

GAME EXPRESS

Das 1. österreichische Fachmagazin für den PC- und Konsolenmarkt

BATTLE ISLE 3

Der Schatten des Imperators

APACHE LONGBOW

Auf der Seite von UNO und NATO
bei Originalschauplätzen

SUPER MARIO 2

Der lang erwartete Renner für Dein SNES

SEGA RALLY

Das Game aus der Spielhalle für
Deinen Saturn

WIPE OUT

Das ultimative Rennspiel für Deine
Playstation

EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT

Stephen Hawking präsentiert die
Physik und Kosmologie leicht
verständlich.

MICROSOFTS
WINDOWS 95
IM TEST

7th LEVEL.



BATTLE

BEAST

Das Ultimative Fight Game



Sechs verschiedene Kämpfer
neun unterschiedliche Szenarien auf zwei Ebenen
Trickfilmanimationen in Filmqualität mit mehr als 8000 Bildern
mehr als 100 Kampftechniken pro Spielfigur
lernfähige Computergegner
versteckte Geheim- und Bonusräume
über 300 Kampf- und Hintergrundgeräusche...

...lassen das Blut in den Adern gefrieren!

**FÜR WINDOWS '95
& WINDOWS 3.1**

Bestell-Nr.
76896 40494 2

BMG
INTERACTIVE
Entertainment

DIE ENTSCHEIDUNGEN FALLEN....

Wenn es draußen auch an so manchem Tag beinahe noch sommerliche Temperaturen gibt, rückt das Weihnachtsfest und somit die umsatzstärkste Zeit des Jahres unaufhaltsam näher.

Und dann werden sich viele "Beinahe-User" entscheiden müssen. Nehme ich mir nun einen PC, einen Mac? Oder will ich ausnahmslos spielen, dann wäre eine Konsole ja doch besser. Aber welche, denn allzuviel Unterschied besteht zwischen Sony PlayStation und Sega Saturn nicht.

Doch Moment mal, da wird's doch in nächster Zeit auch Nintendos Wundermaschine, den Ultra 64 geben. Greife ich vielleicht doch besser zu Neo-Geo, 3-DO oder Atari Jaguar?

Leicht wird diese Entscheidung mit Sicherheit nicht sein, weiß man doch speziell über den Ultra 64 fast überhaupt nichts. Wenn man von den Gerüchten, die die Maschine einerseits in den Himmel heben, andererseits aufgrund der Modultechnik ins Abseits drängen, absieht.

Jede Hardware hat bekanntlich ihre Vor- bzw. Nachteile, sei es nun die lange Ladezeit bei Neo-Geo, die wiederum einer Unmenge an sehr guter Software gegenüber steht oder die Supertechnik des Saturn, die aber die derzeit mangelnde Quantität an PAL-Spielen kaum ausgleichen kann.

Nun steht aber andererseits fest, daß der PC oder Mac im Vergleich zur Konsole (in welcher Form auch immer) ganz andere Anwendungsbereiche hat.

Wer nun den Wunsch hegt, das Gerät ausnahmslos zum Spielen zu verwenden, dem sei logischerweise die Konsole ans Herz gelegt.

Aber ob nun die Wahl auf einen PC, Mac oder eine der zahlreichen Konsolen fällt, eines ist klar:

Der Erfolg der Hardware hängt unmittelbar mit der Qualität und der Verfügbarkeit der Software zusammen. Was immer da auf den verschiedensten Maschinen und vorallem in welcher Qualität in nächster Zeit erscheinen wird, das steht in den Sternen.

Mal abgesehen von "Sega Ralley" für den Saturn und "Destruction Derby" für PlayStation, denn speziell diese beiden Games haben's in sich.

Und zwar gewaltig meint.....

.....das **GAME EXPRESS** Team

Thomas Gehring

Ing. Heinz Strobel

INHALT



BERICHTE

PREVIEWS 6
Neue Games aus dem Hause
Sony und Sega werfen ihren
Schatten voraus

Comin - Virus-Hotline

(**43-1) 596 40 48

- mcafee agent austria -
- für DOS-Windows-OS/2-Novell-
-comin-claudia strasser-1060 Wien-hofmühlgasse 21/21-
-fon: 596 40 48-fax: 596 40 23-bbs: 596 40 21

Bezahlte Anzeige

PC-GAMES

APACHE LONGBOW	8
Auf der Seite von UNO und NATO gegen böse Buben	
POWERHOUSE	12
Strategie pur	
PINBALL ILLUSION	14
Ist er der beste Flipper den es je gab?	
CRUSADE	16
Schaffe schaffe Häusle (Burgen) baue.....	
BATTLE ISLE 3	18
Der Imperator wirft seinen Schatten - sei gewarnt	
COMMAND & CONQUER	22
Ein spitzen Strategie-Action-Game	
JAGGED ALLIANCE	24
Hier wird scharf geschossen!	
POKERN MIT M.FAICHILD	26
Achtung dies ist KEIN Strip-Poker!!!	
TAROCK	28
Endlich wieder ein Spitzengame aus dem Hause Triangle-Produktions	
WHALES VOYAGE II	30
Das neue super Game aus dem Hause NEO	

APPLE

MAX CITY GUIDE	32
Nun kannst Du Dir endlich fast alle Städte der Welt betrachten - für Globetrotter	

KONSOLEN

SATURN

CLOCKWORK KNIGHT II	34
Das bislang beste Game für den Saturn - ein echter HIT!!!	

PLAYSTATION

MOTOR TOON	36
Noch nie war ein Autorennen schöner und lustiger	
RAYMAN	38
Rette Deine Kinder und stürze Dich in ein grafik Abenteuer der Extraklasse	
WIPE OUT	39
Irres Flugfeeling und noch besser als Ridge Racer!	

S-NES

MARIO WORLD 2	40
Yoshis Island ist ein Megahit und wird sich in Dein SNES verewigen	
CHRONO TRIGGER	42
Zeitreisen á la Illusion of Time - für Fans einfach ein MUSS	



CD-i

FLASHBACK 43

Die Umsetzung des Klassiker auf dem CD - i

ASTERIX 44

Nun kann sich auch die ganze Familie auf dem CD-i den Galliern widmen

CD-i MIT DER

MAUS 45

Erforsche den Bauernhof mit der Maus und Ihren Freunden zu allen Jahreszeiten

LERNEN

ZEITGESCHICHTE 46

Eine fantastische CD, mit der Du den Zeitraum von 1933-1945 genau unter die Öupe nehmen kannst

BACK TO

THE FIFTIES 47

Nostalgie zum Quadrat aber trotzdem einfach wunderschön!

EINE KURZE GESCHICHTE

DER ZEIT 46

Endlich ist sie da, die Umsetzung des Bestsellers von Stephen Hawkings

KUNTERBUNTES

IN

SCHWARZ-WEISS

UNSER

MITTELTEIL ab 26

Alle Themen rund um Technik, Szene, Hardware, Tips & Tricks, Berichte, Stories und Interviews. Ohne Farbe, aber keineswegs farblos

SONSTIGES

EDITORIAL 3

VORSCHAU 50

IMPRESSUM 50

Gentlemen,
start your
engines...



ASCON



Take your
positions...

WIN - TRADING

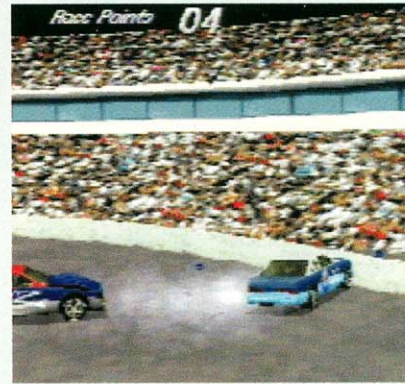
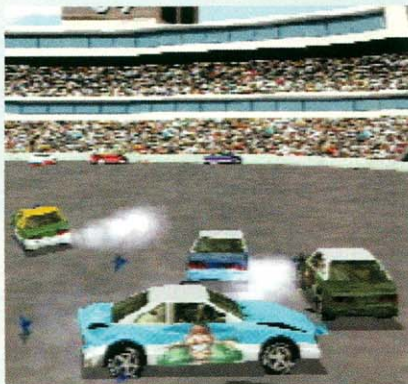
Handelsgesellschaft m.b.H.



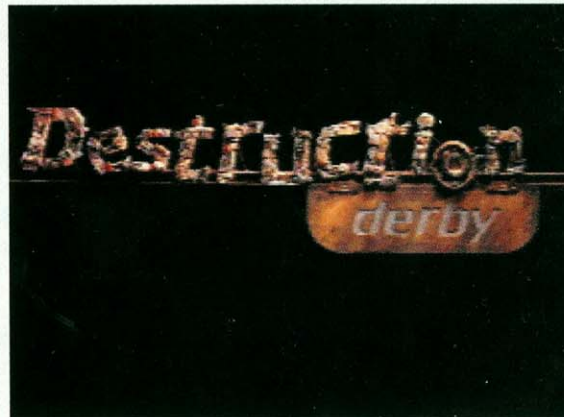
Bezahlte Anzeige

A-1150 Wien, Camillo-Sitte-Gasse 17
Tel.: (0222) 982 05 17 Fax: (0222) 985 75 57

PLAYSTATION



Bei der Fa. Sony konnten wir brandheiß den in Kürze erscheinenden Titel Destruction Derby probespielen. Dieses Top Game für die Playstation wird allen Autorennspielern den Adrenalinpiegel in die Höhe treiben. Besonders lustig ist es, wenn man zwei Playstations mittels Interlink-Kabel verbindet. Dann kannst Du gegen Deinen Freund die Bahnen unsicher machen. Es bieten sich zwei Modi. In der Arena gilt es die vorgegebene Zeit, so unbeschadet wie nur möglich zu



überstehen. Dies ist nicht ganz leicht, weil Deine Gegenspieler auf Dich keine Rücksicht nehmen und Dich an der Bande gnadenlos zerquetschen. Auf der Rennstrecke kämpfen vier Liegen untereinander um die besten plazierungen. Nur sind die vier Liegen gleichzeitig auf der Piste. Da heißt es verdammt aufpassen, um nicht unter die Räder zu kommen. Am Ende gibt es dann die zugehörige Abrechnung und mit etwas Glück kannst Du in die nächste Klasse aufsteigen.

SEGA SATURN



F-1 ist der neueste Formel 1 Simulator für den Sega Saturn. Irre Grafik und Schnelligkeit wird Dir dieses Game ab Jänner 1996 bieten können.



Guardian Heroes ist das Topspiel für den Saturn. Kämpfe in 3Ebenen, super Animationen, Adventureteile und Rollenspielcharakter zeichnen es aus.



Sega Rally ist derzeit das Kultspiel aus der Spielhalle. Wir konnten als erstes Magazin Europas bereits die drei ersten Leveln mit Gegnern sehen.

... your pole-position!

POLE-POSITION Formel 1 Teamchef



Sports



Die BRANDNEUE F 1-Management-Simulation von

ASCON



Super! Schicken Sie mir sofort eine Demoversion

Version: PC, CD-ROM

Voraussetzung PC: 486 DX, General Midi oder Soundblaster!

gegen 10,- DM Vorkasse (Euroscheck / bar), damit ich **POLE-POSITION** gleich testen kann.

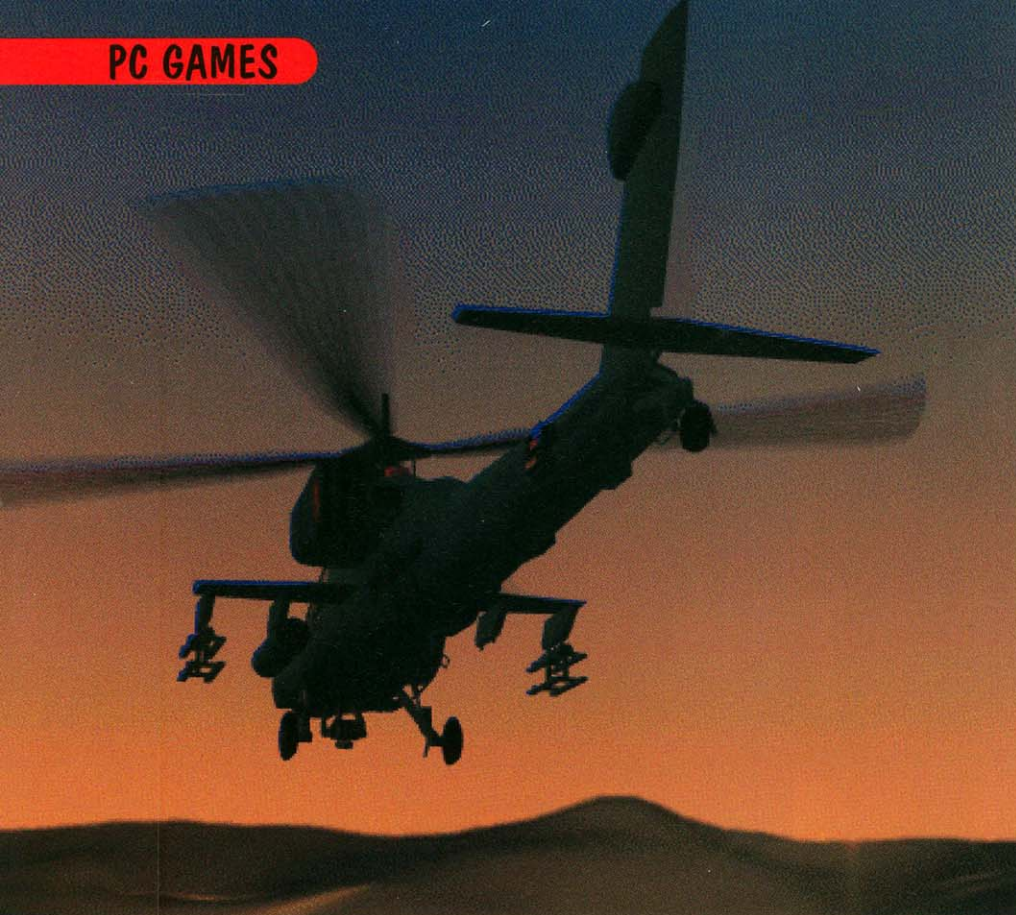
Name

Alter

Straße

PLZ, Ort

Einfach Coupon ausschneiden, im Briefumschlag (ausreichend frankieren!) mit Euroscheck oder 10,- DM-Schein senden an: ASCON Software GmbH, Stichwort „POLE-POSITION“, Dieselstr. 66, 33 334 Gütersloh. Wer seine Zeitschrift nicht zerschneiden will: Absender und 10,- DM nicht vergessen!



Flugsimulatoren mag es ja viele geben. Von reinen Simulatoren, mit denen Du von einem Flughafen zum Nächsten fliegen kannst, bis hin zum quirligen Kampfsimulator, bei dem Du so ziemlich alle Kriegsschauplätze auf Mutter Erde unsicher machst.

Gerade den Kampfsimulatoren hängt der Nymbus des bösen bzw. kriegsverherrlichenden Spiel an. Die Wirklichkeit ist traurig genug. Da wird unweit von Österreich tagtäglich gemordet und Länder werden verwüstet. Alles unter dem Deckmantel des Rechtes. Situationen entwickeln sich, die eigentlich keiner haben möchte, außer denen, die das Menschenleben mit Füßen treten. Selbst die sogenannten Friedenstruppen sind auch nur ein Machtinstrument, die bei "Bedarf" von der UNO eingesetzt werden. Wie groß war der Aufschrei der Menschheit über den Krieg in Jugoslawien. Jeder meinte, daß man diesem Treiben ein Ende setzen müsste. Getan wurde lange Zeit jedoch nichts. Als jedoch die UNO versuchte, mittels der NATO auf kriegerischem Wege den Krieg zu beenden, passierte außer Krieg nichts neues. Es fällt mir daher sehr schwer, dieses Game

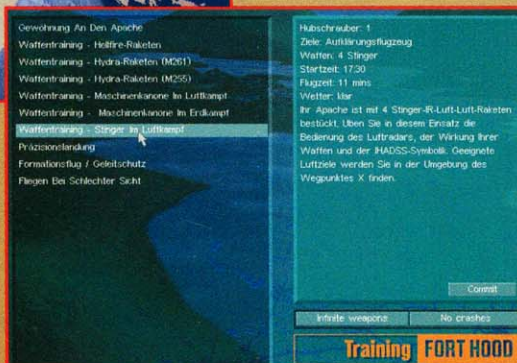
APACHE

AUF DER SEITE
DER UNO GE-
GEN DEN REST
DER WELT

LONGBOW



Du solltest zuerst alle Trainingsmissionen durchspielen, bevor Du eines der drei Szenarios beginnst.



objektiv zu beschreiben. Ist es denn nicht egal unter welchem Deckmantel man Kampfhubschrauber einsetzt? Denn schließlich dienen die Raketen ja nur der Zerstörung von Mensch und Material (auch wenn dies nur Kriegsmaterial ist). Ich glaube, daß sich keiner so richtig vorstellen kann, was bei einem Krieg so alles passiert, außer jene Personen, die bereits einen Krieg miterlebt haben. Und diese Personen wollen so etwas nie wieder durchmachen.

Dieses Spiel vermittelt aber teilweise einen Eindruck, der vielleicht lehrreich für uns alle sein kann. Bis dato waren Kampfsimulationen darauf beschränkt Missionsziele zu erfüllen. Dies lief meistens in sehr einfacher Form ab. Starten, hinfliegen, zerstören und ab nach Hause. Bei Apache Longbow ist dies aber etwas anders.

Die Simulation des bekanntesten Kampfhubschraubers der USA ist, so behaupten zumindest die Experten, fast eine 1:1 Umsetzung zum realen Hubschrauber. Ich konnte mich der Detailreue nicht erwehren. Das Handbuch gibt umfangreiche Information über alle Möglichkeiten, die dieses Gerät hat. Das Flugverhalten ist auch sehr, sehr gut. Wenn jemand von Euch schon mal mit einem Hubschrauber geflogen ist wird er wissen wovon ich spreche. Nachdem Du

Du startest bei Schlechtwetter und befindest Dich sogleich mitten im Kriegsschauplatz. Es fällt manchmal sehr schwer die Ruhe und Übersicht zu behalten.



nun mehrere Übungsflüge gemacht hast und die einzelnen Waffensysteme und deren Anwendung im Spiel gelernt hast geht es anschließend in eines von drei

Schutz-Rettungszone von Angreifern ferngehalten werden. Du kämpfst übrigens bei jeder Mission auf der Seite der UNO bzw. NATO. Als ich startete war es bereits Abend. Beim Anflug auf das Flugfeld hörte ich bereits aus der Ferne Explosionen. (In diesem Szenario bekämpfen sich die zyprischen mit den türkischen Streitkräften). Als ich den Berg umflog und auf das Flugfeld blicken konnte, war dort die Hölle los. Da gab es permanent Granateneinschläge und die anderen Flugzeuge wurden mit Leuchtschurgeschoßen unter Feuer genommen. Ich konnte auch die einzelnen Funkmeldungen abhören, die die UNO Einheiten so von sich gaben. Mittendrin versuchte ein Transportflugzeug zu landen, welches sofort von der gegnerischen Seite beschossen wurde. Im Nu war ich mitten drin. Es war wirklich der reinste Wahnsinn. So etwas Perfektes habe ich selten gesehen. Ich wußte gar nicht was ich machen sollte. Ja klar mein Auftrag war den Flughafen zu beschützen, aber die BÖSEN waren für mich in der Hektik von den GUTEN nicht zu unterscheiden!!!. Ich tat was wohl jeder von uns getan hätte. Ich ballerte auf alles was sich bewegte (Es ist sonst nicht meine Art, aber das ist ja nur eine Simulation). Da waren auch schon die Meldungen über Funk zu hören. Ich solle gefälligst aufhören die

Das H.U.D. ist besonders wichtig. Ohne dieser Darstellung ist keine Mission zu schaffen. Also aufgepasst, daß es nicht zerstört wird.



Szenarios. Diese Szenarien sind authentische Nachbildungen von wahren Kriegsschauplätzen. Zypern, Korea und Jemen stehen zur Auswahl bereit. (Übrigens alle Szenarien, auch die Übungen, werden in deutscher Sprache wiedergegeben).

Nun bis jetzt war alles noch beim alten. Die Grafik der Übungen waren so wie alle anderen Simulationen. Doch was nun kam war unglaublich. Ich startete in Zypern und hatte den Auftrag ein Flugfeld zu sichern. Bis zum nächsten Tag mußte das Flugfeld für die Zivilisten als



Du kannst Deinen Apache Hubschrauber auch zu zweit fliegen. Entweder über Modem, Netzwerk oder Direktverkabelung

eigenen Truppen zu dezimieren!!.. Danke das habe ich gebraucht. Als mehrere feindliche MIGs mich aufs Korn nahmen, kamen mir schon ein paar F16 zu Hilfe. Das muß man sich einmal vorstellen. Ich flüchtete aus diesem Krisengebiet und überdachte meine Aktionen hinter einem schützenden Berg noch einmal. Diesmal im Tiefflug und auf die Einheiten, die mir mein Radar als Gegner präsentierte. Nun war ich schon etwas erfolgreicher. Aber wieder war es wie die Hölle. Um mich herum nur Explosionen und Kampf-tätigkeiten. Ich war zu einem kleinen Rädchen in der Kriegsmanerie degradiert. Irgendwann, es war inzwischen eine Ewigkeit vergangen und mein Radar war defekt, kam die Meldung "Mission accomplished" über mein Funkgerät herein. Also nichts wie weg von hier. Als ich schon auf dem Heimflug war, konnte ich noch längere Zeit das Einschlagen der Granaten vernehmen. Die Mission war ein Fehlschlag. Ich habe zu viele eigene Einheiten zerstört. Peinlich, peinlich. Also das ganze noch einmal.....

Ich meine, daß dieses Game sehr, sehr realistisch ist und einem einen kleinen Eindruck von "Kriegsschauplätzen" vermitteln kann. Man kommt sich so einsam vor. Der Gedanke "was mach ich bloß hier" kam mir nicht nur einmal in den

Das Setup für Deinen Rechner ist wirklich vorbildlich gelöst.

Connection: Direct, Modem, Network
 Serial Port: Com 2
 Port I/O: 3
 Baud Rate: 38400
 Modem Type: Hayes Compatible
 Phone No:
 Phone Type: Tone, Pulse
 Modem: Automatic Answer, Manual Answer
 Command:
 Modem: Dial Number, Hangup Modem
 Phone Book:

-	-	-
-	-	-
-	-	-

 Set
 Initialise Modem: +++ ATH0 OK ATE1N1Q0V1W0X4
 Game Mode: Combat
 Position: Red Leader, Blue Leader
 Weather: Clear, Overcast, Light Fog, Thick Fog
 Start Time: Day, Night
 Difficulty: No Crashing, Crash
 Action:
Two Player

Sinn. Es hebt sich von den anderen Games, bei denen man der Lone Ranger ist, wohltuend ab. Man bekommt den Eindruck der Hilflosigkeit und Ohnmacht sehr gut vermittelt.

