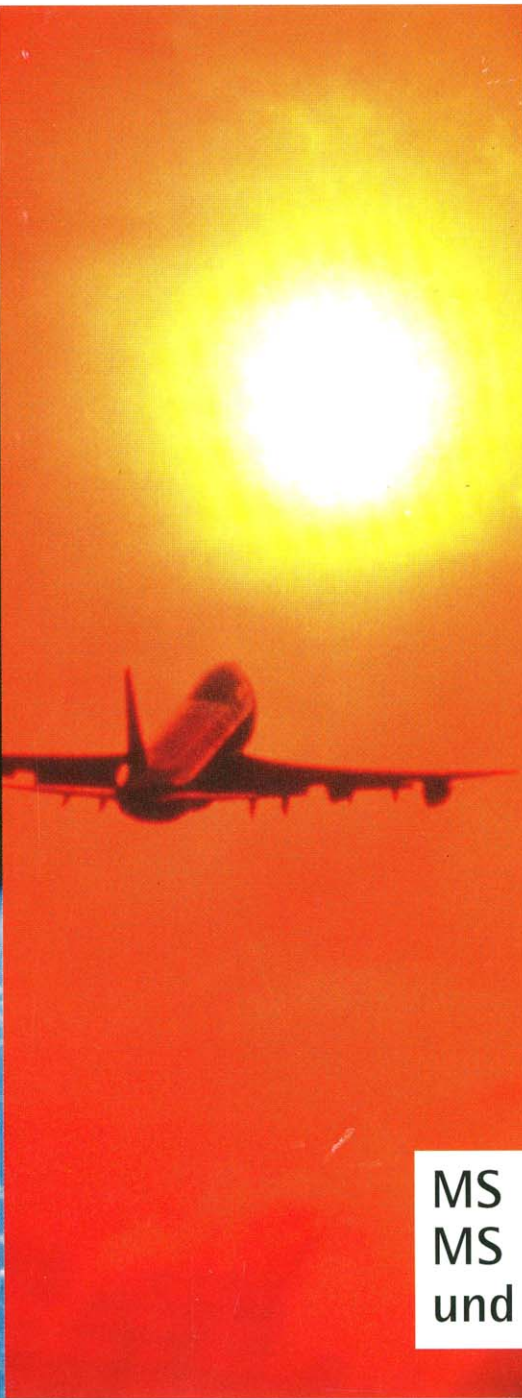
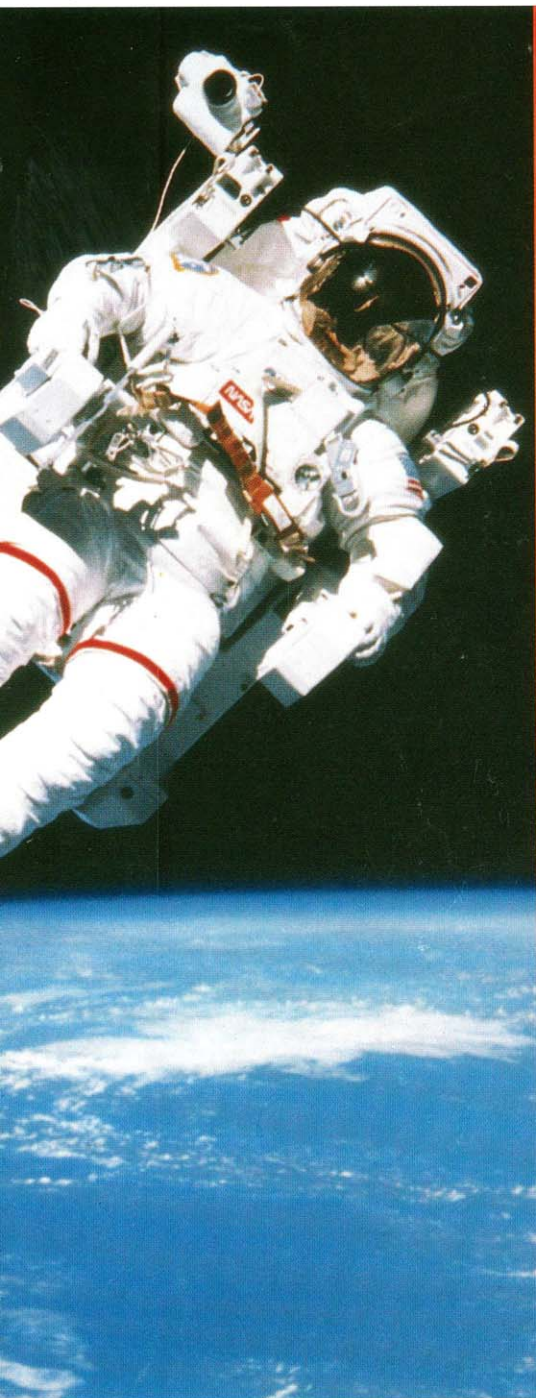


COMPACT
disc



PHILIPS

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®