Grafisch ist dieses Game sehr gut gelöst, wobei die Berge flacher als beim Comanche und die Oberflächen weniger Detailgetreu als beim Flight Unlimited sind. Der Sound ist jedoch gewaltig. Da paßt einfach alles. Und dies sogar in Stereo!!! Wenn Du dieses Game auf Deiner Stereoanlage wiedergibst, wirst Du Dich sicherlich ein paar mal erschrocken umsehen, so räumlich kommt der Klang wieder. Ein weiteres Plus bei diesem Game ist die Netzwerkfähigkeit. Du kannst das Game mittels Modem, seri-

lem Kabel und Netzwerk gemeinsam miteinander oder gegeneinander spielen. Beim Modembetrieb sollte es jedoch ein Modem mit mehr als 9600bd sein, da das Game sonst leicht ins Stocken gerät. Die Installation braucht 25, 50 oder gar 65 MB Festplattenspeicher. Bei letzterem brauchst Du nur wenig auf die CD zugreifen und der Ablauf wird sehr flott. Dieses Game hat mich wirklich sehr beeindruckt und es ist für jeden, der nicht nur ballern will unbedingt zu empfehlen.

Heinz Strobel

Sound: Speech, Music
 Effects: Off, Minimal, Full
 Volume:
 Card: Sound Blaster 16
 Address: 210, 220, 230, 240, 250, 260, 280
 Interrupt: 2, 3, 5, 7, 10
 DMA: 0, 1, 2, 3, 5, 6, 7
 Controls: Collective: Keyboard, Tail Rotor: Keyboard, Cyclic: Thrustmaster FCS
 Visual Detail:
 Screen Mode: 320x240, 640x480
 Flight Model: Arcade, Realistic
 Enemy:
 Mission Planner: Disabled, Enabled
 Animations: Disabled, Enabled
Preferences

APACHE LONGBOW

GRAFIK	88 %
SOUND/MUSIK	93 %
SPIELBARKEIT	95 %
MOTIVATION	92 %
STEUERUNG	100 %
HANDBUCH	95 %
GEWALTFREIHEIT	55 %

GESAMTNOTE:

88 %

HERSTELLER:

DIGITAL INTEGRATION

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEM

03615/2736-0

GENRE:

HUBSCHRAUBER SIM.

RICHTPREIS:

CA.ÖS 789,-

HARDWARE:

PC486DX33, 8 MB RAM, 25-65 MB FESTPL., SOUN-BLASTER COMP, CD-ROM (DOUBLE SPEED), VESA

DAS MEER KANN NICHT SCHREIEN. WIR SCHON.



BETKE

Keine Atomtests Herr Chirac!

Der französische Präsident hat die Wiederaufnahme von Atombombentests angekündigt. Obwohl bewiesen ist, daß das Meer dadurch nuklear verseucht wird. Greenpeace Aktivisten kämpfen an Bord der „Rainbow Warrior II“ gegen den atomaren Wahnsinn. Harter Einsatz ist unser Alltag. Helfen Sie mit, Druck auf die französische Regierung auszuüben. Füllen Sie den Aktions-Coupon aus und senden Sie ihn an Greenpeace. Wir übergeben die Proteste gesammelt dem französischen Präsidenten. Denn es geht um viel. Das Meer kann nicht schreien. Wir schon. Taten sind unsere Worte. Helfen Sie uns.

Bitte schicken Sie uns diesen Kupon.

An Greenpeace, 1030 Wien,
Auenbruggergasse 2.

Monsieur Jacques Chirac, Président de la
République: Non aux essais nucléaires !

Name.....

Adresse.....

Unterschrift:.....



Handeln. Jetzt.

POWERHOUSE

QUO VADIS
Powerhouse?



Die Strategie rund um die Katastrophe: sämtliche Energiereserven sind aufgebraucht. Sie kämpfen in guter "Colonization"-Manier um die Vorherrschaft auf dem Energiemarkt.

Sie stellen eines von vier Powerhouses, das sind mächtige Energiekonzerne, die von der UNO beauftragt wurden, die Energieversorgung der Erde sicherzustellen. Alle vier Konzerne können von Menschen übernommen werden (falls nicht, übernimmt der Computer die anderen). Sie beginnen in West-Amerika, wo der Energiebedarf recht hoch ist. Bei Kraftwerken können Sie zwischen folgenden neun verschiedenen Arten wählen: Erdöl, Erdgas, Kohle, Atomkraft, Windkraft, Wasserkraft, Solarenergie, Erdwärme und Gezeitenkraft. Um erst einmal zu wissen, welcher Energietyp (max. vier) auf einem Feld am erträglichsten ist, schickt man maximal fünf Vermessungstrupps zu Vermessungen los.

Nach einigen Monaten kommt dann eine Nachricht im E-Mail (ein generelles Informationsnetzwerk), daß die Vermessungen abgeschlossen wurden. Nun können Sie ein Kraftwerk pro Feld errichten. Fossile Energien sowie Erdwärmekraftwerke benötigen mehrere Monate für Bohrungen, wo hingegen die alternativen Energien bereits nach einer Runde

Sowohl die Finanzaktivitäten, als auch die Umweltverträglichkeitsprüfungen spielen bei Powerhouse ein sehr große Rolle. Manchmal muß man aber Kompromisse eingehen.

Bauzeit Energie abgeben. Kraftwerke für fossile Brennstoffe müssen mittels Pipeline mit einem Raffinerie (Öl und Gas) sowie mit einem Generator (Öl, Gas und Kohle) verbunden werden. Die Umweltverschmutzung stellt auch ein sehr heikles Thema dar. Fossil-Kraftwerke sind die reinsten Dreckschleudern. Je nach Regierungstyp reagieren diese Gebiete mehr oder minder stark auf die eventuell auftretende Umweltverschmutzung.

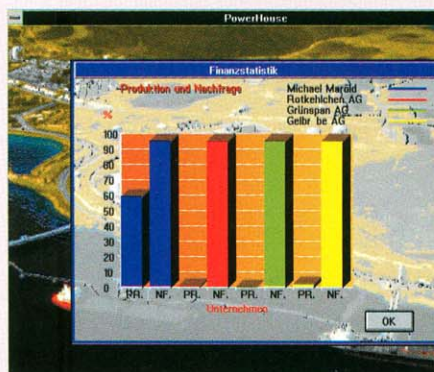
Mit zunehmender Umweltverschmut-

zung durch ein Powerhouse reagiert die UNO mit Mahnungen oder Sanktionen. Falls ein Atomkraftwerk durch Sabotage oder durch Abnutzung zerstört werden sollte, sind große Teile der Region verseucht.

Nach und nach gibt die UNO neue Regionen, falls die Energieversorgung in der aktuellen Region sichergestellt ist, zur Bebauung frei.

Über die wichtigsten Ereignisse werden Sie durch das ENN (Energie News Network) informiert. Realistische Videos von Nachrichtenübertragungen mit deutscher Sprachausgabe geben Ihnen Auskunft über hohe Umweltverschmutzung, die Entdeckung neuer Technologien sowie die alljährliche Auszeichnung "Generaldirektor des Jahres".

Natürlich kommt auch dieses Wirtschaftsspiel nicht ohne Forschungsab-

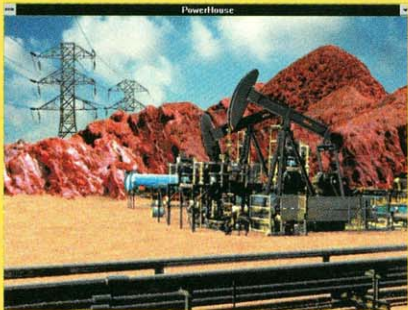


FINANZSTATISTIK, wie ich dieses Wort bereits hasse. Wie heißt es doch so schön: „Über Geld spricht man nicht, man hat es“. Wenn es nicht klappt, fangst halt nochmal an.

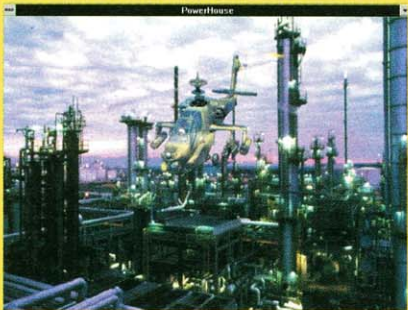


GRAFIKWUNDER?

Wunderschöne Zwischensequenzen lockern dir vielen Menues auf. Da wurde endlich einmal etwas für das Auge getan. Geplagte Menüflitzer werden es dankbar annehmen.



Kaum hast Du den wertvollen Rohstoff gewonnen.....



.....wird er in Deiner Raffinerie von den bösen Widersachern auch schon angegriffen. Oder hat sich der Hubi im Spiel verirrt?



Die Entwicklung der Technologien. Ja, ja Solarenergie ist schon gut!!!

teilung aus. Sie können ihren teuer bezahlten Wissenschaftlern Projekte aus 15 verschiedenen Gebieten zuteilen. Je besser Sie in einem Gebiet (zB. Solarkraft) sind, desto erträglicher und billiger werden die zugehörigen Standorte. Schließlich gibt es auch noch "besondere Operationen": Spionage, Sabotage, Bestechung, Infiltrierung, Verunglimpfung eines anderen Powerhouses sowie innere Sicherheit.

Doch das alles kostet sehr viel Geld. Damit der Gewinn kräftig in den Taschen klingelt, muß man möglichst viel Strom verkaufen, sich am Aktienmarkt herumschlagen oder auf die Zinsen des Kontos warten. Monatlich bekommen Sie eine Abrechnung über Einnahmen, Ausga-

ben und Gewinn.

Ziel des Spiels ist es, die zusammengebrochene Energieversorgung der Erde wieder sicherzustellen.

Dieses Spiel behandelt ein relativ heikles Thema, sowie Umweltschutz und die Einstellung der Menschen gegenüber der Umwelt. Meiner Meinung nach ist dieses Spiel sehr empfehlenswert, doch kam es auf meinem Pc des öfteren zu (programmbedingten???) Abstürzen. Bei der Eindeutlichkeit haperts noch ein wenig (fehlende Sonderzeichen, Texteragen aus ihren Felder,...)

Doch der Vorteil besteht darin, daß man bei der Installation eine von vier verschiedenen (Englisch, Spanisch, Deutsch und Französisch) wählen kann.

Alexander Spengler



Der Hauptbildschirm ist ansprechend aufgeteilt und bietet viel Info.

POWER-HOUSE		
GRAFIK		90 %
SOUND/MUSIK		75 %
SPIELBARKEIT		99 %
MOTIVATION		75 %
STEUERUNG		85 %
HANDBUCH		78 %
GEWALTFREIHEIT		100 %
GESAMTNOTE:	86%	
HERSTELLER:	IMPRESSION	
TESTMUSTER:	DYNAMIC SYSTEM 03615/2736-0	
GENRE:	WIRTSCHAFTSSIMULATION	
RICHTPREIS:	CA. ÖS 889,--	
HARDWARE:	PC486DX33, 4 MB RAM, SOUNDBLASTER COMP., CD-ROM (DOUBLE SPEED), VESA	

pinball illusions

Das war ja schon lange Zeit fällig. Mit Pinball Illusion ist wieder ein Flipper auf dem Markt, der echt cool ist und irre Spaß macht. Nur weiter so Jungs von 21'st Century



LAW N' JUSTICE. Hier mußt Du alle Ausbrecher wieder einfangen. Acht Missionen mußt Du bewältigen um zum „Endkampf“ zu gelangen. Da hast Du bis zu sechs Bälle auf dem Schirm.

BABEWATCH. Frauen, Frauen, Frauen..... Hier mußt Du versuchen die heißesten Girls auf Deine Seite zu bringen. 1 Milliarde Punkte winken dem Sieger.



THE VIKINGS. Versuche das Walhalla zu erreichen. „König der Wikinger“ zu werden ist Dein Ziel.

EXTREME SPORTS. Alle Sportarten sind vertreten. Im Extremisten-Modus mußt Du Deinen Mann bzw. Frau stellen.

Schon wieder ein Flipper? Aber keine Angst, denn hier wird Dir wieder einmal viel geboten.

Bereits im letzten Heft hatten wir einen Flipper vorgestellt. Nun ist mit Pinball Illusion ein Flipper der Extraklasse auf den Markt gekommen. Vier Tables kannst Du durchzocken. BABEWATCH, THE VIKINGS, EXTREME SPORTS und LAW N' JUSTICE. Jeder Table bietet Dir mehrere Sonderfunktionen, bei denen Du diverse Rampen und Buttons treffen mußt um das entsprechende Spiel zu gewinnen. Natürlich geht dies alles auf Zeit. Da heißt es schnell reagieren und ja keine Zeit verlieren. Die Grafik ist wirklich sehr gut gelungen. Bei diesem Game kannst Du, die entsprechende Grafikkarte vorausgesetzt, den kompletten Table auf dem Schirm bewundern. Jawohl, unglaublich aber wahr. Dafür brauchst Du aber eine SVGA Grafikkarte mit einer Mindestauflösung von 800x600 Punkten. Sollten Probleme dabei auftreten, so

schaltet das Programm sowieso in den Normal VGA-Modus um. Es ist jedoch wirklich klass, alle sechs Kugeln im Multiballmodus zu bewundern. Das Mitschwenken zur untersten Kugel entfällt dabei. Der Sound ist auch sehr stimungsvoll, besonders im Viking-Game, und wird auch bei längerem zuhören nicht nervend. Beim Test ist es mir ab und zu passiert, daß der Sound bei Sondergames plötzlich weg war. Hier ist es wichtig den richtigen IRQ einzustellen. Standardmäßig wird bei Soundblaster 16 Karten der IRQ 7 genommen. Daher umstellen auf IRQ 5 (der meistgenommene IRQ da auf IRQ 7 der Printer liegt) und schon hörst Du den vollen Sound auch bei den Sondergames. Das Handbuch ist sehr ausführlich und hilft bei jeder Problembeseitigung weiter. Der Gesamteindruck des Games ist wirklich sehr gut. Man fühlt sich so richtig in seine Jugendzeit zurückversetzt (Für alle, die so alt sind wie ich). Da war das klassische Flippeln in den verlängerten Schulpausen (Religion nach der Mittags-

pause ist letal) eine echte Erholung und hat zur Reaktionsschnelligkeit der Finger (für das Schummeln) beigetragen. Kurzum ein sehr gutes Game.

Heinz Strobel

PINBALL ILLUSION

GRAFIK		97 %
SOUND/MUSIK		83 %
SPIELBARKEIT		100 %
MOTIVATION		89 %
STEUERUNG		95 %
HANDBUCH		83 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

92 %

HERSTELLER:

21ST CENTURY

TESTMUSTER:

DARIUS

GENRE:

0222/20102

RICHTPREIS:

FLIPPER

HARDWARE:

CA.ÖS 699,-

PC486DX25, 3,1 MB RAM, 1KB HARDDISK FREI,
SOUND-BLASTER COMP.,CD-ROM, SVGA 1MB VRAM

CRUSADE

Tätärätä, mit Crusade ist ein weiteres Game á la „Die Siedler“ erschienen. Der Editor ist jedenfalls Extraklasse.

Dies sind die Abenteuer des tapferen Ritters Kunibert, der auszog um die Gebiete in Thelemos für seinen Herrscher zu erobern. Seine Aufgabe ist es Länder und Zivilisationen zu erobern.

Nun nachdem Ihr nun die Kurzfassung kennt, sind hier noch einige Details mehr:

Nachdem das Spiel installiert ist, wobei es drei Installationsoptionen gibt, wird

Der Hauptschirm ist gut durchdacht und bestens aufgeteilt.

He, Kunibert schau nicht so traurig, es wird schon wieder werden.



Avarion? Ich dachte Kunibert ist unser Held.



Dieses schwach besetzte Dorf ist mein nächstes Opfer. Hähähähäh.....



ein ca. 5 Minuten langer Vorspann auf den Monitor gezaubert. Nachdem das Firmenlogo verschwunden und die hervorragende CD-AudioMusik verklungen ist, kommt die Vorgeschichte. In einem Video von allerbesten Qualität mit digitalisierten Schauspielern und professioneller deutscher(!) Sprachausgabe wird man mit der Aufgabe von Kunibert konfrontiert (Siege & Conquer).

Nach dem stimmungsvollen Vorspann kommt ein Menü in dem man die Spieloptionen einstellt. Unter anderem sind einige interessante Funktionen wie Modem- und Netzwerkmodus vorhanden, bei denen man gegen einen fleischlichen Gegner antreten kann.

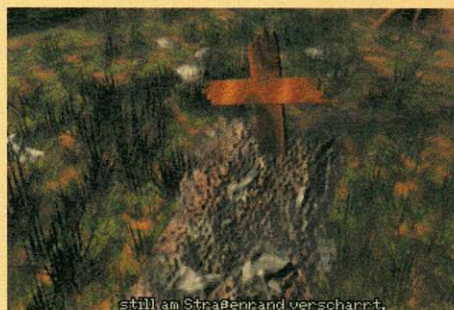
Hat man dann die entsprechenden Optionen eingestellt, geht das Spiel los!! Noch ein kurzes Video und wir landen im Hauptbildschirm.

Eine leise Musik beginnt, baut die richtige Atmosphäre auf und vermittelt das Feeling von Mittelalter. Nach einigen Mi-

nuten vernimmt man die Musik nur noch unbewußt und man versinkt in der Welt von Thelemos; Das Spiel kann beginnen, wir sind bereit.

Der Hauptbildschirm ist sehr übersichtlich aufgebaut und wem die Menüleisten zu sehr ins Auge stechen, kann sie einfach per Mausklick verschwinden lassen. Die einzelnen Buttons sind im Handbuch recht ausführlich erklärt und sogar ein Neuling kommt nach einmaligem Durchblättern zurecht. Das Spiel an sich ist ein typisches Strategiespiel das jedoch auffällige Parallelen zu Spielen anderer bekannter Hersteller zeigt. Klickt man eine Einheit (Soldat, Versorgungseinheit, usw....) an, meldet sich diese mit einer Parole (Dune2 ???) wonach man diese auf einer in Sechsecke geteilte Karte versetzen kann (Battle Isle 2 ???) und diese Einheit fängt dann zu marschieren an (Die Siedler ???). Obwohl man sich einiges von bekannten Spielen abgekuckt hat (nur Positives), ist das Spiel keineswegs identisch. Ritter Kunibert kann nun loslegen und seine Armee(n) auf der Karte verteilen, neue Einheiten kaufen, Dörfer und Städte besetzen und zuletzt seinen Turn beenden. Jetzt stellt sich heraus ob er ein guter Stratege ist, denn der Computergegner ist nicht auf den Kopf gefallen und nützt jede Schwäche aus und begeht man in einer Runde mehr als zwei oder drei Fehler verliert man die Schlacht und auch sein Leben. Doch für geübte Strategen ist es kein Problem den Computer zu schlagen und eine neue Karte (Level) zu beginnen.

Hier wird jeder natürlich sagen, "Na klar, da bleich ich einen Haufen Knete und nach 10 Spielstufen ist alles vorbei".



Ja, Ja, wer bei diesem Game nicht aufpaßt, dem wird ein wohl eher unehrenhaftes Begräbnis zuteil. Ritter Kunibert hätte wohl nicht gedacht, daß ihm das passieren könnte.

Doch falsch gedacht, denn was andere versäumt haben, haben die Programmierer von Greenwood genial gemindert.

Ein eigener Level- und Einheiteneditor ermöglicht es dem Spieler seiner Phantasie freien Lauf zu lassen und den Möglichkeiten sind fast keine Grenzen gesetzt. In ausführlich dokumentierten Menüs wählen wir neue Einheiten, bauen neue Level und können die selbst erschaffenen Welten sogar exportieren und mit anderen Spielern tauschen.

Alles in allem bringen die stimmungsvol-

le Musik und die gelungene Grafik die gewünschte Motivation und machen aus Crusade ein erstklassiges Strategiespiel.

Die vielfältigen Funktionen versprechen viele Stunden Spielspaß am Computer und machen dieses Game zu einem Muß für Strategiefans.

Nun ziehe er aus, Kunibert und mögen seine Schlachten immer erfolgreich sein. Und falls er verlieren sollte möge er das Spiel noch einmal von vorne beginnen.

David Mackowiack



Nur Deine Phantasie ist die Grenze dieses fulminanten Einheiteneditors.

CRUSADE		
GRAFIK		85 %
SOUND/MUSIK		80 %
CD-AUDIO		80 %
MOTIVATION		85 %
STEUERUNG		85 %
HANDBUCH		90 %
GEWALTFREIHEIT		85 %
GESAMTNOTE:	85 %	
HERSTELLER:	GREENWOOD	
TESTMUSTER:	SOFTWARE 2000 0049-4521-80040	
GENRE:	WIRTSCHAFTSSIMULATION	
RICHTPREIS:	CA.ÖS 849,-	
HARDWARE:	PC486DX33, 8 MB RAM, SOUNDBLASTER COMP., CD-ROM (DOUBLE SPEED), 25 MB FESTPL.	



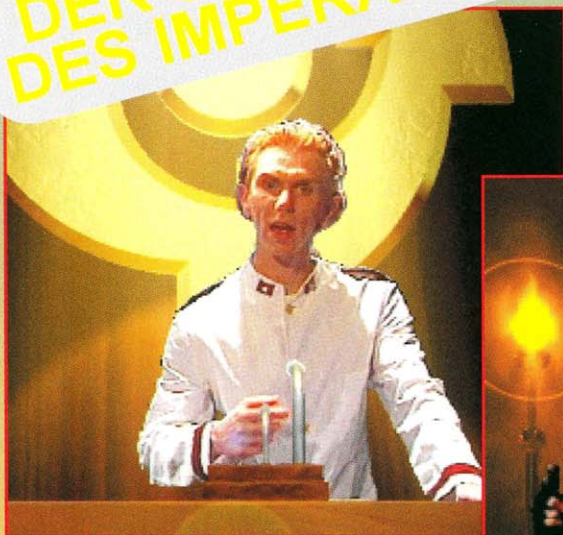
Gut Ding braucht Weile. Dieses alte Sprichwort scheint sich wieder einmal zu bestätigen. Nach "Das Erbe des Titan" betritt mit dem dritten Teil der Battle Isle Saga "Der Schatten des Imperators" ein wahrlich starker Nachfolger die Bühne.

Nach der Niederschlagung des Robotersystems Titan Net und seinen Verbündeten ist endlich Frieden auf Chromos eingekehrt. Der von der Erde entsandte Stratege Val Harris, konnte die befeindeten Drulls und Kais zu einem beständigen Frieden "überreden". Dieser Frieden währt aber nicht allzu lange. 20 Jahre später, als Val Harris Sohn, Ben Harris, die Agenden seines Vaters im Staatsrat übernimmt, stellt sich heraus, daß Ben Harris ein engstirniger drullischer Nationalist ist. Caro, die Vertreterin der Kais, verläßt nach einer Eskalation im Parlament die

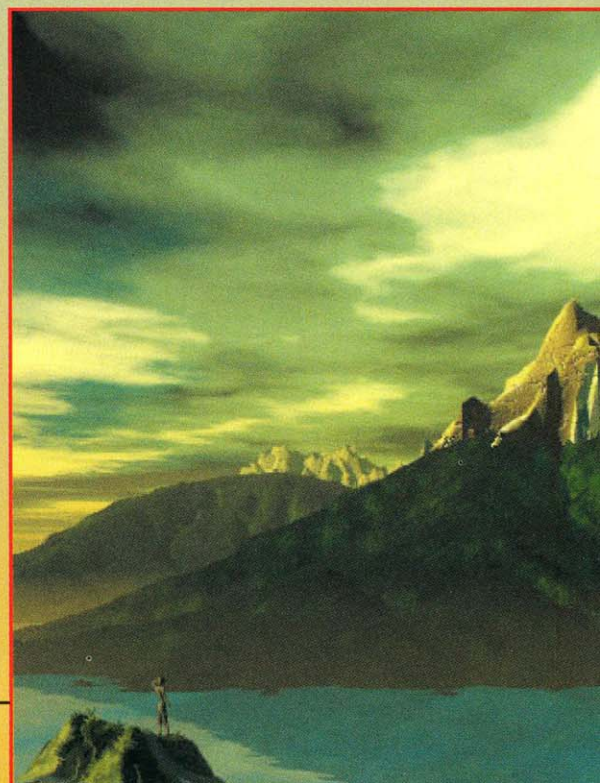
BATTLE

DER SCHATTEN
DES IMPERATORS

ISLE 3



Ben Harris, der Sohn des großen Strategen Val Harris ist der Gegner von Caro, welche die Rechte der Kais bedroht sieht.





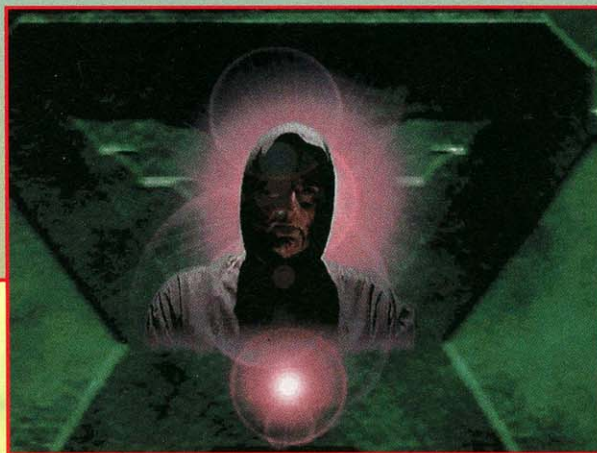
Achte besonders auf die Wettervorhersagen. Denn ein nahender Sturm, oder sogar Schneefall, ist für Deine Einheiten ein besonderes Hindernis.



Hauptstadt Hallwa, um in Ihre Heimat zurückzukehren. Auf dem Weg dorthin gibt es einen Flugzeugabsturz und sie landet (oh welch Zufall) auf der Insel Beldhar. Dies ist der ehemalige Stützpunkt der drullischen Imperatoren. Caro ist die einzige Überlebende dieses Unglücks und findet bei der Erforschung der Insel den letzten Imperator. Punt Vassius wird wieder zum Leben erweckt und übergibt Caro seine Macht, um sich an Ben Harris und seinen drullischen Feinden zu rächen. Das sind also die Voraussetzungen, die Dich in das Spiel geleiten. Deine Aufgabe ist es nun die bösen Drulls und Ben Harris zu besiegen, um vielleicht eine neue Art Frieden einzuführen. Wer bereits die anderen Games der Battle Isle



Der letzte Imperator Punt Vassius gibt Caro mit der Prätorianergarde eine gewaltige Macht um sich an Ben Harris zu rächen.



sondere Vorteile im Programmablauf und der Grafikgeschwindigkeit. Eine besondere Anpassung an den Rechner gibt es auch nicht. Wenn Windows läuft, läuft auch das Spiel. Das soll aber nicht heißen, daß das Spiel permanent abstürzt. Im Gegenteil. Es läuft wie eine Harley Davidson bei Sonnenschein auf der Landstraße. Phantastisch ist es auch, wenn Du einen etwas größeren Monitor besitzt. Dann kannst Du nämlich mehrere Fenster nebeneinander aufmachen und Dir sämtliche Infos über Truppenstärke und Gegnerstellungen ansehen. Eine Auflösung von mindestens 640x480 in 256 Farben ist notwendig. Jede höhere Auflösung wird unterstützt. Auch eine Story zieht sich durch alle Spielsequenzen. Dazwischen gibt es immer wieder super Videosequenzen zu sehen. Dies alles trägt zu einer sehr guten Atmosphäre bei. Man kann fast nicht mehr aufhören, wenn man einen neuen Plan (Map) begonnen hat. Als Besonderheit gibt es bei diesem Game auch eine Netzwerkfunktion. Bis zu sechs Spieler können sich gemeinsam im Netzwerk tummeln. Sie können miteinander oder gegeneinander kämpfen. Dabei

Saga gespielt hat, der wird sich bei diesem Spiel sehr leicht zurechtfinden. 20 Karten warten darauf, von Dir gelöst zu werden. 64 Einheiten stehen Dir zur Verfügung, von denen 400 auf einer Karte gleichzeitig geführt werden können. Zu jedem Anlaß gibt es auch Videosequenzen. Mehr als eine Stunde gibt es davon. Aber das sind nicht die einzigen Schmankerln mit denen dieses Spiel aufwarten kann. Es ist weiters für Windows 95 programmiert. Das heißt, es läuft im 32-Bit Mode und hat daher be-

Zu jedem Kampf gibt es einen eigenen Videofilm, der so richtig zeigt, was Deine Truppen hergeben.



ins Zeug gelegt haben und die Rechenzeiten der Gegner drastisch verkürzten, bleibt Dir aber wenig Zeit für die andere

Arbeit. Die Grafik spricht für sich. Alles wirklich 1a. Da gibt es nichts zu bemängeln. Die Möglichkeit, das Spielfeld in drei Stufen zu vergrößern, ist wirklich ideal für größere Monitore. Da sonst bei Normalauflösung lauter kleine Ameisen herumkämpfen. Der Sound ist auch sehr gut, wird er doch von der CD abgespielt. Das Intro ist schon ein kleiner Spielfilm und mindestens so gut wie bei Wing Commander 3. Die Motivation ist für Strategiefans besonders hoch. Am An-

fang ist der Level noch leicht zu bewältigen, doch mit Fortdauer des Spiels wird es ganz schon heftig. Da heißt es nur gut taktieren und nicht blind darauf los kämpfen. Ich muß wirklich zugeben, daß sich das lange Warten auf "Der Schatten des Imperators" wirklich ausgezahlt hat. Hier liegt euch ein Strategiegpiel vor, bei dem es eigentlich nichts zu bemängeln gibt. Aber Geschmäcker sind ja bekanntlich verschieden und irgendeiner wird schon was auszusetzen haben, auch wenn er sehr lange danach suchen muß.

Heinz Strobel

brauchst Du nur auf das Netz zugreifen, wenn Du die Züge Deiner Mitspieler abfragen möchtest oder Deine eigenen Spielzüge abgeben möchtest. Da es bei Windows 95 echtes Multitasking gibt, ist es besonders angenehm, wenn Du nach Abgabe Deines Zuges, bei Deiner Büro- oder Schularbeit weiter arbeiten kannst. Da sich die Programmierer besonders

Das Setup für Deinen Rechner ist wirklich vorbildlich gelöst.



BATTLE ISLE 3

GRAFIK	97 %
SOUND/MUSIK	94 %
SPIELBARKEIT	92 %
MOTIVATION	100 %
STEUERUNG	84 %
HANDBUCH	90 %
GEWALTFREIHEIT	75 %

GESAMTNOTE:

90 %

HERSTELLER:

BLUE BYTE

TESTMUSTER:

BLUE BYTE

0049-208-450880
STRATEGIE HAMMER

GENRE:

CA.ÖS 799,-

RICHTPREIS:

PC486DX33, 8 MB RAM, 34 MB FESTPL., SOUNDBLASTER COMP, CD-ROM (DOUBLE SPEED), VESA LOKAL BUS, WIN95, WIN NT, (WIN 3.11)

S.A.D. - Bahnhofstraße 180 - 8783 Gaishorn am See - 03617 25660

PEGASUS[®] 95/96

VOL. 2

1,3 GigaByte
auf 2 CDs

**Über 3.000 aktuelle
Top-Shareware-Programme**

Für DOS, Windows 3.1 und Windows 95

Bonus

CompuServe-'Schnupper'-Zugang
Gebührenfreie T-Online/Btx-Anmeldung
Vollversion CADKEY 7 Light
Vollversion WinFax LITE 3.0



PEGASUS[®]

Über 350 (echtel!) 32-Bit-Programme und Dokus
speziell für MS Windows 95
Ausgewählte Shareware,
z.B. Tools, Spiele, Online ...
Brandaktuelle Treiber
von namhaften Herstellern
Hilfreiche Tips & Tricks zur
Konfiguration von Win95
Mit 'GraphicsSuite' von
Micrografx (Preview) &
'Corel Draw 6' (Demo)

-WIN 95-

CANYON

S.A.D. - Bahnhofstraße 180 - 8783 Gaishorn am See - 03617 25660

COMMAND & CONQUER

Dune-Wüstenjäger aufgepaßt. Mit ein paar Verspätungen ist er endlich eingetroffen. Der Nachfolger von DUNE II und sicherlich der Renner des Monats. WestWood setzt mit COMMAND&CONQUER neue Maßstäbe. Dieser Bericht hat einiges zu bieten.

Zwei Wochen warte ich nun auf das Game, aber nun war es endlich soweit. Ich halte es in meiner Hand. Nur für mich allein. Die gewaltige Verpackung läßt schon auf ein heißes Game schließen. Verpackung auf und drei CD's strahlen mir entgegen. Command & Conquer zwei CD's und eine Demo-CD auf der Ihr spielbare Demos von Super-Karts, Lost Eden und Iron Assault vorfindet. Kurz einmal durchgeschaut, natürlich mit großer Begeisterung, doch ungeduldig, wie ich nun ein-



Die rote Partei ist mit Abwehr raketen gut bestückt und wartet auf den Angriff des Gegners.



Bei den einzelnen Szenarien geht es ganz schön zur Sache. Nur wer gut aufpaßt und sich taktisch besonders klug verhält, hat vielleicht eine Chance den Gegner zu besiegen.



mal bin, installiere ich mir sofort C&C. Nach erfolgreicher Installation (unter WIN95), kann es endlich losgehen. Nach dem Start bekomme ich den Mund gar nicht mehr zu. Die Demos, die Sprachausgabe und die Hintergrundmusik sind einfach phänomenal und das, ohne die Tracks direkt von der CD zu lesen. Wer Dune II schon einmal in der Hand hatte, der braucht sich die Anleitung nur durchblättern. Wichtig sind nur die Einheiten und die Gebäude beider Seiten. Denn Ihr könnt Euch aussuchen auf der guten Seite, den GDI's (die Globale Defensiv-Initiative) oder auf der schlechten Seite, der Nod's zu spielen. Diese beiden Seiten unterscheiden sich in den Waffen, die sie brauchen. Wenn schon Gewalt im Spiel, dann auf der guten Seite und ich wähle daher die GDI's. Anschließend kommt die Einsatzbesprechung oder ein anderes Video. z.B. daß ein Lager Verstärkung bekommen soll. Diesen Anforderungen sollt Ihr dann Folge leisten. Hier ein paar Tips für als Starthilfe: Mit der MBF (MobileBauFahrzeug) sollt Ihr, falls vorhanden, einen geeigneten Platz suchen. Am besten einen, der taktisch gut geschützt ist. D.h. nicht von allen

Seiten angreifbar: durch Bäume, Felsen, ect. Anschließend baut Ihr ein Kraftwerk. Um an weiteres Geld zu kommen müßt Ihr ein bestimmtes Material abbauen. In diesem Fall ist es das Tiberium. Deswegen DER TIBERIUM-KONFLIKT. Deshalb baut so schnell wie möglich die Raffinerie. Mit dieser erhält Ihr auch gleich einen Sammler. An dieser Stelle ist gleich ein wertvoller Tip angebracht: Zerstört den Sammler des Gegners und er kann längere Zeit kein Geld machen. Nun heißt es abbauen, abbauen und abbauen. Nebenbei natürlich auch Einheiten. Habt Ihr genug Einheiten, dann auf zur gegnerischen Basis. In späteren Missionen befinden sich rund um diese Basis Flarak-Stellungen, die Ihr zerstören sollt. Sobald die letzte Stellung zerstört ist, könnt Ihr von der Luft Unterstützung erwarten, die auch ein wenig Zeit zur Vorbereitung benötigt.

Doch diese Missionen sind so unterschiedlich, das man kein einheitliches Kochrezept aufstellen kann. Es gibt auch eine Mission, in der man mit einem Rambo eine Basis in die Luft sprengen soll. Nach der Erfüllung des Auftrages, läuft wieder ein Video ab. Danach erscheint ein Bildschirm, auf dem die Punkte, Effizienz und die Verluste auf beiden Seiten angezeigt werden. Dann seid Ihr hoffentlich für den nächsten Einsatz bereit. Er wird bestimmt härter und erfordert mehr strategischen Sinn. Ein Tip für schnelle Operationen: Benutzt die BMT's (Bewaffneter-MannschaftsTransporter). In diesem haben fünf Roboter Platz. Mit einem Invasor könnt Ihr einfach das Gebäude des Gegners in Besitz nehmen, hat jedoch keine Bewaffnung und ist daher leicht verwundbar. Deswegen benutzt unbedingt die BMT's. Nun das war

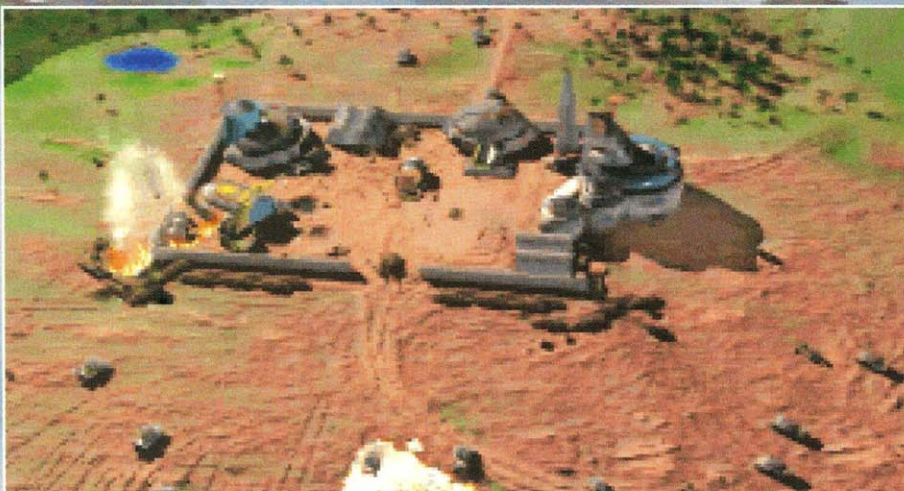
Ist wohl schon wieder etwas kaputt gegangen? Tja, im Krieg ist es halt nicht so lustig und die eigene Produktion wird vom Gegner zerstört. Schade um das rausgeschmissene Geld. Aber in Wirklichkeit ist es leider auch so.



ein kurzes Intro zu dem was Euch erwartet, solltet Ihr Euch für C&C entscheiden, was die Militärstrategen unter Euch nicht versäumen sollten. Denn was die Grafik betrifft, so ist C&C ordentlich überarbeitet worden. Falls Ihr euch wundert, woher der tolle Sound kommt. Es sind keine Tracks auf der CD. Alle beste Dateien, die Euch aufputschen sollen. Und wäre nicht dieser Punkt von Gewalt

in unserer Bewertung, so stünde für den Spitzenreiter des Monats nichts im Wege, den 1. Platz zu machen. Doch leider. Aber wie ich erfahren habe, so soll die englisch Version ein wenig härter sein. Viel Spaß und gut Schuß wünscht Euch

Michael Marold



Bei den Kampfaktionen wird Dir einiges auf dem Bildschirm geboten.

COMMAND & CONQUER

GRAFIK		99 %
SOUND/MUSIK		100 %
SPIELBARKEIT		83 %
MOTIVATION		100 %
STEUERUNG		93 %
HANDBUCH		100 %
GEWALTFREIHEIT		66 %

GESAMTNOTE:

92%

HERSTELLER:

IMPRESSION

TESTMUSTER:

DARIUS

0222-20102

GENRE:

STRATEGIE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 899,-

HARDWARE:

PC486DX33, 8 MB RAM, SOUNDBLASTER COMP., CD-ROM (DOUBLE SPEED), VGA, 30MB FESTPLATTE

JAGGED ALLIANCE

My Home
is my
Castle?!



Bei dem Doom zuviel Geballer ohne Taktik ist, der sollte diesen Bericht unbedingt lesen. Den JAGGED ALLIANCE verbindet Taktik mit Geballer und viel Sprengstoff.

Nach der Schwierigkeit des Spieles, habt Ihr sorgfältig Eure Söldner auszuwählen. Achtet dabei besonders auf die Ausrüstung, die sie mit sich tragen. Anfangs könnt Ihr Euch nur die billigeren leisten, bzw. wollen die teuren vorerst Leistungen sehen, bevor sie zu dem Team stoßen. Danach könnt Ihr auf der Landkarte die Wachen und die Zapfer verteilen. Je acht Wachen pro Quadrat und die Zapferzahl richtet sich nach den vorhandenen Bäumen.

Dann müßt das Team anklicken. Zu diesem Zeitpunkt habt Ihr festzulegen, welche Aufgaben die Söldner am nächsten Tag erledigen sollen. Sie können trainieren, rasten, beim nächsten Befreiungskampf teilnehmen. Danach kann man den Söldnern bestimmtes Inventar zuordnen. Habt Ihr all diese Vorbereitungen hinter Euch, müssen die Söldner am Bildschirm plaziert werden. Und dann heißt es auf in den Kampf. Solange Ihr Euch in einem eigenen Sektor befindet, können die Veteranen frei bewegt werden. Dringt man jedoch in feindliches Gebiet ein, so erhält jeder Söldner eine Zahl die den Aktionspunkten entspricht.



Die Weltkarte und der Detailplan stehen Dir für Deine Aktivitäten zur Verfügung. Anhand der Weltkarte siehst Du Deine Erfolge bzw. Deine Mißerfolge. Der Weg zum Erfolg ist sehr hart.

Sie hängt von der Form, den Verletzungen die ein Söldner erlitten hat, von der Beweglichkeit, usw. ab. Und zu diesem Zeitpunkt kommt es unverweigerlich zu Schußwechseln. Ob es nun die Beretta, ein 45er Colt oder eine Handgranate ist? Findet Ihr irgendwo ein Eisenrohr, benötigt Ihr nur noch einen halbwegs geschickten Söldner, gebt das Rohr in das Feld unter der Waffe und dann auf "Für immer zusammenfügen". Und Ihr seid im Besitz einer Präzisionswaffe. Molotowcocktails dür-

fen natürlich auch nicht fehlen. Diese werden in der selben Art zusammengefügt. Was Ihr braucht sind: ein Glas, Papier und Benzin. Fertig.

Leider kommt es ziemlich häufig vor, daß Waffen klemmen. Doch einen 45er oder eine Beretta wird man nicht so schnell wegwerfen. Deswegen hat man die Möglichkeit, im Menü Team (auf der Karte), einen Söldner diese reparieren zu lassen. Er muß wieder ein wenig Geschick haben und im Besitz eines Werkzeugkastens sein.

Doch wann ist ein Abend vergangen? Entweder habt Ihr Euren Auftrag bestens erfüllt. Dann drückt "c" und der Zeitraffer wird aktiviert. In der rechten oberen Ecke befindet sich ein kleines Kästchen. Gelbrot. Das rote ist die verbleibende Zeit. Nun wollt Ihr sicher mit den Söldnern von



Du bekommst von jeder Spielfigur einen Statusbericht, der in Deinem Einsatzplan berücksichtigt werden sollte, denn sonst sieht es für Dich sehr schlecht aus!

NACHRICHTEN

Du erhältst von Deinen Spielfiguren Nachrichten, die Dir Deinen Erfolg bzw. Mißerfolg anzeigen. Gepaart mit viel Statistik macht es echten Spaß entsprechend zu reagieren.



Jack ist wohl nicht ganz zufrieden mit Dir. War wohl nichts?



Ice ist einer von vielen möglichen Figuren in Deinem Game. Hier geht es um Eingeborene, geerntete Bäume und aktuelle Ergebnisse



Um jeden Meter Terrain wird sehr hart gekämpft. Da fliegen die Fetzen!

Quadrant zu Quadrant ziehen. Wollt Ihr nach Norden, dann zieht alle Einheiten zu den obersten Bildschirmrand und dann Überquerung "Norden". Um alle zu bewegen braucht Ihr nur die linke und dann die rechte Maustaste gleichzeitig drücken, nur kann es häufig vorkommen, daß die Söldner den Weg durch das Wasser wählen, was für die Waffen nicht das Gelbe vom Ei ist.

Sobald Ihr irgendeinen Gegenstand entdeckt habt, müßt Ihr mit den Söldnern auf diese Stelle gehen, und dann mit der rechten Maustaste auf die untere Zeile klicken. Nun das waren ein paar Hinweise von I.V.S. um Euch das Leben in der rauen Welt der Gewalt ein wenig leicht-

ter zu machen.

Eines sei am Anfang klargestellt. Zum Spielen dieses Spitzengames benötigt Ihr viel Zeit. Eine Mission dauert im Durchschnitt 50 Minuten, zwischendurch könnt Ihr nur speichern. Erst am Ende des Tages kann der gesamte Spielstand gespeichert werden. Die Grafik ist relativ gut ausgefallen. Natürlich auch schnell. Bei der Sprachausgabe hat man sich auch einiges einfallen lassen, wobei das andauernde "Ja" oder "Nein" einem ziemlich am Nerv gehen kann. Aber im Hintergrund läuft akzeptable Musik. Nun I.V.S. muß nun Schluß machen. Der nächste Auftrag wartet.

Michael Marold



Die klassische Waffe schlechthin. Die Colt Gouvernment Modell 1918!!

JAGGED ALLIANCE

GRAFIK	86 %
SOUND/MUSIK	86 %
SPIELBARKEIT	95 %
MOTIVATION	100 %
STEUERUNG	79 %
HANDBUCH	100 %
GEWALTFREIHEIT	46 %

GESAMTNOTE: **85 %**

HERSTELLER: SIR-TECH

TESTMUSTER: SOFTGOLD
0049-2131-965-0

GENRE: STRATEGIE/BALLERGAME
RICHTPREIS: CA. ÖS 790,-

HARDWARE:
PC386DX33, 4 MB RAM, SOUNDBLASTER COMP.,
CD-ROM (DOUBLE SPEED), VGA, 15MB FESTPLATTE

POKERN MIT MORGAN FAIRCHILD

Als dieses Game von Software 2000 in unsere Redaktion flatterte, war wohl allen klar, daß ich der einzige Tester für Pokergames bin.

Ich warte schon seit ewigen Zeiten auf ein gutes Pokerspiel. Dieses Game konnte mich sehr wohl im positiven Sinne überraschen. Es ist eines der wenigen Games, bei denen Du gegen drei Gegner gleichzeitig spielen kannst. Deine Gegner sind übrigens keine unbekannten Persönlichkeiten. Morgan Fairchild (Falcon Crest, Flamingo Road), Joe Piscopo (Saturday Night Live) und Jonathan Franks (Star Trek the next Generation - Nummer 1) stellen sich Dir in einem direkten Kampf. Morgan versichert gleich zu Beginn des Spieles, daß es sich hier um KEINEN Strip-Poker handelt, sondern um eine ganz normale Pokerrunde im üblichen Sinne. Das Game ist auch ganz auf den amerikanischen Markt zugeschnitten. Das heißt komplette Sprachausgabe in Englisch, bzw. in teilweise sehr unverständlichem Slang und auch die Spielvarianten sind ebenso wie die in Las Vegas.

Seven Card Stud:

Hier bekommst Du zuerst zwei verdeckte Karten (natürlich nur für die Gegner nicht sichtbar!!!) und eine Karte wird offen aufgelegt. Dann beginnt das übliche Setzen und Erhöhen, wobei es pro Runde maximal drei Erhöhungen geben kann. In einer echten Pokerrunde, kann Dich nämlich ein "Team" um Kopf und Kragen bringen, wenn sie vor bzw. nach Dir permanent erhöhen und Dir am

Schluß kein Geld mehr überbleibt um mitzugehen (Pokerspieler unter uns werden wissen was ich meine). Du erhältst pro Runde immer eine Karte dazu, wobei die siebente Karte wieder verdeckt ausgeteilt wird. Du hast bei dieser Art des Spieles keine Möglichkeit Karten zu tauschen. Da mußt Du schon genau aufpassen und Deine Chancen für ein gutes Blatt besonders gut einschätzen können.

Lo-Ball Seven Card Stud:

Das gleiche Game wie vorher, jedoch gewinnt der, der die niedrigsten fünf Karten aufweisen kann. Straßen zählen dabei nicht.

Five Card Draw:

Die wohl bekannteste Poker Variante. Du kriegst fünf Karten und darfst einmal nach einer Setzrunde tauschen.

Five Card Draw Deuces wild:

Wie vorher, jedoch sind die Zweier wie Joker zu behandeln. Beste Karte 5 Asse (Vier Asse und ein Zweier).

Five Card Stud:

Wie der Seven Card Stud, jedoch bekommst Du zuerst eine verdeckte und eine offene Karte.

Nach fünf Karten ist dann Schluß.

Five Card Deuces wild:

Wie vorher, jedoch wieder mit den Zweiern als Joker.

Five Card Draw, Jacks or better to open:

Ein klassischer Five Card Draw-Poker, jedoch darf nur der das Spiel eröffnen, der ein Bubenpärchen oder etwas besseres in der Hand hat.

Lo-Ball Five Card Draw:

Wie ein Five Card Draw, jedoch die niedrigste Karte gewinnt. Das Ass zählt 1 und Straßen und Flushes gelten nicht. Diese Spielliste ist schon recht interessant. Auch der Schwierigkeitsgrad ist nicht von schlechten Eltern. Morgan ist



Mit den Zweiern als „Jolly“ habe ich einen Poker und damit gewonnen!!!

eine Mittelklassespielerin, Joe ist ein miserabler Gambler, jedoch Mister Star Trek ist verdammt gut. Bluffen geht da nur in den seltensten Fällen.

Das Game selbst präsentiert sich in einer Art interaktivem Film. Für jede Situation gibt es Videosequenzen. Zu bemängeln gibt es nur die unsaubere Ausführung der Zusammenschnitte. Da ruckeln die Personen bei den Überblendungen ganz schön durch die Gegend. Aber das sollte den großen Spielspaß und die wirklich gute Atmosphäre beileibe nicht sehr stark trüben.

Heinz Strobel

Please Select Game to Deal

- Seven Card Stud High
- Seven Card Stud Low
- Five Card Stud High
- Five Card Stud, 2's Wild
- Five Card Draw
- Five Card Draw, Jacks or Better
- Five Card Draw Low
- Five Card Draw, 2's Wild

Pass the Deal

Diese Spielarten stehen Dir zur Verfügung.

POKERN MIT MORGAN FAIRCHILD

GRAFIK	73 %
SOUND/MUSIK	65 %
SPIELBARKEIT	100 %
MOTIVATION	94 %
STEUERUNG	93 %
HANDBUCH	69 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

84 %

HERSTELLER:

IMPRESSION

TESTMUSTER:

SOFTGOLD

GENRE:

0049-2131-965-0

RICHTPREIS:

KARTENSPIEL

HARDWARE:

CA.ÖS 750,-

PC486DX33, 4 MB RAM, SOUNDBLASTER COMP, CD-ROM (DOUBLE SPEED), VGA, WIN3.11, WIN 95

KUNTERBUNTES IN SCHWARZ-WEISS

Von 24. bis 26. November trifft sich die ganze Spiele-Welt im Austria Center Vienna.

Das traditionelle Spielefest, Österreichs größte Freizeitveranstaltung, wartet bei seiner elften Auflage mit einem bunten internationalen

Programm auf. Mehr als 5.000 Brett-, Karten- und Gesellschaftsspiele liegen in der „Spielothek“ zum Test bereit, rund 60 Verlage aus zehn Ländern präsentieren ihre Neuheiten und Klassiker. Besonders im Trend: Sammel-Karten-Spiele, Fantasy-Games und Party-Hits. Erstmals öffnet sich den Spielefest-Besuchern auch die faszinierende Welt der neuen Medien. Spiele via Internet stellen die Verbindung zu Partnern in fernen Ländern her. Die neuen CD-Roms sind dem Schwerpunkt „Mensch und Natur“ gewidmet. Und als besonderes Zuckerl bietet sich am

Spielefest die seltene Chance eines kostenlosen Spieles in der „Virtual Reality“.

„Die Freude am Spiel ist an

„Im Austria Center präsentieren wir daher die ganze Vielfalt des Miteinander-Spielens, solange sie gewaltfrei, familienfreundlich und kom-

Kids treffen in zahlreichen Spiele-Shows „ihre“ Stars aus dem Fernsehen. Oder gar Pocahontas, die neue Disney-Figur, die dem Spie-

Das Spielefest 1995



lefest schon wenige Tage nach ihrer Österreich-Premiere einen persönlichen Besuch abstaten wird.

Hochsaison herrscht auch für Autogrammjäger: An allen drei Veranstaltungstagen werden prominente Fußball-Nationalspieler eine neue Serie von „Milch-Caps“, bedruckt mit ihren Kontenfeis, vorstellen. „Pog“, wie diese Plättchen heißen, sprechen zugleich die Sammel-

und die Spielleidenschaft an. Genauso wie die neuen Trading Card Games, der aus den USA stammende Top-Trend des Jahres. Erstmals in Österreich werden praktisch alle Spielsysteme präsentiert, ein Tauschzentrum eingerichtet und Turniere ausgetragen.

Bitte umblättern

INHALT

Spielefest 1995

Seite 1,2,3,4

Alles über das Spieleereignis des Jahres. Ein Bericht von Dr. Claudius Halik

Insider

Seite 5,6,7

Product- und Szene-News

Händlerwahl

Seite 12,13

Wähle Deinen Lieblings-Software-Händler und gewinne tolle Preise

kein fix vorgegebenes Medium gebunden“, betonte

Mag. Ferdinand de Cassan, Obmann der veranstaltenden IG Spiele bei seinem Ausblick auf das Mega-Fest.

munikationsorientiert ist.“

Hits für Kids

Auf ihre Rechnung kommen dabei alle Altersstufen. Die Kleinsten delectieren sich an Eisenbahnen, Autorennbahnen, Bau- und Steckspielzeug - betreut von geschulten Kindergärtnerinnen. Die

Windows 95

Seite 10,11

Teil III unseres großen Testberichts

Professional

Seiten 12,14

Alles über das neue ZIP Drive 100 aus dem Hause IOMEGA. Adé 3,5“ Laufwerk/Diskette! Der Kampf der Lösungshefte. Wir stellen zwei noch eher unbekannte Varianten vor

Fortsetzung von Seite 1

Spielefest-Premiere feiern auch die Lego-Bausteine. In dreitägiger gemeinsamer „Arbeit“ werden die Besucher ein riesiges „Space Shuttle“ aus 180.000 Teilen errichten. Jeder „Baumeister“ wird mit Diplom geehrt. Wem mehr nach Sport zumute ist, dem bietet sich die

Neuheiten wie „Sternenhimmel“ oder „Stonehenge“ ans Herz gelegt. Stark im Kommen ist auch wieder Fantasy. Beim Spielefest präsentieren Österreichs Rollenspieler-Clubs einen großen Kostümwettbewerb in einer eigenen Abenteuerhalle.

Wer ganz auf Nummer Sicher gehen will, spielt freilich die Titel der aktuellen „Aus-

dert. Am 24. November, dem ersten Spielefest-Tag, werden Schulen und Kindergärten bis 14 Uhr gratis eingelassen. Die Parkgarage des Austria Center Vienna bietet ein stark reduziertes Pauschalticket. Und wer mit den „Öffis“ zum Spielefest kommt und unter 15 ist, fährt in Wien überhaupt umsonst.

Österreich im Sammelkartenfieber

Trading Card Games, „Sammelkartenspiele“, sind der unumstrittene Spielertrend des Jahres. Mehr als 1,5 Millionen Karten sind in Österreich bereits im Umlauf, weit über eine Milliarde weltweit. Am Markt präsentieren sich derzeit 15 verschiedene Systeme mit Themen von Fantasy über Science Fiction bis zur Agentenjagd.

Den Boom löste der amerikanische Spielautor Richard Garfield mit seinem „Magic - the Gathering“ aus. Die geniale Idee, Sammel- und Spieleidenschaft zu kombinieren, schlug ein wie eine Bombe und schuf in kurzer Zeit ein völlig neues Spielegenre. Mittlerweile gibt es eine halbe Million Trading Card Spieler rund um den Erdball, der Kleinverlag Wizards of the Coast mutierte zum Konzern und im fernen Seattle ging die erste Weltmeisterschaft über die Bühne.

Kartenselektion entscheidet

Das Grundprinzip ist einfach:

Zum Duell treten jeweils zwei Spieler an (bei manchen Systemen auch mehr), ausgestattet mit ihrem „Deck“ - eine Anzahl Karten, die nach individueller Einschätzung des Gegners zusammengestellt werden. Je mehr Karten man sein eigen nennt, umso leichter fällt natürlich eine optimale Selektion. Also begnügen sich die wenigsten mit dem „Starter Deck“ oder „Master Pack“, der Einstiegspackung samt Spielanleitung, sondern kaufen weitere „Booster Packs“ hinzu. Der Gag daran: von den einzelnen Karten sind stets unterschiedlich viele im Umlauf. Ganz seltene wie die „Black Lotus“ von Magic werden bereits um mehrere tausend Schilling gehandelt - Tendenz steigend. Die moderne Kommunikationstechnik macht die Sache weltumspannend. Via Internet werden laufend aktuelle Kartenlisten, Anfragen und Angebote publiziert.

Gewaltiger Boom

Seit einigen Monaten hat auch Österreich seine Trading Card-Ligen und Meisterschaften. Animator der heimischen Szene ist der Verein C*A*R*D, der beim Spielefest den Rest der vom Sammelkartenvirus nicht befallenen Österreicher infizieren will - mit Ausstellungen, Turnieren, signierten Karten, einer Tauschcke und vielem mehr.

Daß mit der Produktion von Trading Card Games auch



Qual der Wahl: Billard in den Varianten Pool und Snooker, Tischfußball mit Subbuteo und Tipp Kick? Oder doch lieber eine Runde Darts?

Klassiker und Novitäten

Natürlich haben die Spielefest-Organisatoren auch die älteren Semester nicht vergessen. In einem eigens eingerichteten Senioren-Spiele-Café wird Bodenständiges wie Domino, Bingo und Bauernschnapsen geboten. Eine Ausstellung unter dem Motto „Spieleklassiker unseres Jahrhunderts“ weckt ebenfalls nostalgische Reminiszenzen.

An den Ständen aller renommierten Spiele-Verlage werden wie gewohnt unzählige Turniere und Wettbewerbe stattfinden. Die Brettspiele des Jahrgangs '95 bieten tatsächlich für jeden Geschmack etwas. Rasch erklärte Partyspiele à la „Mystery“ und „Personality“ beleben jedes Fest. 3-D-Action-Spiele wie „Agathas letzter Wille“ kombinieren Spiel- mit Bastelfreuden. Und den Spielbrett-Strategen seien

wahlliste“. Unter ihnen „Die Siedler von Catan“, das dekorierte „Spiel des Jahres“. Um der zu erwartenden Nachfrage am Spielefest Rechnung zu tragen, werden von diesem Hit nicht weniger als hundert Exemplare in der Spielothek aufliegen.

International etabliert

„Mit Mayfair Games und Wizards of the Coast begrüßen wir beim Spielefest erstmals auch zwei amerikanische Aussteller“, freut sich Ferdinand de Cassan. Überhaupt war der Andrang an Ausstellern heuer recht beachtlich. Dank seines ungewöhnlichen Konzeptes einer Mischung aus Animation, Showprogramm und Wohnzimmer-Atmosphäre ohne jeglichen Verkaufsdruck hat sich das Österreichische Spielefest längst international etabliert.

Auf Service und Besucherzufriedenheit wird auch künftig großer Wert gelegt. Trotz erheblicher Programm-Erweiterung blieben Eintritts- und Katalogpreise gegenüber dem Vorjahr unverän-



lukrative Geschäfte zu machen sind, leugnet kaum mehr ein Spieleverlag. Der Startschuß für das erste rein österreichische Spiel dieses Genres fällt beim Spielefest am letzten November-Wochenende. „Secret Service“ spielt im Agentenmilieu und soll in Preis und Aufmachung eher den „Normalspieler“ als den Sammelfreak begeistern.

Mag. Dieter Strehl, Geschäftsführer des „Secret Service“-Herausgebers Piatnik und Vorstandsmitglied der IG Spiele, gewinnt dem Ganzen auch noch einen sozialphilosophischen Aspekt ab: „Die Komplexität unserer Welt erzeugt in vielen Menschen Ratlosigkeit. Im geordneten Rahmen der Trading Card-Sammlung können solche Bedrängnisse symbolisch bewältigt werden.“

Alle Trading-Card-Systeme auf einen Blick

Magic - the Gathering

Das erste und bei weitem am meisten verbreitete der neuen Sammelkartenspiele. Seit einigen Monaten auch in deutscher Sprache erhältlich. Simuliert wird das Duell zweier Zauberer. Taktisches Niveau und Fantasy-Design überzeugen.

Magic - Ice Age

Das Follow up des Trading Card-Klassikers läßt sich solo spielen oder auch in Kombination mit dem Stammspiel.

Doom Trooper

Wem Dämonen und Mutanten nicht entsetzlich genug sein können, der findet hier das richtige Spiel. Besticht im übrigen auch durch exquisite Grafik. Fantasy-Freaks werden die Welt der „Mutant Chronicles“ wiedererkennen. Doom Trooper ist auch in deutscher Sprache erhältlich.

Dark Forces

Aventurien heißt das Fantasy-Land, in dem die Firma Schmidt seit jeher ihre „Schwarzes Auge“-Abenteurer spielen läßt. So auch Dark Force - bestens geeignet für alle Taktiker, Rollenspieler und jene, die sich bei Trading Cards das Englisch ersparen möchten.

Wyvern

handelt vom Kampf der Drachen und Lindwürmer und eignet sich recht gut für Einsteiger. Besonders gefragt bei Sammlern sind die beiden „Ultra Rare“-Karten in Gold und Silber.

Jyhad

Mehr-Personen-Game von Genre-Guru Richard Garfield. Selbst bei Vampiren und Untoten gibt es Intrigen und Packelei, was die Sache komplex, aber reizvoll macht.

Sim City

Einmal keine Zombies, sondern Städtebauer. „Sim City“ ist die gelungene Umsetzung einer Computer-Simulation auf Sammelkarten.



Dixie

Auch das gibt es: ein „Kosim“ (Konfliktsimulationsspiel) als Trading Card Game. Das Gemetzel, in welches man „Deck“-bewaffnet zieht, ist der amerikanische Bürgerkrieg.

Spellfire

Natürlich haben auch die Dungeons & Dragons ihr

Trading Card Game. Spielbar für 2-6 Personen. Beachtlich ist die reichliche Kartenfülle und das exotische Artwork.

Illuminati

Eines der interessantesten Sammelkartenspiele für Politstrategen. Die große Weltverschwörung geht auf den Kartenspiel-Klassiker gleichen Namens zurück.

Rage

Ein entfernter Verwandter des Vampirspiels Jyhad. Werwolfrudel treten zum Gefecht an - eher Trading Card-Hardcore.

Blood Wars

Spiel-Insider werden an „Cosmic Encounter“ erinnert. Andere daran, daß offenbar in allen Welten immer Krieg herrscht. Wer's mag...

Galactic Empires

In fernen Galaxien wird um Rohstoffe und Energie gerungen. Natürlich auch nicht ganz ohne Tschin Bumm.

Star Trek

Raumschiff Enterprise gibt

neue Reiche aufzubauen. Überraschung: auch die Menschen sind dabei.

Secret Service

kommt zum Spielefest im November heraus. Bestens geeignet für James Bond-Fans, Sammelkarten-Anfänger, Patrioten und überhaupt alle.

Einziges neues Spiel von Österreichs „Beinahe-schon-Kult-Autor“ Gerhard Kodys in diesem Jahr.

Alle Trading Card-Systeme können beim Spielefest ausgiebig getestet werden.

Als Trading Card-Händler bietet sich insbesondere das gut bestückte

„Damages Unlimited Games Center“ in Wien-Mariahilf an.

Partyknüller ohne Ende

Wer den Verdacht hatte, daß alle Partyspiele längst erfunden sind, wird heuer eines Besseren belehrt. Die Spiele-Verlage warten mit einer Fülle neuer Ideen zur Belebung schlaffer Feten auf. Keine traditionelle Spielegattung boomt wie jene der Partyspiele.

Ravensburger wirft sich in den Kampf mit „Mystery“. Nach dem vorjährigen Erfolg des Dalli-Klick-Verschnittes „Klappe auf“ hält diesmal ein anderer Hit aus alten Fernsehtagen her: Robert Lembkes Beruferaten „Was bin ich“. Neben Berufen müssen bei „Mystery“ freilich auch berühmte Persönlichkeiten, ungewöhnliche Geschichten und allerlei Dinge des Alltags durch gezielte Fragen identifiziert werden.

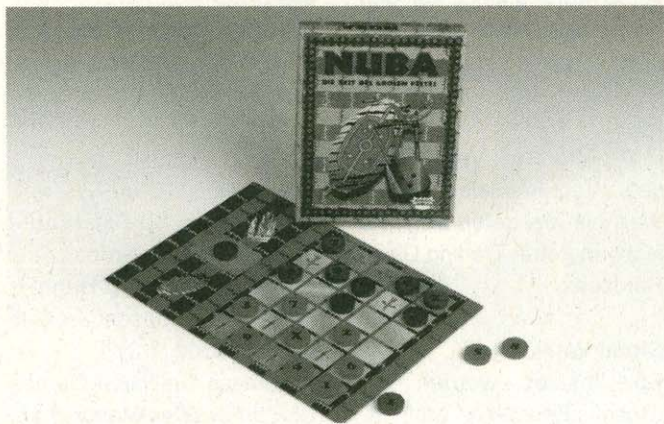
Nach dem zehnten „Nein“ ist Schluß - wie einst im TV.

Kniffliger geht es bei „Mindtrap“ zu, in den USA ein echter Umsatzknüller. Zwei Teams stellen einander wechselseitig Denksportaufgaben, die die grauen Zellen

Bitte umblättern

Fortsetzung von Seite 3
recht massiv beanspruchen.
Ein Beispiel: „Wie heißt es
richtig: Neun + Fünf sind
Dreizehn oder Neun und
Fünf ist Dreizehn?“

Wem dies zu sophisticated
erscheint, den legt „Mc
Chain“ an die Kette. Mit einer



solchen sollen nämlich Be-
griffe wie Spielelei, Kleider-
bügel oder Südamerika dar-
gestellt werden.

Klingt einfach, ist es aber
nicht. Oder man spielt „Per-
sonality“ - vorzugsweise mit
guten Freunden.

Bei der Aufdeckung von Mei-
nungen und Gewohnheiten
bleibt nämlich wirklich nichts
verborgen.

Weder, ob man bei Magen-
verstimmung Zwieback ißt,
noch, ob man beim Sex die
Socken anbehält.

Apropos: ein Spiel Männer
gegen Frauen war ja auch
schon längst überfällig.

Der holländische Jumbo-
Verlag füllte die Marktlücke
mit seinem „Kampf der Ge-
schlechter“.

Daß dieser „Kampf“ beim
Scheidungsrichter endet,
muß freilich niemand be-
fürchten. Gefragt wird bloß
nach

Umfrageergebnissen („Wol-
len Frauen wissen, ob ihr
Mann schon mal eine Affäre
hatte?“ und dergleichen
mehr).

Zu all diesen Neuheiten ge-
sellen sich noch zahlreiche
„Zweier-Ausgaben“ bewähr-

ter Hits wie „Tabu“, „Thera-
py“ oder „Nobody is perfect“.
Letzteres wird in leicht adap-
tierter Form auch als „People
Game“ vom italienischen
EG-Verlag angeboten.

Und natürlich vergeht kein
Jahr ohne neue Versionen
der Megaseller „Activity“
(diesmal - pädagogisch wert-

voll - als „Activity for
English“) und „Trivial Pur-
suit“ („Life Style“- und „Kino“-
Edition).

Die Fülle der neuen Party-
knüller ist tatsächlich kaum
mehr zu zählen. Womit wir
zurück bei unserer Denks-
portaufgabe wären.

Neun und Fünf ist nämlich
weder Dreizehn noch sind es
Dreizehn, sondern eben ei-
ner mehr.

Folgende Aussteller sind beim Spielefest 1995 ver- treten:

Amigo Spiele
Bannert Spielwaren
BMG Ariola
Editrice Giochi
Eurogames Descartes
Fun World
Hasbro (Parker, MB)
Heinz Spielwaren (HPT, Mat-
tel, Mind Games, Sport Ga-
mes)
Idinger (Games Workshop,
Truant, Welt der Spiele)
Jumbo
Kauffert (Franckh Kosmos,
Märklin)
Kober
Lego
Mayfair Games
Mebi

Microsoft
Peri
Piatnik (Piatnik, FX Schmid,
Goldsieber, Gi-Gamic)
Polehnia
Ravensburger
Schach Mattes
Schmidt Spiel + Freizeit
(Schmidt, Klee)
Schneiders 1895 (Blatz,
Hans im Glück, Artin, V-
Tech, Mephisto)
Sonos Kunststoffprodukte
Spiele Kreis Wien
Tutsch
Wiener Spielzeugschachtel
(Haba, Kapla)
Wizards of the Coast

Turniere/Großspiele beim Spielefest

Turniere

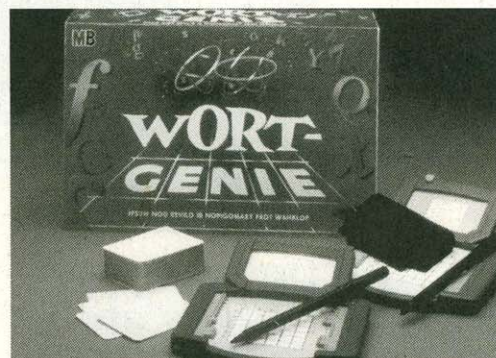
Abalone
Activity
Backgammon
Condottiere
Darts
Junior Labyrinth
Maulwurf Company
Mindtrap
Monopoly
Mystery
Nobody is perfect
POG/Slammer Whammer
Pro Action Football
Teufelsbrücke
Tipp Kick
Top Words
Trading Cards

Obstgarten

Die Attraktionen auf einen Blick

„Abenteuerhalle“ (Fantasy-
und Rollenspiele, Trading
Cards, Tabletops)
Kostümwettbewerb der Fan-
tasy-Clubs
Trading Cards-Tauschcke
Virtual Reality-Test
Spielen via Internet
Ausstellung „Spieleklassiker
unseres Jahrhunderts“
Ausstellung „Eisenbahnspie-
le“
Ausstellung „Selbstgeba-
stelte Spiele von Kindern
und Jugendlichen“
Spielautoren-Seminare und
Workshops
Zaubershow
Senioren-Spiele-Cafe
Spielefest-Besucher bauen
ein Lego-Spaceshuttle
Duplo-Spielkiste, Malen
nach Zahlen und Lego-Spiel-
tische
Riesen-Autorennbahn
Präsentation: Experimentier-
kästen
Spielewerkstatt für Kinder
Kindergarten für die Klein-
sten
Pädagogische Spielertips für
Eltern und Lehrer
Spielen und Lernen am
Computer
Kindershow mit Edith Rol-
les und Robert Steiner
Pocahontas und Benjamin

Blümchen
live
Snooker und
Pool-Präsen-
tationen
Subbuteo -
Tischfußball -
Turniere
Kino-Quiz
und Musik-
Quiz mit tol-
len Preisen



Großspiele

Abalone
Bottle
Jenga
Junior Labyrinth
Klappe auf
Maulwurf Company
Murmelmikado

Autogrammstunde der Fuß-
ball-Nationalspieler
Klassiker von Schach bis
Backgammon

Also nichts wie hin zum
Spielefest 1995 rät Euch

Claudius Halik

INSIDER & SZENE-NEWS

DIE GESCHICHTE VON PITFALL

Im Jahre 1982 wurde dieses Adventure erstmals auf den Markt gebracht und zwar auf dem Atari 2600.

Es wurden schlagartig alle Verkaufsrekorde gebrochen und ein regelrechter Pitfall-Boom rund um "Urwald-Harry" brach aus.

Ganze Familien steckten ihre normalen Bedürfnisse zurück und ackerten nur noch an den Highscores dieses Kult-Games.

Nicht selten war ein ausgewachsener Familienstreit die logische Folge.

Heutzutage ist das Adventure mit Harry, der so manche Abenteuer im Urwald überstehen muß fast ein wenig in Vergessenheit geraten. Denn nach der Veröffentlichung von Pitfall, the Mayan Adventure auf dem S-NES wurde es ziemlich ruhig um

das Spiel. Doch nun hat Activision auf dem PC "Pitfall - The Mayan Adventure" auf den Markt gebracht und das in einer Qualität, die ihresgleichen sucht.

Die Hollywood-Firmen Kroyer Film und Soundelux Media Labs (bekannt durch True Lies und JFK) zeichnen für die Animationen und den Sound verantwortlich.

Nun, an dem neuen Game von Activision, welches von BOMICO vertrieben wird sieht man, was so in den Schmieden von Hollywood alles geleistet werden kann. "Pitfall - The Mayan Adventure" erinnert auf den ersten Blick mehr an einen Kinofilm als an ein Computergame. Traumgrafik gepaart mit sensationeller Spielgeschwindigkeit und kolossalem Dschungel-Soundtrack garantieren Spielspaß für unzählige Stunden.

Wenn man noch dazu weiß, daß z.B. die Hintergrundgeräusche an den Originalschauplätzen (Regenwälder Zentralafrikas, Costa Rica..) aufgenommen wurden dann steht wohl mit Sicherheit fest: Pitfall - The Mayan Adventure aus den Hause Activision ist nichts für schwache Nerven.

MAC WORLD-PREIS 1995 FÜR DIE BESTE LERN-SOFTWARE

Iona hat sich diese Auszeichnung mit "Odell Down Under" wahrlich verdient, denn diese Lernsoftware regt die Benutzer dazu an, ihr Denkvermögen und ihre Argumentationstaktiken zu trainieren, während das Leseverständnis verbessert wird.

Es handelt sich bei dieser Software um einen Unterwasserführer, der einen umfangreichen Einblick in ein lebendiges Ökosystem und den täglichen Kämpfen um

die Erhaltung des ökologischen Gleichgewichts gibt. Man hat mit "Odell Down Under" die Möglichkeit, mehr über die Nahrungsmittelkette zu erfahren, Informationen über jede der B1 Lebensformen abzurufen und alles über die natürlichen Feinde und Beutetiere einer Kreatur sehen.

Selbst einen eigenen Fisch kann man entwerfen und ihn mit den optimalen Merkmalen (Ausdauer, Geschwindigkeit oder Behendigkeit) für ein möglichst langes Leben unter Wasser versehen. Danach schickt man ihn los um zu sehen, wie er im täglichen Kampf ums Überleben bestehen kann. Ob es sich dabei nun um eine Muräne oder einen Zitterrochen handelt, bei allen Tieren sieht man die Überlebensproblematik und lernt eine Menge über das ökologische Gleichgewicht in der Natur.

Einfach tierisch!



WIN - TRADING

Handelsgesellschaft m.b.H.
A-1150 Wien, Camillo-Sitte-Gasse 17

Tel.: (0222) 982 05 17 Fax.: (0222) 985 75 57
Tel.: (0222) 982 05 18

POWER SET

4fach CD-Rom

Soundblaster 16ASP
Aktiv Boxen 80 Watt

3.690,-

WIN POWER Intel DX4/100

Asus SP3 Mainboard mit
256KB Cache,
S3-868er Grafikkarte 2MB PCI
850MB E-IDE, 8MB-Ram,
Soundblaster 16ASP, 4fach
CD-Rom, Minitower, Tastatur,
Maus, Joystick, 25Watt Boxen

14.890,-
Preis inkl. 15" Monitor
18.690,-

WIN POWER PENTIUM 100

ASUS TP4XE Mainboard mit
256KB Cache (bis Pent. 200),
850MB E-IDE, 8MB-Ram,
S3-868er Grafikkarte 2MB PCI
Soundblaster 16ASP, 4fach
CD-Rom, Minitower, Tastatur,
Joystick, 25Watt Aktivboxen

18.790,-
Preis inkl. 15" Monitor
22.590,-

WIN POWER PENTIUM 133

ASUS TP4XE Mainboard mit
256KB Cache (bis Pent. 200),
850MB E-IDE, 8MB-Ram,
S3-868er Grafikkarte 2MB PCI
Soundblaster 16ASP, 4fach
CD-Rom, Minitower, Tastatur,
Joystick, 25Watt Aktivboxen

21.990,-
Preis inkl. 15" Monitor
25.790,-

Aktuelle Tagespreise oder Wunschkonfigurationen können sie gerne telefonisch od. per Fax anfragen.

Preise in öS, incl. MwSt., Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Natürlich liefern wir Ihnen auch die nötige Software für ein ungetrübtes Spielvergnügen

INSIDER & SZENE-NEWS

ACTIVISIONS NEUES ROLLENSPIEL/ADVENTURE

"Paparazzi", so der Titel eines demnächst erscheinenden Rollenspiel/Adventures aus dem Hause Activision, gibt Einblick in die weite Welt der Boulevardblätter und Starfotografen.

Es handelt sich bei diesem Game, das von Bomico vertrieben wird, um einen interaktiven Film, der seinesgleichen suchen soll.

Man schlüpft in die Rolle eines Starfotografen, der die Aufgabe hat, binnen zwei Wochen einen Star in einer delikaten Situation abzulichten.

Der Erfolg hängt dabei von der Kombinationsgabe, den richtigen Fragen, den entsprechenden Informationen und Informanten und nicht zuletzt von der Fähigkeit, den Inhalt diverser Fernsehsendungen richtig deuten zu können, ab.

Fetziger Sound, Puzzels und professionelle Videoclips zeichnen dieses Game mit dem Titel "Paparazzi" aus dem Hause Activision aus. Wir werden nach Möglichkeit das Spiel in einer der nächsten Ausgaben des Game Express einem umfangreichen Test unterziehen.

ARCHIV OHNE PAPIER

Auch wenn das papierlose Büro wohl noch einige Zeit auf sich warten lassen wird, will der Archivierungsspezialist Archiv Austria mit "Easy Archiv 2000" diesem Ziel einen gewaltigen Schritt näher kommen.

Wenn man bedenkt, daß 95% der Geschäftsinformationen im Büro noch in Papierform vorgelegt werden, obwohl der Durchdringungsgrad mit EDV in den Büros bereits sehr hoch ist, kann man sich wohl vorstellen, daß der Schrei nach papier-

loser Archivierungsform immer lauter wird. und der Spezialist Archiv Austria ist wieder einmal drauf und dran, eine Vorreiterrolle zu übernehmen.

"Easy Archiv 2000" bietet die gleichen Merkmale wie der große Bruder "Easy Baseplus", ist aber auf 20 Archive mit jeweils 2000 Dokumenten beschränkt. Klingt wenig, ist aber bei 999 Seiten oder Objekten pro Dokument einen beachtliche Menge.

Ob es sich nun um Texte, Bilder oder beliebige Dateiformate handelt, mit "Easy Archiv 2000" kann man einfach alles ablegen.

Das Twain-Scan-Modul macht's möglich, daß sowohl s/w-Vorlagen als auch True Color Bilder archivierbar werden.

Durch eine moderne Volltexttechnologie ist einfaches Suchen möglich und perfekter Arbeit steht somit nichts mehr im Wege.

Quelle: Okrina Pressedienst, Wien

MIT CSO INS INTERNET

Mit insgesamt 30 Millionen Teilnehmern ist das Internet das größte Datennetz der Welt und CSO hat bereits seit Anfang des Jahres mit den Vorbereitungen zum Aufbau einer umfassenden Infrastruktur für Internet Services begonnen.

Diese werden nunmehr angeboten.

Internet besteht bereits seit 1968 (!) und wurde, wie viele andere Systeme auch, vorerst nur militärisch genutzt.

Mittlerweile ist die Teilnehmerzahl explosionsartig gestiegen und bereits mehr als 50% der angeschlossenen Rechner sind kommerziell. Militär und Regierungen haben beinahe keine Bedeutung mehr.

Die monatliche Zuwachsrate

der Teilnehmer liegt immer noch bei 15%!

Als direkter Provider bietet CSO für den WWW-Dienst seinen Kunden einen interessanten und preiswerten Seitengestaltungsservice.

Die Preise liegen bei öS 1.000,-/Arbeitsstunde, für WWW-Pages ohne Feedback öS 1.500,-/Arbeitsstunde. (Preise ohne MwSt.)

Die Gebühr für den Internetausgang beträgt bei CSO Internet Services nur öS 400,-/Monat, inkludiert ist auch noch eine zeitlich und mengenmäßig unlimitierte Kommunikationsmöglichkeit.

Weitere Informationen

gibt's bei

CSO EDV Dienstleistungs-ges.m.b.H. unter der Telefonnummer **0222/888 25 00**.

Quelle: Okrina Pressedienst, Wien

DAS INSTITUT FÜR FREIZEITPÄDAGOGIK

Wie bereits in der letzten Ausgabe des Game Express berichtet, veranstaltet das Institut für Freizeitpädagogik am 11. November 1995 von 9.00 bis 17.00 Uhr ein Tagesseminar zum Thema "Die verspielte Welt der Computergames".

LehrerInnen, JugendleiterInnen und Eltern sind herzlich in die Albertgasse 35/II in Wien 8 eingeladen, um mit den beiden Referenten Roswitha Pippan und Christian Bauer über brisante Themen zu sprechen.

Die Kosten für dieses Seminar belaufen sich auf

öS 175,- (inkl. Mittagessen) und auch wir werden bei dieser "Veranstaltung" anwesend sein, um die Ergebnisse und auch die konträren Standpunkte, die es mit Sicherheit wieder geben wird, in unserer Dezember-Ausgabe zu präsentieren.

Anmeldeschluß ist der

3. November 1995 unter der Telefonnummer **0222/ 408 69 33**.

Rechtzeitig vor Weihnachten veranstaltet das Institut für Freizeitpädagogik einen Infoabend zum Thema Gabentisch, Computergames und werbliche Beeinflussung der Kids.

Ein wahrlich brisantes Thema, über das Roswitha Pippan und Christian Steiner sprechen werden.

Kosten: öS 60,-

Anmeldeschluß: **27.11.1995**

VERLÄSSLICHKEIT MIT SCALA

Problemlose Bedienung und Verlässlichkeit, das sind die Ansprüche, welche die Vertriebsgesellschaft Wien der Ringsdorf-Werke, eine Tochter des Graphit-Konzerns SGL Carbon Group, an seine EDV-Lösung stellt. Graphit wird in vielen technischen Anwendungen des Verkehrswesens und der Industrie ständig benötigt.

Seit fünf Jahren arbeitet das Unternehmen nun schon mit Scala, dem Software-System für Administration, Management und Warenwirtschaft der Scala Software Vertriebsgesellschaft, und ist höchst zufrieden damit.

Seit über 100 Jahren schon besteht die Graphitherstellung Ringsdorf in Bonn. Inzwischen ist man zwar eine Tochter der SGL Carbon Group geworden, aber der vielseitige schwarze Werkstoff ist weiterhin das Hauptprodukt des Unternehmens. Aufgabe der Vertriebsstelle in Österreich ist der Verkauf von Graphit-Produkten.

Die Abnehmer stellen ein breites Spektrum der Wirtschaft dar. Verkehrsunternehmen wie etwa die ÖBB gehören ebenso dazu wie Kraftwerke oder Unternehmen mit zahlreichen geregelten Motoren, meist in der Papier- oder Textilindustrie. Ebenso aber benötigen Unternehmen mit schmierenden Teilen oder auch die Halbleiterindustrie wie AMS und natürlich Anwender von

Funkenerosion, und dazu zählen selbst kleine Werkzeugmacher, zu den Anwendern, die Graphitprodukte benötigen. Natürlich kann der Verwaltungsaufwand mit einem jährlichen Umsatz von rund 20 Mill. öS von den 4 Mitarbeitern, die in der österreichischen Tochter arbeiten, nicht mehr mit der Hand erledigt werden.

1990 hat sich das Unternehmen deshalb zum Einstieg in die Verwaltung mit dem Computer entschlossen.

Die modernen Möglichkeiten der Technik sollten genutzt werden, um produktiver und exakter arbeiten zu können. Die Wahl fiel, auch in Absprache mit dem Stammhaus in Bonn, auf Scala. "Scala ist uns", so Geschäftsführer Ing. Rudolf Bialy, "als die vorteilhafteste Lösung erschienen."

Rasch haben sich auch die Rationalisierungsmöglichkeiten aufgetan.

Die Liste für den Steuerbera-

ter, vorher die Aufgabe einer Halbtagskraft, an der sie langwierig schreiben mußte, wird heute in nur einem Nachmittag ausgedruckt.

Seither hat man auch kräftig ausgebaut.

Gab es am Anfang nur zwei Arbeitsplätze mit Scala, so hat heute jeder der vier Mitarbeiter "sein" Scala vor sich. Drei der Versionen laufen unter DOS, eine bereits unter Windows, was das Hin- und Herwechseln zwischen verschiedenen Anwendungen leichter macht.

Auch bei den Modulen hat man zunächst nur mit der Auftragsverwaltung und der Lagerverwaltung begonnen. Inzwischen sind auch das Bestellwesen, die Debitoren und Kreditoren und zuletzt die Marketingdatenbank dazugekommen. Wichtiges Argument ist auch die einfache Anwendung und die Verlässlichkeit. "Seit 1990 läuft der Server", erzählt Ing. Bialy seine Erfahrungen, "und

noch nie haben wir einen Techniker holen müssen.

Das Programm läuft ebenfalls ohne Komplikationen.

"Wer weiß, in welche schwierigen Lagen EDV-Abstürze von Hard- oder Software manche Unternehmen bringen können, wird ein so ausdauernd laufendes System zu schätzen wissen. Auch die Bedienung ist, selbst wenn man mit dem Computer nicht so sehr vertraut ist, kein Problem.

Die ersten Masken für Dokumente wurden noch von den Scala-Technikern erstellt, dann hat es Ing. Bialy schon selber getan.

"Wenn man weiß wie es geht", so erzählt er "ist es ganz einfach, die Masken selbst zu erstellen."

"Mit der derzeitigen Konstellation könnte ich theoretisch allein die Firma verwalten," ist Ing. Rudolf Bialy überzeugt.

Quelle: PR Hadac, Wien



Herr Ing. Bialy, Ringsdorffwerke, verläßt sich auf Scala



WIN - TRADING

Handelsgesellschaft m.b.H.
A-1150 Wien, Camillo-Sitte-Gasse 17

Tel.: (0222) 982 05 17

Tel.: (0222) 982 05 18

Fax.: (0222) 985 75 57

POWER SET

4fach CD-Rom

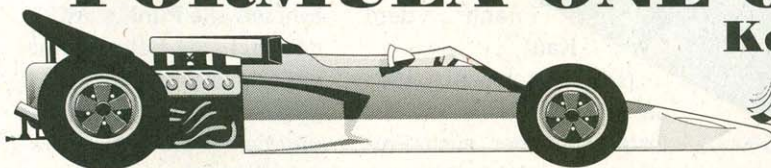
Soundblaster 16ASP

Aktiv Boxen 80 Watt

3.690,-

FORMULA ONE Grand Prix 2

Komplett in Deutsch CD



öS 799,-

ca. Ende Oktober erhältlich

APACHE LONGBOW



699,-

COMMAND & CONQUER



649,-

BATTLE ISLE 3



699,-

Komplett in Deutsch CD

Aktuelle Spiele und Anwendungssoftware können Sie gerne bei uns telefonisch anfragen.

Preise in öS, incl. MwSt., Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Natürlich liefern wir Ihnen auch die nötige Hardware für ein ungetrübtes Spielvergnügen

UNSERE LESER WER IST DER SOFTWARE-HÄNDLER

In dieser Ausgabe rufen wir alle Game Express Leser zur aktiven Teilnahme auf.

Jeder von Euch wird bereits bei verschiedenen Software-Händlern gekauft haben.

Und wird wohl oder übel mit dem einen mehr und dem anderen Geschäft weniger zufrieden gewesen sein.

Wir wollen nunmehr erstmals seit Bestehen des Magazins Game Express eine landesweite Umfrage zu exakt diesem Thema starten.

Auf diesen beiden Seiten könnt Ihr zu den verschiedensten Kriterien Stellung beziehen.

Viele Punkte sind für die Zufriedenheit des Kunden (also in dem Fall von Euch) ausschlaggebend.

Erster Eindruck des Geschäfts (Sauberkeit, Sortiment, Aufteilung der Ware etc...)

Freundlichkeit des Personals (wie wird man begrüßt, ist die Bedienung zweckgemäß oder vielleicht gar

nett und zuvorkommend)

Wie gut ist das Personal geschult (kennt sich der/die Angestellte überhaupt mit der Materie aus, oder weiß zumindest wo er/sie sich erkundigen kann)

Testmöglichkeit der Software (ist es möglich die Spiele vor dem Kauf entsprechend aus-

zuprobieren oder muß die Katze im Sack gekauft werden)

Wie gut sind die Preise (erhält man die Games/Software zu vernünftigen Preisen oder holt man einem das "Weiße aus dem Auge")

Wie sieht es mit Reklamationen aus (wird im Falle eines Umtau-

ches, z.B. wegen defekter Ware, problemlos umgetauscht, wird die Ware erst nach einigem Murren, oder etwa überhaupt nicht zurückgenommen)

Hilfe-

stellung nach dem Kauf

(sollten nach dem Kauf der Ware Probleme mit der Installation oder auch Probleme beim Weiterkommen in einem Spiel auftreten, wird einem dann freundlich weitergeholfen oder hört man Aussagen wie z.B.: "Bei mir kaufen Sie Spiele aber keine Installationshinweise oder Komplettlösungen")

Eben diese sieben Punkte scheinen uns für einen zufriedenen Kunden wichtig zu sein und glauben, daß gerade Ihr die notwendigen Er-

fahrungen gesammelt habt. Wir nehmen mal stark an, daß Euch der mögliche Gewinn eines Traumgames das Zurück-

den die-ser Doppel-seite wert sein wird.

Viel Glück beim Mitspielen wünscht Euch das Team des Game Express.

Möge die Auswertung dieser Umfrage nicht zu viele Händler vergrämen.

Einfach alle Punkte auf der nächsten Seite ausfüllen, Name, Adresse und ev. Telefonnummer drauf und dann sofort abschicken an:

Game Express
Kennwort: "Händlerwahl"
Spöttlgasse 17
1210 Wien

Einsendeschluß ist der 15. November 1995

Alle Gewinner werden schriftlich verständigt, der Rechtsweg ist ausgeschlossen, über das Gewinnspiel kann kein Schriftverkehr geführt werden.

Gewinne Spiele und Lernprogramme
im Gesamtwert von öS 10.000,--

ENTSCHEIDEN: BELIEBTESTE FÜR ÖSTERREICH?

Name des Software-Händlers.....

Adresse:.....

Wie ist der erste Eindruck des Geschäfts?

Super ☐

Gut ☐

Geht so ☐

Katastrophal ☐

Die Freundlichkeit des Personals ist

Erstaunlich ☐

Gut ☐

Vorhanden, aber gut versteckt

Ein Scherz ☐

Wie gut ist das Personal geschult

Perfekt ☐

Gut ☐

Na ja ☐

Katastrophal ☐

Hilfe nach dem Kauf

Immer ☐

Meistens ☐

Selten ☐

Was ist das? ☐

Testmöglichkeit der Software

Problemlos ☐

Meistens vorhanden ☐

Kaum vorhanden ☐

Wunsch wird nie entsprochen ☐

Die Preise sind

Sehr gut ☐

Gut ☐

Kaum zu verkraften ☐

Utopisch ☐

Die Reklamationsbehandlung ist

Freundlich und zuvorkommend ☐

Recht hantig ☐

Ein harter Kampf ☐

Reklamieren gibt's nicht ☐

Name:.....

Alter:.....

Adresse:..... Plz/Ort:.....

Wenn ich gewinne, dann ein Spiel für folgendes System:

.....

WINDOWS 95

Windows 95 ist nun seit geraumer Zeit auf dem Markt und wenn man den Verkaufszahlen, die von der Industrie bekannt gegeben werden, glauben darf, dann bemerken wir ein scheinbar österreichische Phänomen.

In Amerika wurden die Geschäfte um genau 0.00 Uhr, als Windows 95 für den Verkauf freigegeben wurde, gestürmt. Und wenn ich sage gestürmt, dann meine ich auch wirklich gestürmt. In Österreich hinken die Verkaufszahlen den Erwartungen der Hersteller weit hinterher. Österreich ist scheinbar wirklich ein Volk der Raunzer und Nörgler. Da wird über alles geraunzt und genörgelt, auch wenn man keine Ahnung davon hat. Man hört von einem Freund, der es auch aus zuverlässiger Quelle weiß

(ebenfalls von einem guten Freund), daß das Produkt X scheinbar irgendwelche Macken hat. Sofort nimmt er dieses "Argument" auf und verbreitet es in Windeseile, natürlich um ein paar Nuancen erweitert, um als Held in seinem Bekanntenkreis zu gelten.

Scheinbar gilt die Regel, wer mehr zu wissen glaubt ist sehr interessant und daher achtungswürdig, in allen Ebenen.

Man könnte es als Bassena-Syndrom benennen. All diejenigen, die nun nicht wissen was eine Bassena ist, sei gesagt, es handle sich um eine zentrale Informationsstätte in alten Häusern, bei der sich die Einwohner zur Wasser-

aufnahme und vor allem zum Tratschen eingefunden haben. Wenn Ihr es nun immer noch nicht ahnt, dann fragt Eure Eltern.

Und da nun Gerüchte über das neue Windows 95 kursieren, wartet der (die) liebe Herr (Frau) Österreicher was nun so alles weiter passieren wird. Ich nehme stark an, würden die Gerüchte kursieren,

Windows 95 funktioniere bis ins kleinste Detail dann erst würde wahrscheinlich der Weg in das Geschäft getätigt werden, um sich eine Windows 95 Version zuzulegen. Ich möchte an dieser Stelle aber einiges klarstellen:

1) Ich habe sicherlich keine Scheuklappen auf und sehe Windows 95 durch die rosa-rote Brille.

2) Der

Game Express ist eine unabhängige Zeitschrift und fühlt sich weder zu Windows 95, oder gar zu OS/2 besonders hingezogen. Wir versuchen so objektiv wie möglich über die Produkte in unseren Testberichten zu schreiben. 3) Ich halte die jetzige Windows Version als ca. 80% fertiges Produkt.

Wobei ich als endgültiges Produkt, eine Art Windows NT mit einer Oberfläche von Windows 95 sehe. Windows 95 (bzw. Apple) haben mit dem Plug & Play Standards geschaffen, welche die Industrie erst einmal erreichen muß. Dazu gehört sauberes

Programmieren und das Einhalten von Normen, egal wie gut diese Normen sind. Sicherlich ist auch OS/2 ein sehr gutes Betriebssystem, welches eine

enorme

Stabilität hat.

Aber es hat sich bis heute in Europa nicht durchgesetzt, weil es wahrscheinlich zu wenig gute Anwendungssoftware bzw. schlechte Werbestrategen gibt.

4) Wir versuchen über all jene Dinge zu schreiben, die uns bei den täglichen Tests mit Windows 95 aufgefallen sind. Und das sind Tests, die den Otto-Normalverbraucher betreffen.

So, nun glaube ich sind die wichtigsten Dinge geklärt, die Ihr in Euren Leserbriefen angesprochen habt. An dieser Stelle möchte ich mich für die zahlreichen Hinweise über Windows 95 bedanken, die fast täglich bei uns in der Redaktion eintreffen. Ein Hinweis ist von einem Profi aus Tamsweg eingetroffen.

Er hat uns darauf hingewiesen, daß Windows bereits im "Urzustand" ca. 12MB RAM-Speicher benötigt. Damit ist also bewiesen, daß für sinnvolles Arbeiten mit Windows 95, also ohne viel auf die Festplatte auszulagern, mindestens 16MB RAM

erforderlich sind. Diese Infos erhält man, wenn man das <System-Info> vom neuen Norton Commander für Windows 95 ablaufen läßt. Ich muß gestehen, daß es auch für mich eine eher erschreckende Neuigkeit war (Danke für den Tip Max).

Trotzdem bin ich der Meinung, daß der Weg, den Microsoft mit dem Programm Windows 95 eingeschlagen hat, sehr richtig ist.

Es ist die Zeit reif für ein System, welches funktioniert und dem Benutzer alle nur erdenklichen Freiheiten läßt. Es muß einfach zu bedienen sein, sodaß sich jeder sofort (bzw. nach kurzem Einüben) auf dem System zurechtfindet. Apple hat den richtigen Weg gezeigt und ist meines Erachtens der wohl ernstzunehmendste Konkurrent von Windows 95.

Wäre die Apple-Gemeinde nicht so introvertiert, verträumt und vor allem so schweiß... teuer, wären die Karten wohl anders gemischt.

Beim Apple gibt es das Plug & Play schon seit Bestehen des Systems. Auch die technischen Daten können sich sehen lassen.

Man muß sich vorstellen, daß der 68030 Prozessor von Apple aufgrund der kompletten Systemarchitektur den

Intel
486DX33

locker in den Sack steckt.

Der größte Nachteil von Apple ist der Preis. Wenn man den Markt jedoch genauer

OS/2

WIN 95

MAC

betrachtet (und auch die Inserate im Game Express liest) merkt man, daß auch Apple mit den Multimedia-Rechnern in Preisklassen vorstößt, bei der nur ein billiger Taiwanese mithalten kann.

Und Programme gibt es für den Apple genug.

Anwendersoftware als auch Spiel werden in rauen Mengen für dieses Gerät produziert.

Nun wie geht es dem alten Stiefbruder OS/2?

Kein Betriebssystem auf der Welt, hat wohl bereits so viele Versuche unternommen, um den ewigen Mitbewerber Windows in die Ecke zu stellen.

Doch es will den Mannen von IBM nicht so recht gelingen, daß auch alle gekauften OS/2 Versionen auch auf den Rechnern installiert werden. Ich selbst habe privat die Version 2.1dt und sogar OS/2 Warp zu Hause. Aber ich konnte nach vielfachen

Installationsversuchen nicht glücklich werden. Selbst als ich Treiber für mein CD-ROM (Matsushita 563b) bekommen habe und das Betriebssystem einwandfrei

funktierte, waren keine Programme auf dem Markt, die wirklich zufriedenstellend ihre Dienste erfüllen. Selbst das komplette Smart-Suit-Paket von Lotus hatte einige Fehler und lief nicht einwandfrei.

Bei dem Text Programm AML-PRO waren erstaunliche Fehlausdrucke und der Bildschirm war von seltsamen, scheinbar von Buchstabenteilen stammenden, schwarzen Flecken übersät. Wahrscheinlich war mein Drucker und meine Grafikkarte nicht OS/2 tauglich.

Ich habe Euch nun versucht, bei dieser kurzen Zusammenfassung zu zeigen, welche Alternativen sich derzeit

für den PC-User bieten.

Und da sehe ich außer Apple und Windows 95 keine echten Zukunftschancen. Vor allem dann, wenn man mit diesen Geräten nicht nur Arbeiten,

sondern auch Spielen möchte.

Beim Spielen ist und bleibt der PC wohl alleinig an der Spitze zurück.

Und wenn man bedenkt, welche Möglichkeiten die 32-Bit Programmierung der Spiele bieten (siehe Battle Isle 3 Test) glaube ich, daß man vielleicht dem System Windows 95 eine Chance geben sollte, da es die besten Ansätze und bereits die meisten Umsetzungen für das Betriebssystem der Zukunft beinhaltet.

Um Euch nun endgültig dem heillosen Durcheinander der PC-Welt zu überlassen, noch eine kleine Geschichte am Rande:

Da ich derzeit weder mit OS/2, noch mit DOS oder Windows ganz zufrieden bin, schreibe ich nun meine Redaktionstexte auf

einem Apple SE/30 (die alte Kiste mit dem kleinen S/W Monitor). Darauf läuft Word (voll kompatibel mit Winword), als auch meine

Datenbank. Einzig allein beim Spielen bin ich mit diesem Gerät etwas benachteiligt.

Denn alle besseren Spiele sind halt in Farbe.

Aber Gott sei Dank kann ich ja im Büro genügend Spiele testen und behalte mir das Arbeiten mit einem Arbeitscomputer vor.

Heinz Strobel



Hint - Shop

Lösungshefte
für fast **alle Computerspiele**

**Sie suchen die Lösung,
wir haben sie !**

Kornfeld OEG, Versandhandel, Oberlaaer Straße 16, 1100 Wien

Tel & Fax: 0222/817 44 39

Mobiltel.: 0664/340 37 11

Preis pro Lösung inklusive umfangreicher Pläne öS 143,-
Händleranfragen erwünscht.

ZIP Drive 100

Führende Marktanalysten prophezeien der Zip-Technologie von Iomega gute Marktchancen

Zip, die preiswerte Speicherlösung von Iomega, kommt auf den Schweizer Markt. Basierend auf dem Schweizer Markt, 19. September 1995 - Mit einem Komplettpaket, genannt Zip, bringt die Iomega Corporation, Roy/Utah, jetzt eine Speicherlösung, bestehend aus einem 100 MByte Laufwerk, Medien und einer speziellen Software, zu einem extrem günstigen Preis auf den Schweizer Markt. Durch den flexiblen Einsatz der Zip-Disketten bietet das Laufwerk unbegrenzte Speicherkapazität sowie völlige Mobilität und die gleiche Leistung wie eine Festplatte. Die neue Zip-Speicherlösung eignet

sich für den Transport von Daten von der Arbeit nach Hause, wie z.B. Dateien, Softwareanwendungen und Betriebssysteme. Das Zip-Laufwerk kann einfach per Plug & Play an PCs, Desktops, Lap-tops und Macintosh Computer angeschlossen werden. Marktanalysten wie Dataquest und IDC rechnen mit sehr guten Markterfolgen für das Produkt. Die Zip-Speicherlösung verfügt über eine Speicherkapazität von 100 MB. Die passenden Zip-Disketten sind mit einer Kapazität von 100 MB einzeln oder im Fünfer-Paket erhältlich. Das Pro-

dukt wird inklusive der Software ZipTools geliefert, mit deren Hilfe der Anwender die Informationen seines Computers organisieren, speichern und wiederfinden kann.

Gesamtlösungen, die auf Hard- und Softwarekombinationen basieren, preiswerte und leicht zu bedienende individuelle Backup- und Speicherlösungen für praktisch jeden Benutzertyp zu bieten.



Drei Laufwerke in einem

"Die Zip-Technologie bietet eine völlig neue Speicherlösung mit quasi drei Laufwerken in einem: Zum einen ist es eine Ergänzung zur Festplatte, da es durch den flexiblen Einsatz der Zip-Disketten eine unendliche Speicherkapazität bietet, gleichzeitig ist es ein mobiles Speichergerät mit hoher Kapazität und dient als Organizer der persönlichen Daten und ist darüberhinaus eine ausgezeichnete Backup Lösung", sagt Srinu Nageshwar, General Manager Europe und Senior Vice President von Iomega.

Mit der Einführung der Zip-Speicherlösung von Iomega wurde ein erster Schritt im Rahmen der Neupositionierung des Unternehmens getan. Basierend auf einer Befragung von mehr als 4'500 Iomega Anwendern in Europa und USA kam Iomega zu dem Ergebnis, dass das bisherige Angebot von Massenspeicherlösungen den wachsenden Anforderungen der PC Benutzer nicht mehr gerecht wurde. Ziel von Iomega ist es, mit neuen, kundenfreundlichen Produkten und

Die Technologie

Das Zip-Laufwerk ist als externe Version entweder mit einem SCSI Interface oder einem Parallel-Port Interface erhältlich.

Das Laufwerk arbeitet mit der Winchester-Head-Technologie, erreicht eine Datentransferrate von 1,3 MB pro Sekunde bei durchschnittlich 35 ms Zugriffszeit. Die Iomega Zip-Disketten basieren auf einem von Fuji Photo Film Ltd. entwickelten Datenträger.

Verfügbarkeit

Die Zip-Speicherlösung sowie die Zip-Disketten sind ab September im Fachhandel und ab Oktober in grösseren Quantitäten erhältlich. Das Laufwerk kostet ca. Fr. 351.- die 100 MB Zip-Disketten ca. Fr. 31.-

(Preise in Schweizer Franken)

Weitere Informationen:

Iomega GmbH
Bötzingen Strasse 48
D-79111 Freiburg
Tel. 0049 761 4504-0
Fax: 0049 761 4504-414

Quelle: IOMEGA GmbH

Lösungshefte für Computerspiele von Magic Line

Lands of Lore * Ultima * Bioforge * Star Trek * Prisoner of Ice * Wizardry * Leisure Suit Larry * uvm.

jedes Heft öS 139.-

Zu beziehen im Fachhandel oder bei
KEC-Austria direkt. (Infotelefon (Wien) 749 56 64)

Händleranfragen erwünscht

TAROCK ist da ...

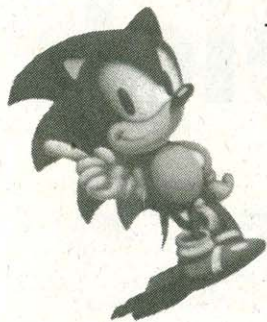
Pagat ultimo, Trull, Solo, Farbensolo, XXer-Rufen, ...

Ein realistischeres Kartenspiel
haben Sie noch nie gesehen ...
Wetten ??

Erhältlich im Fachhandel.

Infotelefon + 749 56 64

ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH



VIDEOSPIELE

PRECAN

3X in WIEN



WIR HABEN FÜR SIE

**ÜBER 3000! NEUE + GEBRAUCHTE
SPIELCASSETTEN LAGERND**

(SEGA, NINTENDO, SONY, CD-i, NEO GEO u.s.w.)

**STÄNDIG
TOLLE
ANGEBOTE**

**VERLEIH
NEUESTER
SPIELE**

**TOLLE
EINTAUSCH
MÖGLICHKEITEN**
(z.B. kompl. Systemtausch)

BARANKAUF!

CASS. VERKAUF VERLEIH
ab 99,- ab 20,-/KAL.Tg

**AUCH AUF TAUSCHKASSETTEN:
6 MONATE VOLLGARANTIE**

**NEU!
GROSSE
AUSWAHL
AN
CD-ROM SPIELEN
(EINTAUSCH-
MÖGLICHKEIT!)**

Geschäftszeiten: MO-FR 10-12³⁰ 13³⁰-18³⁰, SA 9³⁰-12³⁰



ANKAUF - VERKAUF - TAUSCH - VERLEIH
1020 Wien, Taborstr. 82 Tel. 214 78 67
1100 Wien, Leibnizg. 32 Tel. 606 59 77

**MITTEL
GESCHOSS
TOP
20**

Tel.Nr: 9829467



**LIFT
VIS
A
VIS**

LUGNER CITY

EINKAUFSZENTRUM WIEN 15., GABLENZGASSE 5-13

VORBEISCHAUEN LOHNT SICH!

Sehr viele Anrufe, die bei uns in der Redaktion einlangen, beinhalten das Thema „Hilfe“.

Wir haben uns nun auf dem Markt umgesehen und für Euch zwei Heftserien gefunden, die wohl in Österreich selten zu finden sind. Es handelt sich um die Serie „HINT SHOP“, vertrieben durch die Fa. Kornfeld und um die Serie von „MAGIC LINE“, welche von der Fa. KEC verkauft wird. Aus aktuellem Anlaß wurden uns von jeder Serie das Hilfe-Buch für das Game Dungeon Master 2 zugestellt. Wir haben versucht so objektiv wie möglich einen Vergleich zu ziehen. Beide Hefte haben die Größe A5 (1/2 A4 Seite). Hint Shop (HS) benötigt 28 Seiten für seine Lösungshilfen, bei Magic Line (ML) kommt man mit 20 Seiten durch. Bei diesem Game schlägt jedoch HS den ML ganz klar. Die Karten sind bei ML übersichtlicher und schöner gezeichnet. Weiters gibt es bei ML eine komplette Liste der Kauf- und Verkaufswerte bei den diversen Shops. Bei ML gibt es eine Legende für alle Karten, hingegen bei HS wird bei jeder Karte detailliert über diverse wichtige Punkte hingewiesen. ML verwendet sowohl bei den Karten, als auch im Text ein Koordinatensystem, welches besonders hilfreich ist, um die entsprechenden Punkte auch wirklich zu finden. Der Gesamteindruck von ML wirkt einfach schöner, und genauer und dadurch wirkt es auch professioneller als die HS-Serie. Urteilt jedoch selbst und betrachtet die nebenstehenden Abbildungen. Ihr werdet uns recht geben. Der Preis liegt bei beiden ungefähr gleich hoch. ab ca. öS 150,-/Stk.

Heinz Strobel

Der Vergleich

MAGIC LINE

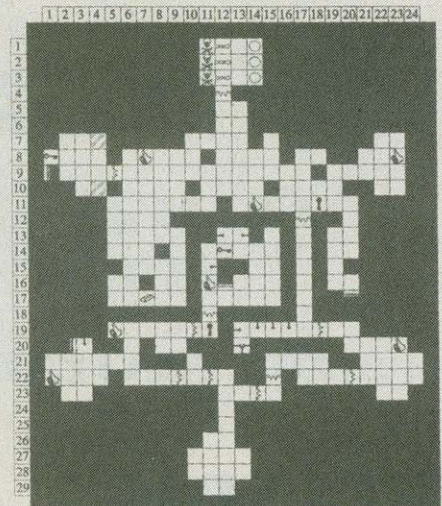
Waffenladen

	Stadtteingang			Südliches Gebiet			Hinter dem Friedhof		
	Vorhanden	Einkauf	Verkauf	Vorhanden	Einkauf	Verkauf	Vorhanden	Einkauf	Verkauf
Äpfel	ja	1	1	ja	2	1	ja	7	1
Äpfel	ja	30	20	ja	2	1	ja	7	1
Äpfel	ja	120	100		112	102			
Äpfel	ja	120	100	ja	230	210			
Äpfel	ja	112	101	ja	1032	1001			
Äpfel	ja	1320	1090		1220	1122			
Äpfel	ja	2180	1900	ja	122	112			
Äpfel	ja	3000	2000	ja	2300	2100			
Äpfel	ja	3000	2210	ja	3200	2310			
Äpfel	ja	12210	10120						
Äpfel	ja	21120	12100		80000	22200			
Äpfel	ja	10	3	ja	10	3			
Äpfel	ja	20	12	ja	100	12			
Äpfel	ja	1020	800	ja	1002	312			
Äpfel	ja	1220	1000	ja	2121	1320			
Äpfel	ja	3002	10250	ja	21210	14200			
Äpfel	ja	12	10	ja	1	1			
Äpfel	ja	12	10	ja	11	10			
Äpfel	ja	120	100	ja	10	5			
Äpfel	ja	1200	1110	ja	1120	1020			
Äpfel	ja	1	1	ja	3	1			
Äpfel	ja	20	12	ja	12	11			
Äpfel	ja	12	10	ja	11	10			
Äpfel	ja	20	12	ja	13	12			
Äpfel	ja	20	12				ja	20	12
Äpfel	ja	1200	1000		1120	1020	ja	1210	340
Äpfel				ja	23100	21402			
Äpfel				ja	32100	30030	ja	32300	30111
Äpfel				ja	110110	101022	ja	102200	23100
Äpfel				ja	3012	2202			
Äpfel				ja	2020	1900	ja	2121	1121
Äpfel				ja	101	33			
Äpfel				ja	12001	10320			
Äpfel				ja	20	13			
Äpfel							ja	10230	2310
Äpfel							ja	3300	3112
Äpfel							ja	13200	10230
Äpfel							ja	101211	22300

Alle Stöcke, die es noch in dem Laden hinter dem Friedhof zu kaufen gibt, sind nicht so wichtig. Normalerweise würden Sie von denen einige Zähler losgeraten kommen. Da in dieser Lösung aber alle Zahlen aufgeführt werden, brauchen Sie die Stöcke nicht zu kaufen. Und wenn Sie welche zu verkaufen haben, so können Sie das vor in dem letzten Laden erledigen. (Wie die Preise beim Verkauf bzw. Einkauf festzulegen, können Sie auf den nächsten Seiten erfahren).

INFOS: Fa. Kornfeld Tel: 0222/ 817 44 39
Oberlaaerstraße 16, 1100 Wien

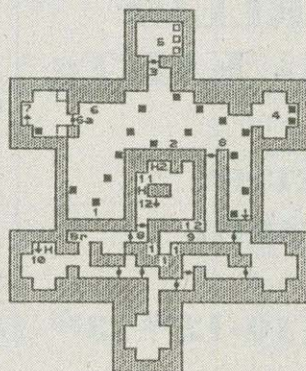
Skullkeep 2. Ebene



Die Karte ist sehr detailliert gezeichnet und den Waffenladen sucht man bei HS vergeblich. Die Legende gibt es zu Beginn des Heftes.

HINT SHOP

Oberlevel 1



- 1) Large Gear
- 2) Large gear einsetzen - öffnet Tür 3
- 4) Fliegende Kiste - rauslocken
- 5) Hier Kiste hinlocken und mit Feuerbällen runterholen-Vacuumfuse
- 6) Vacuumfuse einsetzen - öffnet Tür 6a
- 7) Masterkey und Schlüsselloch
- 8) Mit Masterkey öffnen
- 9) Hier gekennzeichnete Hebel bet. - öffnen Gitter
- 10) H lässt Leiter in Etage 1 erscheinen
- 11) Crosskey
- 12) Vacuumfuse einsetzen
- H1) Lässt Leiter in Maschinenraum erscheinen
- H2) Hebel aktivieren Pumpen

INFOS: Fa. KEC Tel: 0222/ 749 56 64
Herbortgasse 22/4, A-1110 Wien

Die Zaubersprüche:

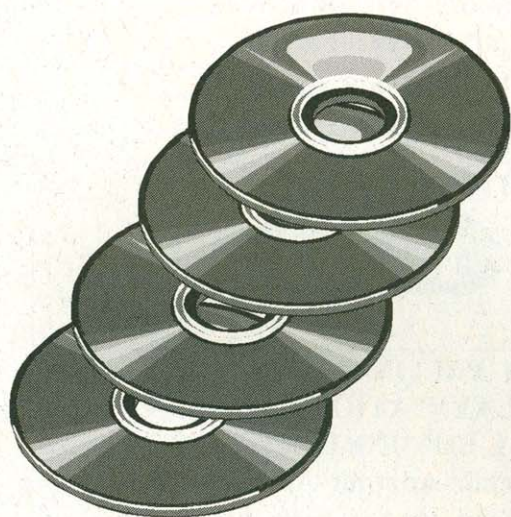
Stamina	YA
Health	VI
Mana	ZO BRO RA
Strength	FUL BRO KU
Dexterity	OH BRO ROS
Vitality	YA BRO NETA
Shield	YA BRO
Wisdom	YA BRO DAIN
Cure Poison	VI BRO
Party Shield	YA IR
Aura of Strength	OH EW KU
Aura of Dexterity	OH EW ROS
Aura of Vitality	OH EW NETA
Increase Wisdom	OH EW DAIN
Fire Shield	FUL BRO NETA
Darkness	DES IR SAR
Porter Minion	ZO EW ROS
Reflector Spell	ZO BRO ROS
Guard Minion	ZO EW NETA
Magic Marker	YA EW
Poison Cloud	OH VEN
Invisibility	OH EW SAR
Push	OH KATH KU
Pull	OH KATH ROS
Lightning Bolt	OH KATH RA
Accelerate Party	OH IR ROS
Daylight	OH IR ROS
Firelight	FUL
Fireball	FUL IR
Poison Foe	DES VEN
Harm Non Material	DES EW
Open Door	ZO
Attack Minion	ZO EW KU

Die Karte bei HS ist vergleichsweise ärmlich, wobei die zugehörigen Hinweise besser zu finden sind. Bei den Zaubersprüchen sind beide gleich.

*Videos bekommt man in der
Videothek.*

Spiele + Video-CD's in der 1. CD-i-THEK !

**Auf Philips CD-i, PC-MPEG, 3-DO
PlayStation, Saturn, Jaguar, CD 32**



***** Verleih *****

CD-i Video für	1 Tag	öS 35,--
CD-i Video für	2 Tage	öS 50,--
CD-i Spiel für	1 Tag	öS 35,--
CD-i Spiel für	3 Tage	öS 90,--
<i>Sonn- und Feiertage gratis !</i>		

***** Verkauf *****

CD-i Video	ab öS 298,--
CD-i Spiel	ab öS 298,--

Die 1. CD-i-THEK in Österreich

1120 Wien, Wolfganggasse 43

Tel.: 0222/817-58-96, Fax: 0222/817-58-97

Video-& Software An- und Verkauf

Kostenlose Berechtigungskarte

Mo-Fr 9.30 bis 19.30, Sa 9.30 bis 13.00, langer Sa bis 17.00

ELECTRONIC LAND

FAVORITENSTRASSE 38-40

1040 WIEN Tel.:(0222) 505 76 35-0



CD-ROM: ob Spiele-Lernen-Wissen oder Erotik schon ab öS 99,-- findest Du eine Auswahl von silbernen Scheiben z.B. 95 Spiele der US Charts - Baby Blue (ab 16 Jahre) u.v.a.

öS 129,--: 5 in 1 - Bloodstone - D Generation - Nerves of Steel - Bravo Romeo Delta - Dracula in London - Worlds at War - Blitzkrieg - Subversion - Touch Me (ab 16 Jahre) u.v.a.

öS 249,-- versch. Funny Toons Trickfilme inkl Spiele

NEU EINGELANGT: PRIMAL RAGE öS 599,--

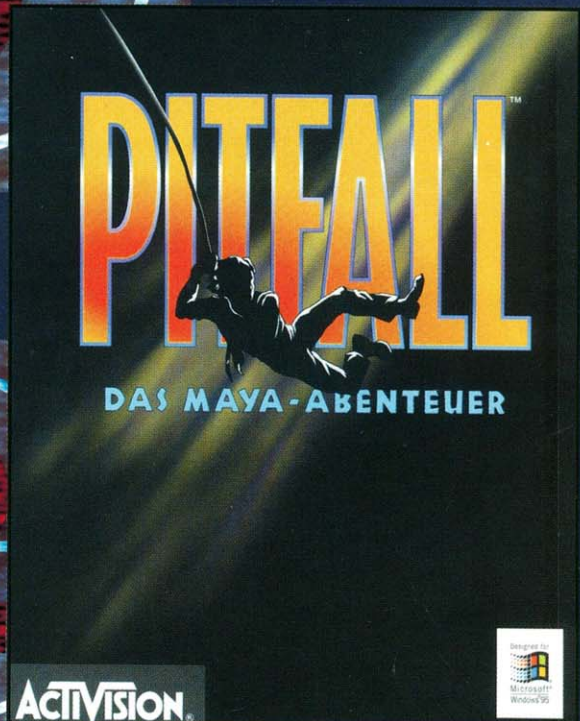
ULTIMATE GAME COLLECTION 6 Vollversionen öS 599,--

GAME BOY mit Tetris öS 690,-- Mega Drive inkl.Spiel öS 999,--	HOT!
NEWS	SATURN PAL INKL.SPIEL öS 5.990,-- SONY PLAYSTATION PAL öS 4.990,-- VIRTUAL BOY INKL.SPIEL öS 2.990,-- Zubehör-Adapter-Action Module- laufend langen neue Spiele ein.
SUPER NES-PAL 399,-- ESPN Baseball - Brainis - Fun & Games - Hulk - Rise of the Robots - Bomberman - Super Morph - Tiny Toons - X Kalibre - Yoshie Safari - Zelda - Zombies - u.v.a.	PRICE BREAKERS
GAME BOY 299,-- Qix - Tetris - Zelda -Bionic Commando - F1 Race inkl. 4 Spieler Adapter -u.v.a.	MEGA DRIVE 399,-- Dino Dini Soccer - Shaq Fu - Pele Soccer - Chuck Rock II - Mickey Mania u.v.a.,
NEU EINGELANGT GB Batman forever 599,-- Donkey Kong Land 549,-- Kirby's Dreamland II 549,-- GB Primal Rage 599,-- Streetfighter II 599,-- World Heroes II Jet 599,-- MD NHL Hockey 96 999,-- Primal Rage 999,-- Sampras Tennis 96 999,-- SN Primal Rage 1.199,-- Turbo Toons 699,-- Vampires Kiss 1.199,-- IN KÜRZE ALLE ELECTRONIC ART SPORTSPIELE 96	

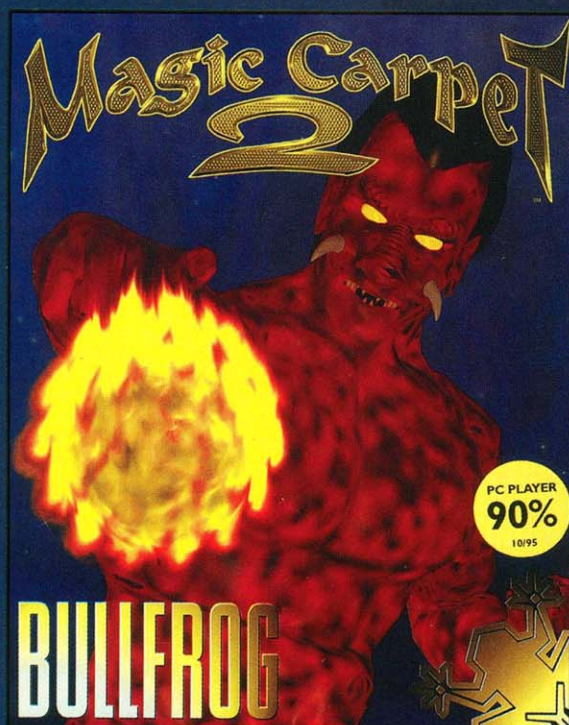
TOP HITS



APACHE LONGBOW



PITFALL (WIN95)



MAGIC CARPET 2



BATTLE ISLE 3

TAROCK

Tarock ist wohl das beliebteste Spiel aller Wiener, die im Beisl oder Kaffeehaus sitzen und sich den langen Tag kurz machen wollen.

Es tut sich bei dem Thema Tarock eine neue Welt auf. Hier gibt es Spezialisten, die sich nach jahrelanger Erfahrung und unzähligen Games wie Welten trennen. Es ist nicht leicht, alle Variationen unter einen Hut zu bringen. Denn zu Tarock gehören Jahre und alle DREI. Tarockspieler unter uns werden sich nun die sehr berechtigte Frage stellen, ob denn dieses Game wirklich alle Wünsche befriedigen kann. Ich kann Euch nach mehreren durchgespielten Nächten beruhigen. Was hier TRIANGLE-Productions hergestellt haben ist aller erste Güte. Beginnen wir einmal mit den Karten. Hier wurden in mühevoller Kleinarbeit die „Original“ Tarockkarten eingescannt und wunderschön dargestellt. Man hat sofort den Eindruck mit echten Karten zu spielen.

Das XXer rufen ist eine der beliebtesten Spielarten von Tarock. Demzufolge wird sich ein jeder Tarockspieler sofort zu rechtfinden. Der Bildschirm ist wunderschön aufgeteilt und das Spiel wird komplett mit der Maus bedient. Die rechte



Als besonderes Zuckerl kannst Du Dir Deine eigenen Hintergrundbilder von KEC einbauen lassen. Das nennt man Dienst am Kunden.

Maustaste funktioniert als Online-Hilfe. Nach jedem Spiel wird eine entsprechende Statistik gebracht und auch die Abrechnung stimmt haargenau. Die Spielstärke Deiner Gegner, lassen sich, wie bereits bei 17+4, frei einstellen. Es steht also einem Trainingsmatch mit den Computergegnern nun nichts mehr im Wege. Als Hintergrundbild kannst Du Dir eines von drei angebotenen aussuchen. Sollte Dir das immer noch zuwenig sein, bietet Dir der Hersteller die Möglichkeit, ein von Dir eingesandtes Bild (Vielleicht Deine Frau oder Freundin, die Du beim Spielen sowieso nicht oft siehst) ins Programm einzubauen. Als Handbuch ist das Original-Tarock-Buch der Perlenreihe beigelegt. Sehr originell!!!

Heinz Strobel



Ein übersichtlicher Bildschirm und super Karten, Herz was willst Du mehr?

TAROCK

GRAFIK	91 %
SOUND/MUSIK	80 %
SPIELBARKEIT	93 %
MOTIVATION	92 %
STEUERUNG	90 %
HANDBUCH	100 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

92 %

HERSTELLER: TRIANGLE-PRODUCTIONS

TESTMUSTER: HERSTELLER
0222/749 56 64

GENRE: KARTENSPIEL
RICHTPREIS: CA.ÖS 599,-

HARDWARE:
PC386DX403, 2 MB RAM, SOUNDBLASTER COMP.,
SVGA(800X600), DOS, WIN3.11, WIN 95, OS/2

Die neue CDA ist um nur öS 79,- inkl. CD-ROM
überall im Zeitschriftenhandel erhältlich!

DAS ERSTE REGELMÄSSIG ERSCHEINENDE COMPUTERMAGAZIN MIT CD-ROM

Mit CD-ROM

C Austria
DIREKT

alle 2 Monate NEU! öS 79,-

AUSGABE 12

Oktober - November 1995

Großes Gewinnspiel!
Urlaub in Kärnten,
eine 3DMax-Brille
uvm. zu gewinnen!



SPIELE-SPECIAL

Wir stellen die
neuesten
Spiele-Hits vor

MUSIK-VIDEOS ... auf der Powerdrive for You
z.B. Nightcrawlers, Papermoon ...

EDUTAINMENT

Lexika von Bertelsmann,
Data Becker und BMG

MULTIMEDIA TOTAL

Soundkarten,
CD-ROM-Laufwerke und die
neueste 3DMax-Brille im Test



ca. 650 MB

auf der CD-ROM:

aktuelle Musik-Videos, Technik Quiz,
Ferienregionen, Bikini-Girls, Rätsel-
ecke, akt. Sharewareprogramme, ...

Voll - und Lightversionen:

Harry's Spaß am Lernen,
Clipart Gigant

Spiele-Demoverversionen:

Airpower, Apache Longbow,
Die total verrückte Rallye,
Magic of Endoria, ...



CDA-Verlag

WHALES VOYAGE II

Die Übermacht

Whales Voyage II, aus dem Hause NEO ist die lang erwartete Fortsetzung von WV I.

Die Helden aus WV I sind älter geworden. Sie haben nach dem riesen Erfolg aus Teil 1 viel gelernt. Doch auch sie müssen erkennen, daß Ruhm nicht sehr viel bedeutet. Schließlich kann man sich vom Ruhm nichts abbeißen. So ist nun die Crew gezwungen, ihrer Tätigkeit als Händler wieder nachzugehen. Wäre dieser verflixte Auftrag nicht gewesen, dann wären jetzt die Lager nicht voll von diesem radioaktiven Material. Doch das ist erst der Anfang der Geschichte.

Zuerst mußt Du Dir eine Crew zusammenstellen, um die Whale fliegen zu können. Du vergibst verschiedene Charaktereigenschaften und anschließend einen Nachteil. Dieser Nachteil ist eine sehr reizvolle Ergänzung bei diesem Game. Natürlich kannst Du Deine Crew aus Whales Voyage I laden. Wenn Du glaubst, daß Du damit mehr Erfolg hast? Anschließend geht es in Medias Res. Das heißt Du bekommst gleich einen Anruf, über Interkom, wo denn nun die Ware bleibt. Da Du die Waren nicht sofort einführen darfst, auf Antolos dürfen keine Radioaktiven Waren gehandelt werden, brauchst Du unbedingt eine Sondergenehmigung..... Wie man be-

Zu jedem Planeten den Du anfliegen kannst, gibt es eine Kurzinfo. Natürlich kannst Du nicht jeden Planeten sofort erreichen, da Deine Tankgröße begrenzt ist. Als Nachtanken oder einen Zwischenstop einlegen.

reits merkt, dürfte die Erlangung dieser Berechtigung nicht so leicht sein. Aber dies ist nur ein Handlungsfaden, der sich durch diese Geschichte zieht. Da treten alte Bekannte auf die Bühne und hoffen, daß Du ihnen bei gewissen Problemlösungen helfen kannst. Und natürlich wirst Du auch so manch geheimnisvolle Entdeckung machen, wobei diese von Intergalaktischem Ausmaß sind. WV II ist ein sehr komplexes Game. Da kannst Du Handel zwischen diversen Welten treiben und so Dein Vermögen vergrößern, um Deine Whale mit neuen Raffinessen auszustatten. Du kannst aber nur stur einen Auftrag nach dem anderen erledigen. Du be-

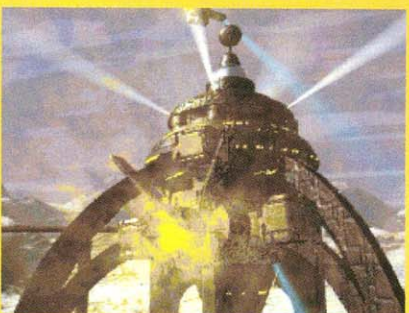
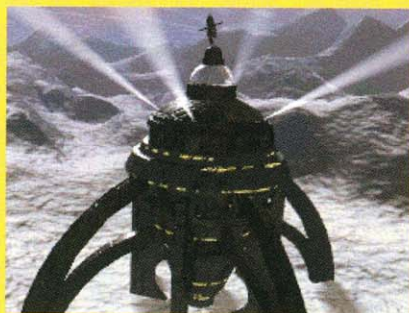
gibst Dich auf die Oberfläche der jeweiligen Planeten und läufst im Doom-Stiel herum (natürlich nur um mit den Leuten zu sprechen, bzw. wichtige Gegenstände einzukaufen), oder fliegst mit einem Gleiter, der natürlich nicht billig ist, über die Planetenoberfläche, scannst diese und baust vielleicht Erze ab? Auch Raumschlachten sind möglich, da bekanntlich die anderen Schiffe immer die beste Ladung haben, lohnt es sich schon manchmal, den einen oder den anderen Kreuzer zu überfallen. Natürlich kommt es auch auf die Ausrüstung der Whale an. So unbefleckt wie sie sich zu Beginn zeigt, ist sie für keine Raumschlacht geeignet. Aber dann muß man sich halt Sachen wie Shields, Battle-Computer, Guns, Enemy Identifier und vieles mehr kaufen (wäre nicht das kleine Problem Geldnot.....).

Bei dieser Komplexität ist es meiner Meinung auch klar, daß gewisse Punkte schwächen zeigen. Aber das ist auf Grund der Vielseitigkeit dieses Pro-



Auf der Planetenoberfläche marschierst Du im 3D-Action-Stil. Auto-mapping und ein übersichtlich organisierter Bildschirm erleichtern Dir die Orientierung.

DAS INTRO



So sieht Deine Whale aus, wenn sie voll ausgerüstet ist. Echt geimig!

gramms schon leicht möglich. Aber die Atmosphäre ist so dicht und die Geschichte so packend, daß man darüber wohl beide Augen zudrücken kann.

Die Grafik ist nicht schlecht, wobei sich das Intro besonders heraushebt (es ist sehr gut und nicht mies). Der Sound ist typisch NEO, einfach saugt! Da kann man schon fast ins schwärmen geraten. Aber wer "Prototype" kennt, weiß was ich meine. Die Bedienung erfolgt mit der Maus und ist wirklich leicht durchzuführen.

Spiele mit dieser Komplexität gibt es heute leider viel zu selten. Hier bekommst Du von jedem Genre etwas ab. Zwar sind zwangsläufig Abstriche zu machen, dafür wiegt diese Komplexität die kleinen Nachteile wieder auf. Jeder der bereit WV I gespielt hat und daran Gefallen gefunden hat muß sicherlich hier zugreifen. Und der Rest sollte sich dieses Spiel wirklich reinziehen, denn da

ist für jeden etwas dabei.

Heinz Strobel

WHALES VOYAGE II

GRAFIK	90 %
SOUND/MUSIK	92 %
SPIELBARKEIT	88 %
MOTIVATION	75 %
STEUERUNG	95 %
HANDBUCH	78 %
GEWALTFREIHEIT	92 %

GESAMTNOTE:

87%

HERSTELLER:

NEO

TESTMUSTER:

HERSTELLER

0222/607 408-0

GENRE:

WIRTSCHAFTSSIMULATION

RICHTPREIS:

CA.ÖS 889,-

HARDWARE:

PC486DX2/66, 2,5 MB EMS, 550K FREI, SOUNDBLASTER COMP, CD-ROM (DOUBLE SPEED), VGA

Wir haben uns spezialisiert:

**NEUESTE
CD-ROM
SPIELE**

auf Lager

KRÖMER
Shop & Versand

Helmut Krömer, 1080 Wien, Alser Str. 41

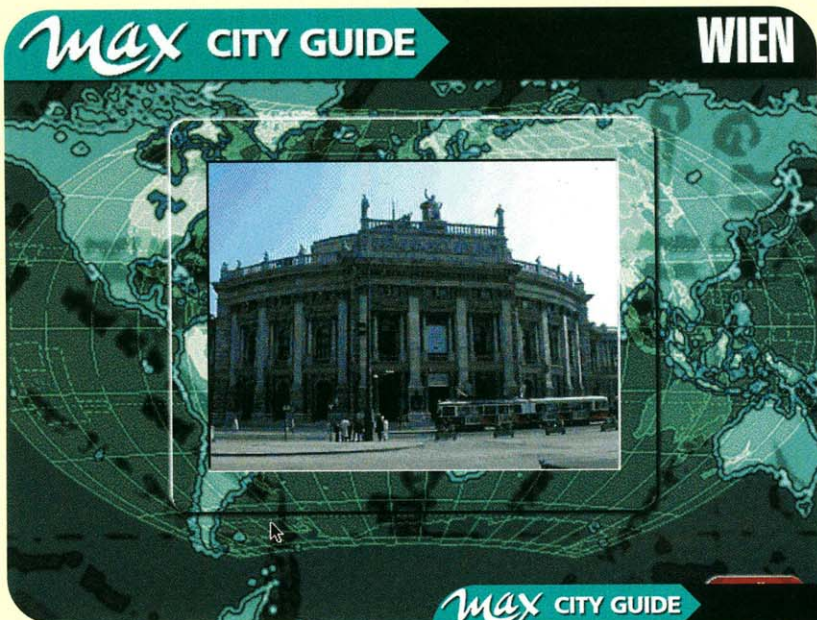
Shop: Mo-Fr 9-19 h, Sa 9-13 h

Fax 0222/405 18 75, Tel 0222/405 17 73

max CITY GUIDE

Wozu in die Ferne schweifen, ist das Gute doch so nah. Dieser Spruch mag schon seine Richtigkeit haben, aber gerade mit dieser CD von NAVIGO ist es Dir möglich, in die weite Welt zu blicken.

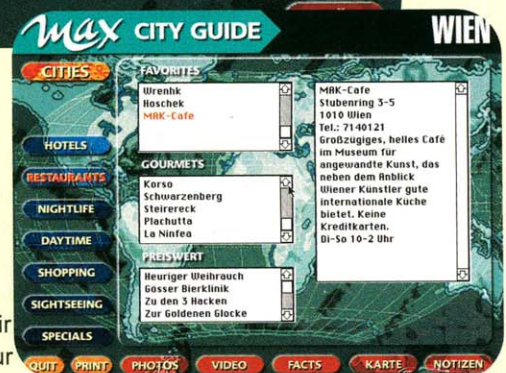
Die Reiselust des Menschen steckt tief in einem drinnen. Am liebsten würde man seine Freizeit auf allen schönen Plätzen unseres Heimatplaneten verbringen. Meistens scheitert es an den finanziellen Mitteln. Sollten sie jedoch vorhanden sein, so hat man, außer einem Reiseprospekt bzw. einem Reiseführer, nichts in der Hand, um das geeignete Zielobjekt herauszufinden. Das dachte sich die Fa. Navigo wohl auch und brachte kurzerhand einen Städteführer auf CD. Dieser Versuch ist vortrefflich gelungen. Die Installation des Programms ist sehr einfach und bereits nach kurzer Zeit kannst Du Dir eine Stadt zur Besichtigung aussuchen. Einmal in der Stadt angelangt, bieten sich Dir Restaurants, Hotels, Sehenswürdigkeiten, besondere In-Treffpunkte und sogar diverse Preisangaben über die vorgenannten Punkte auf Deinem Schirm. Videos werden über die entsprechende Stadt abgespielt, Slideshows gibt es zu betrachten und Du bekommst so den ersten Eindruck in multimedialer Form geboten. Sogar Stadtpläne



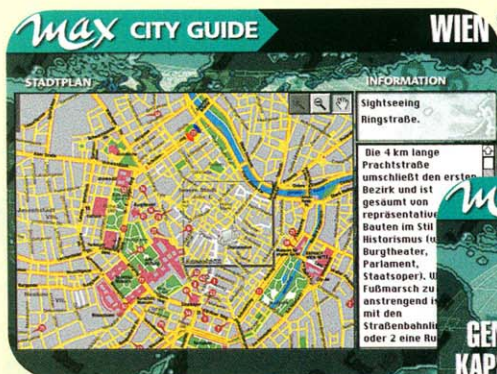
Über jede Stadt gibt es umfangreiche Informationen. Hotels in allen Preisklassen, sowie Restaurants, Einkaufsmöglichkeiten und vieles mehr bietet Dir diese CD.

ne werden Dir gezeigt, bei denen Du Dir vielleicht sogar eine Besichtigungstour zusammenstellen kannst. Die Preisangaben für Wien sind sehr genau. Mit etwas Glück gibt es sogar Fotos von diversen Hotels zu begutachten. Wer zu faul ist diverse Reiseführer durchzulesen, dem sei diese CD sehr ans Herz gelegt, denn einfacher kannst Du die Stadt Deiner Wahl wohl nicht finden.

Alfred Krauss



Diese CD ist auch auf einem PC abspielbar: 486DX2, Win3.1, 8MB RAM



Stadtpläne und Videos gibt es in Hülle und Fülle. Der Stadtplan zeigt besondere Sehenswürdigkeiten. Die Videos kannst Du Dir im Übersichts-menü ganz einfach auswählen.



MAX CITY GUIDE

GRAFIK	90 %
SOUND/MUSIK	80 %
INFORMATION	99 %
MOTIVATION	85 %
STEUERUNG	100 %
HANDBUCH	58 %

GESAMTNOTE:

85 %

HERSTELLER: NAVIGO

TESTMUSTER: ERB-BUCH UND SOFTWARE
0222/811 20-0

GENRE: WIRTSCHAFTSSIMULATION
RICHTPREIS: CA. ÖS 519,--

HARDWARE:
MAC 68040, 8 MB RAM, SYSTEM 7,
CD-ROM (DOUBLE SPEED), 256 FARBEN



Apple Computer



NET CONSULT



Apple Computer

Apple-Power at it's best!

Multimedia-TV-Video-MPEG !



Performa 5300 16/1200/CD/TV/V/MPEG

inkl. PowerPC 603, 100MHz, FPU, 16MB RAM, 1200MB Festplatte, 256kB Level II Cache, 15" Farbmonitor inkl. Stereolautsprecher, SuperDrive, 4fach-CD, 4 spez.-Slots, TV-Tuner, VideoIn-Karte, **MPEG-Decoder**, Tastatur, Maus, Trainings- und Backup-Software, sowie Handbücher und System 7.5 d.

nur öS 35.990,-

PowerPC



Performa 5200/75 8/800/CD/TV/Video

PowerPC 603, 75MHz, 8MB RAM, 800MB Festplatte, 15" Farbmonitor inkl. Stereolautsprecher, 4fach-CD, TV-Tuner, VideoIn-Karte, Tastatur, Maus, Trainings- und Backup-SW, Handbücher und System 7.5

nur öS 24.990,-

Gratis-SW und CD's !

Alle Geräte auf dieser Seite haben kostenlos auf CD und auf der Festplatte:

- CD Language Learning with Asterix
- CD Snoopy Yearn to Learn
- CD Groliers Encyclopedia
- CD Electronic Arts 3D Atlas
- CD Daedalus Encounter
- CD Guinness Buch der Rekorde
- CD Making Music
- CD MYST
- CD Mega Rock Rap'n Roll
- Claris Works
- Performa Click Art
- eWorld
- Spin Doctor
- Super Maze Wars
- Acrobat Reader
- Millie's Math House
- Thinkin' Things II
- Mini BTX
- At Ease

Home-Office-Education !

Performa 630 8/500/CD/14" Farbmonitor

inkl. 68LC040, 66MHz, 8MB RAM, 500MB Festplatte, 14" MultipleScan Farbmonitor inkl. Stereolautsprecher, SuperDrive, CD300i-plus CD-ROM-Laufwerk, 4 spez.-Slots, Tastatur, Maus, div. Softwarepakete, Trainings- und Backup-Software, sowie Handbücher und System 7.5 deutsch

nur öS 17.680,-



Performa 630 12/500/CD & 486er Karte/14" Monitor

w.o. mit 8MB RAM, 4MB für 486er, 500MB Festplatte und 486er Karte (486DX2/66MHz inkl. DOS und Windows)

nur öS 24.680,-



News im Shop !

CD The Lion King Animated Storybook	öS	590,-
CD Dust: A Tale of the Wired West	öS	690,-
CD Jewels of The Oracle	öS	790,-
CD Full Throttle	öS	990,-
CD Frankenstein	öS	990,-
CD Mirage - MYST goes West	öS	790,-

wieder lagernd: CD TopTen MacPak öS 590,-

weitere Hard- und Software, Spiele sowie Service, Support und Schulung auf Anfrage !



Apple Computer

Apple-Center Net-Consult & Net-Consult-Computerstore
A-1150 Wien, Stättermayergasse 32 (U3 Schweglerstraße), Mo-Fr 9-18
Tel.: 0222/985 52 88, Fax: 0222/982 52 21
Alle Preise verstehen sich **inkl.** Mwst. und solange der Vorrat reicht.



Apple Computer

KLOCKWORK KNIGHT 2

Pepperouchau ist wieder da! Und wie. Bei diesem Game gibt es nur Superlativen zu berichten.

Denn nach dem Endgegner aus dem ersten Teil, kommt die Ernüchterung. Seine geliebte Freundin wird von Fledermäusen entführt und an einen unbekannten Ort gebracht. Deine Aufgabe ist es nun, sie zu finden und dabei alle möglichen Abenteuer zu bestehen.

Diese wirklich gelungene Fortsetzung des ersten Teiles ist viel umfangreicher und besser dargestellt. Da gibt es ritte auf einem Schaukelpferd und wahnsinnig gute 3D Aufnahmen. Das Spiel unterteilt sich in vier Levels, die jeweils zwei Abschnitte groß sind. Natürlich gibt es dabei immer einen coolen Endgegner-Boss, der es Level für Level in sich hat. Wie Ihr aus den Screen-Shots unschwer erkennen könnt, ist dieses Game



Karotten frißt das Pferd und mit diesen gelangst Du auch in diverse Menüs.

grafisch eine Wucht. Neue 3D Grafikeffekte, mit schnellen Perspektivwechsel - auch manchmal um 90° - machen Dir das Spielen zum reinen Vergnügen. Auch wenn es nun etwas schwerer wird als in Teil 1, kann man



dieses Game als gut spielbar bezeichnen. Aber gerade das wollen wir User ja haben. Denn nur ein einfaches herumlaufen

kann einen recht schnell frustrieren. Dies passiert bei diesem Game aber mit Sicherheit nicht. Da kochen schon mal die Chips, wenn der Bildschirm, mit Farben vollgefüllt, scheinbar zu explodieren droht. Auch der Sound ist first Class. Da gibt es nichts zu bemäkeln. Also rein mit der Scheibe in Deinen Saturn und genieße die hochwertigen CinePak Sequenzen, die im Intro, zwischen den Levels und im Abspann vorkommen. Rette die Prinzessin und finde heraus, wer sie entführt hat, denn dann ist Dir das Happy End mit Deiner Geliebten sicher

Rolf Harauer



Zu Beginn mußt Du den Endgegner aus Teil 1 nochmals besiegen. Diesmal ist es aber ganz leicht.

KLOCKWORK KNIGHT 2

GRAFIK		100 %
SOUND/MUSIK		97 %
SPASS		100 %
GAMEPLAY		95 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

98%

HERSTELLER: SEGA

TESTMUSTER: SEGA AUSTRIA
0222/ 60 147

GENRE: JUMP & RUN

RICHTPREIS: CA.ÖS 799,--

SYSTEM: SATURN (PAL)



Verkauf und Versand von Computer und Videospielen

Sega Saturn

Grundgerät	5.490,-
inkl.3 Spielen	7.990,-
Virtual Fighter REMIX (Pal)	599,-
Golden Axe-the Duel(Jap)	1.199,-
Myst (Pal & Deutsch)	899,-

Sony Playstation

Grundgerät	4.990,-
Jumping Flash.(Pal)	699,-
Wipeout (Pal)	799,-
Twisted Metal (Jap)	1.199,-
Mortal Kombat III (US)	899,-

PC-Software

Full Throttle Racing (D)	799,-
Space Quest VI	799,-

Neo Geo & CD

King of Fight. 95	1.199,-
Pulstar.	1.199,-

Top Neuheiten auf Super Nintendo

KILLER INSTINCT (PAL)	1.049,-
Mortal Kombat III (PAL)	1.199,-
Chrono Trigger (US)	1.099,-
Super Mario World 2 (Pal)	999,-
Theme Park (Pal)	1.099,-

Multiplex Top 50, 2334 Vösendorf, Tel. 02236/614 18

Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-19.00h, Sa 09.00-13.00h

langer Sa. bis 17.00h, langer Do bis 20.00h

Versand per Nachnahme binnen 24 Stunden!!

Versand nur im Multiplex !

MOTOR TOON

GRANDPRIX

Eines der unglaublichsten und gleichzeitig witzigsten Autorenn-Spiele liegt vor mir. Wenn auch nicht mehr ganz taufersch, habe ich es mir nicht nehmen lassen, "Motor Toon Grand Prix" auf Sony PlayStation einem Test zu unterziehen.

Wer das Spiel noch immer nicht kennen sollte oder sich über die Qualität und den Spielspaß nicht ganz im Klaren ist, der sollte diesen Bericht besonders aufmerksam lesen. Hmmmm, Motor Toon aus der Software-Schmiede, bereits der Cover dieser japanischen Version spricht mich an. Also CD rein, das nicht wirklich lesbare Menü durchgeackert (ich bin der japanischen Sprache leider nicht so ganz mächtig) und schon kanns mit einem der wirklich unglaublich animierten Fahrzeuge losgehen. Da setzt auch bereits die abwechslungsreiche und gut gelungene Hintergrundmusik ein. Es ist nicht unbedingt leicht, anfangs die Gefährte optimal zu steuern, wirkt die Lenkung mit dem PlayStation Joypad doch irgendwie "weich". Kaum habe ich allerdings die ersten paar Runden gedreht, ist auch dieser Punkt nur noch Routine.

Es ist köstlich anzusehen, wenn sich die Autos in die Kurven legen und sich dabei total ihre Form verändern. Eben toon-mäßig. Die Strecken und deren grafische Aufmachung ist von allererster Güte. Detailliert, farbenfroh und absolut schräg. Aber so muß das nunmal bei einem Cartoon-Game sein. Ich fühle

Hast Du das Game gewonnen, freut sich Dein Fahrer und schlägt Purzelbäume.



mich in den Film "Roger Rabbit" hineinversetzt und kann mir vorstellen, wie der kleine Hase mit dem irren Blick durch Toon-Town wetzt.

Vielfältige Fahrzeuge mit den unterschiedlichsten Eigenschaften können in diesem



Du kannst Dir Deine heißen Renner aus einem animierten Menü aussuchen. Jeder Wagen hat so seine Vor- und Nachteile.



Alles Erdenkliche findest Du an der Rennstrecke

Game angewählt werden und ich kann Euch sagen: Egal mit welchem der irren Gefährte Ihr ein Rennen fahrt, es macht in jedem Fall mörderischen Spaß und die ganze Szenerie kann

zur wahren Sucht werden. Den einzigen Wermutstropfen habe ich in Teilen der Grafik gefunden, denn wenn das Zeichentrick-Auto an eine Wand knallt, dann machen sich kleine Grafikfehler bemerkbar, die den traumhaften Gesamteindruck allerdings nicht trüben können. Keine Frage, das vorliegende Game sollte in keiner Sammlung von PlayStation-Spielen fehlen, vorausgesetzt, daß man auf Cartoon-Animationen mit Traum-Sound und erstklassiger Hintergrundmusik steht.

Es handelt sich auf jeden Fall um ein Spiel, das man nicht alle Tage sieht.

Rolf Harauer

MOTOR TOON

GRAFIK		91 %
SOUND/MUSIK		100 %
SPASS		95 %
GAMEPLAY		91 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

95%

HERSTELLER:

SONY

TESTMUSTER:

SONY COMPUTER ENTERT.

0222/61051-0

GENRE:

AUTORENNEN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 1.099,-

SYSTEM:

PLAYSTATION (JAP)

SEGA



Nintendo®

GAMEFAN

Verleih und Verkauf von Computer-und Videospielen

Sega Saturn

3DO

Neo Geo CD

Sony Playstation

Jaguar

Verleihpreise
ab **ÖS 15,-/Tag**

SNES

MK III 1.199,- Yoshis Island 999,-

PC-Spiele Verkauf

Command & Conquer 699,-

NHL 96 799,-

Space Quest VI 799,-

Ascendancy 699,-

Barichgasse 4, 1030 Wien, Tel. 715 70 90

kein Verleih von PC-Software !

RAYMAN



Ganz neu auf der Playstation ist das Game Rayman. Schau rein, ob das Spiel genauso schön ist, wie die Grafik.

Mit dem witzigen Helden „Rayman“ gilt es in unzähligen farbenfrohen Levels, die gefangenen Rayman-Kinder zu befreien, wobei man vor Konfrontation mit einem Endboß, in mehreren Teilabschnitten, sechs der besagten Käfige knacken muß, um alle Abschnitte mit 100% bewältigt zu haben. Der äußerst knifflige Schwierigkeitsgrad macht es selbst dem geübten „Zocker“ nicht immer leicht, alle diese Verstecke zu finden. Hilfe geleistet wird Dir unter anderem von einer guten „Fee“, die Dir nach bestandenen Teilabschnitten verschiedene Fähigkeiten zukommen läßt. Seien es am Anfang einfache Dinge wie „Punch“ und „Hang on“, bewältigst Du in



Wunderschön gezeichnete Levels erwarten Dich. Auch der Spaß kommt nicht zu kurz. Ob groß, oder klein, ein Rayman möchte jeder sein.

späterer Folge Deine Abenteuer fliegend wie ein Helikopter. Die Playstation-Version ihrem „Vorgänger“ am Jaguar zwar verständlicherweise musikalisch und an Effekten überlegen, grafisch gibt es jedoch kaum Unterschiede zwischen den beiden Systemen! Das Game ist für die Playstation derzeit leider nur als Japa-Import erhältlich, die Pal Version wird hoffentlich aber nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen, damit die gesprochenen Sätze auch für nicht Japaner verständlich werden.

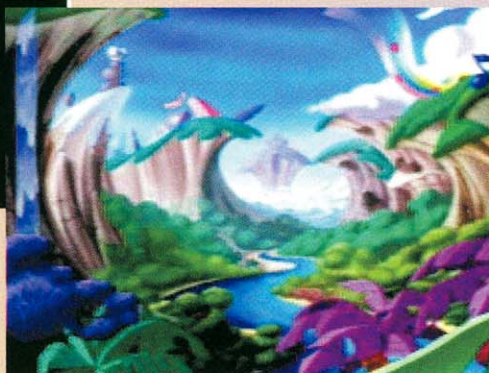


Übrigens ist das „Zungezeigen“ ein so witziger Effekt, daß ich mich vor lachen kaum halten konnte.

Robert Weninger



Ein wunderschönes Intro führt Dich in das Leben des Rayman. Die Sprachausgabe ist nur in Japanisch, aber wen stört das bei diesem Game?



RAYMAN

GRAFIK		95 %
SOUND/MUSIK		91 %
SPASS		100 %
GAMEPLAY		80 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

93%

HERSTELLER:

UBI-SOFT

TESTMUSTER:

GAMEFAN
02236/614 18

GENRE:

JUMP & RUN

RICHTPREIS:

CA.ÖS 1.199,-

SYSTEM:

PLAYSTATION (JAPAN)

WIPE-OUT



Mann ist das eine langgezogene Linkskurve und dahinter kommt bereits bestimmt der nächste Gegner. Na dann, Rakete klar und

Wer diese CD in die PlayStation einlegt, der muß sich auf einen wahrlich heißen Flug vorbereiten

Wipe'out, so der Titel eines brandaktuellen Games auf der Sony PlayStation, holt einiges aus der Wundermaschine heraus. Flugfeeling pur bietet sich mir, wenn auch die Steuerung mit dem PlayStation Controlpad anfangs leichte Probleme macht. Einfach etwas "weich" wirkt die Maschine, wenn man sie in die Kurven der zahlreichen Kurse hineinsteuert. Nicht wirklich lange dauert die Eingewöhnungsphase und schon kann man das Gefühl des "Fliegens" genießen. Fliegen ist ja in diesem Game etwas übertrieben, ist es doch mehr ein "Knapp über dem Boden

Gleiten".

Kaum ein Spiel in diesem Genre hat mich so begeistert wie Wipe'out aus dem Hause Psygnosis. Wenn da nicht Ridge Racer wäre, das zwar ein klassisches Autorennspiel ist, aber vom Speed und Sound dem vorliegenden sehr ähnelt. Bei beiden Games hat man das Gefühl (speziell bei der Cockpit-Ansicht) tatsächlich mittendrin zu sein und das Fluggerät (Auto) selbst zu steuern. Unglaubliche Realitätsnähe macht sich breit. Daher auch die Frage am Kopf dieser Seite: "Ist Wipe'out besser als Ridge Racer?" Eigentlich kann ich mir diese Frage gleich selbst beantworten. Nein, es ist nicht besser, es ist anders. Grafisch bietet Wipe'out beinahe genauso



Gleich kann's losgehen, Vollgas (oder heißt das voller Schub auf die Triebwerke?) und ab!

viel, wenn auch mit kleinen Abstrichen. Minimale grafische Fehler trüben ein wenig die Optik. Dieses Manko gleicht sich bei weitem durch die enorme Fluggeschwindigkeit aus. Speed pur zeichnet das Spiel aus und auch der Sound ist nicht von schlechten Eltern.

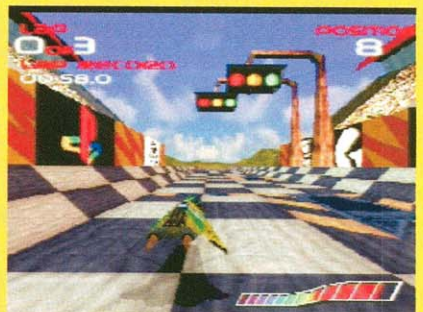
Abschließend sei zu bemerken, daß Wipe'out für alle Fans von Rennspielen ein absolutes Muß ist. Und auch den "Nicht-Fahrern/Fliegern"

BESSER ALS RIDGE RACER ?

Der Speed in diesem Top-Game von den Programmierern des Softwaregiganten Psygnosis ist schon enorm.



Einfach über die blauen Felder auf der Strecke fliegen.....



.....und schon ziehst Du Deinen Gegnern davon. Vielleicht noch ein kleines Raketerl dazu und die Sache scheint geritzt zu sein.

ist zumindest ein Probespiel anzuraten. Wer weiß wieviele noch zu bekehren sind.

Speziell bei dem Gedanken, daß das Spiel auch mit verlinkten PlayStations möglich ist.

Thomas Gehringer

WIPE-OUT

GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		95 %
SPASS		99 %
GAMEPLAY		90 %
GEWALTFREIHEIT		89 %

GESAMTNOTE:

92%

HERSTELLER:

PSYGNOSIS

TESTMUSTER:

GAMEFAN
0222/715 70 90

GENRE:

RENN/FLUGSPIEL

RICHTPREIS:

CA.ÖS 899,--

SYSTEM:

PLAYSTATION

SUPER MARIO WORLD 2

Yoshis Island

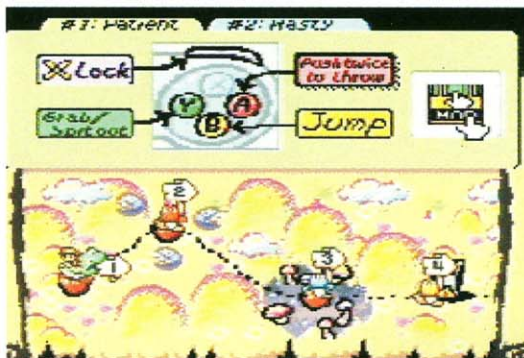


Billiges Remake, oder Spitzenspiel? Lest weiter und freut Euch auf das Spitzengame des Jahres!

Nach dem Einlegen des Moduls läuft ein Rendervorspann allererster Klasse ab. Darin wird erzählt, wie Mario in diese Situation kam. Also, das Spiel beginnt bei den Anfängen von Mario und Luigi. Die beiden werden von einem Storch gerade zu ihren Eltern geflogen, als ein böser Koopa (Ja, Ja! Die gibt's immer noch!) beide Babys stiehlt. Ein Bündel fällt aber ins Meer, das andere kommt in das Schloß der Koopas. Als der Oberkoopas merkt, daß eines fehlt schickt er seine Diener aus, es zu holen. Schauen wir unterdessen nach dem anderen Baby. Es ist nicht im Meer gelandet, sondern auf einer Insel auf der die Yoshis leben. Nachdem die Yoshis das Bündel geöffnet haben, finden sie Mario. Er strampelt ganz heftig und deutet in eine Richtung. Also beschließen die Yoshis, Mario zu helfen. Hier endet der Vorspann und das Spiel beginnt. Die erste Enttäuschung: Der Hintergrund ist, wie von einem dreijährigen Kind. Bunt, grell verschmiert. Doch spielt man länger, fallen einem die vielen grafischen Details auf, wenn man z.B. durch einen Wasserfall hüpf und das Wasser spritzt, oder einen fliegenden Koopa abschießt und dann nur noch seine Federn durch die Luft gleiten sieht. Solche kleine Gags gibt es in Hülle und Fülle.

DIE SPIELFIGUREN

Yoshi: Er ist die Hauptfigur und hat so die meisten Optionen. Er kann außer



Yoshi bringt Mario durch blühende Wiesen ans Ziel.

laufen und springen eine ganze Menge. Yoshi schluckt seine Gegner und auf Knopfdruck verwandelt er sie in ein Ei. Dieses Ei (Yoshi kann max. 6 hinter sich herziehen) kann er auf seine Gegner kicken. Findet Marios treuer Begleiter eine Melone, kann er für eine kurze Zeit die Kerne wie ein Maschinengewehr ausspucken. Yoshi kann auch durch die Luft segeln und eine Rollattacke ausführen. **Mario:** Findet Baby-Mario einen Stern, so verwandelt er sich in Super-Baby-Mario und kann Wände emporlaufen. Wird Yoshi getroffen, verliert er Mario, worauf dieser mit einem herzzerreißenden Schrei auf sich aufmerksam macht. Nun beginnt eine Uhr zehn Sekunden rückwärts zu zählen. Schafft es Yoshi, Mario innerhalb dieser Zeit nicht einzufangen, so verliert er ein Leben.

DAS SPIELDESIGN

Es gibt 6 Welten zu je 8 Levels. Pro Welt gibt es 2 Geheimlevels. Nach einigen Levels legt die Grafik gehörig zu. Da kippen Wände nach vorne, rotieren riesige Walzen und der FX2-Chip beginnt zu rauchen. Das ist wirklich sehenswert. Der Clou ist aber die Yoshi Box. Berührt Yoshi diese, verwandelt er sich in einen Hubschrauber, ein U-Boot, ein

Wunderschöne Dungeons werden durchwandert.

Die Karte zeigt Dir den Weg. Auch die Buttonbelegung kann geändert werden.



Auto, eine Lok, etc.

Am Ende eines jeden Levels gibt es ein Bonus Spiel. Da könnt Ihr Euer Glück beim Roulette, beim einarmigen Banditen, usw. versuchen.

Der Schwierigkeitsgrad ist sehr niedrig und das gesamte Spiel richtet sich nach einer jungen Zielgruppe. Der Sound hält sich zurück, ist aber bei Schlüsselszenen sehr betont.

Insgesamt bricht das Spiel aber sämtliche Rekorde und sollte wenigstens von jedem einmal probegespielt werden. Das Drumherum ist einfach so genial, daß man es beruhigt als Meilenstein der Jump n' Run Ära bezeichnen darf.

Ingo Suppan

YOSHIS ISLAND

GRAFIK		88 %
SOUND/MUSIK		82 %
SPASS		92 %
GAMEPLAY		98 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:



HERSTELLER:

NINTENDO

TESTMUSTER:

STADLBAUER
0662/88 92 10

GENRE:

JUMP & RUN

RICHTPREIS:

CA. ÖS 999,-

SYSTEM:

SNES (PAL)

Yoshi's Island

Super Mario World 2 ist da!



Wer gedacht hat, zum Thema Mario und Yoshi gibt es nichts mehr Neues - der hat sich gewaltig geirrt!

Der böse Zauberkoopa Kamek versucht Baby-Mario zu entführen, aber Yoshi macht ihm da einen Strich durch die Rechnung. Er bringt Mario zu seinen Eltern ins Pilzreich zurück. Bei dieser Aufgabe ist es sehr nützlich, daß Yoshi sich in einen Hubschrauber, einen Maulwurf, eine Lokomotive oder ein Auto verwandeln kann!

Dieses neue Super-Abenteuer von Nintendo solltest Du Dir nicht entgehen lassen!!!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CHRONO TRIGGER

Die Rollenspielzeit auf dem SNES hat gerade Hochsaison. Nach dem atemberaubenden Final Fantasy III, setzt **Squaresoft** noch einmal einen drauf und präsentiert sein neuestes Rollenspielabenteuer *Chrono Trigger* diesmal in gerendertem Edel-Look.

Die Geschichte handelt vom jungen und mutigen Chrono, der zusammen mit seinen Freunden (Marle, Frog, Robo und Ayla) durch die Zeit reist, um die geliebte Lucca wiederzufinden und zu retten.

Ferner gilt es, die Welt aus den Klauen des bösen Lavos zu befreien, bevor es zu spät ist und er den ganzen Planeten in Schutt und Asche verwandelt. Diverse Teleporter, bzw. hilfreiche Freunde an einem Ort, genannt Erde der Zeit, helfen Dir, Dich problemlos zwischen den einzelnen Dimensionen fortzubewegen und Dein Abenteuer zu bestehen.

Doch nicht nur an der Grafik wurde geübt, sondern auch die Kampfsequenzen wurden überarbeitet. Die nun in Echtzeit stattfindenden Kämpfe sind noch einen Tick abwechslungsreicher geworden und auch um einiges unfairer. Jedoch zu lasten der Gegner - ist es uns doch jetzt möglich, zu dritt auf die finsternen Gesellen loszugehen und ihnen feste Saures zu geben.

Auch an magischen Kräften haben Squares neueste Helden



Auf dieser Karte beginnt Deine Reise durch diverse Dimensionen und Zeiten. Auf dem Marktplatz mußt Du ein Wettrennen vorhersagen und gegen einen Roboter kämpfen, um Deine Geldbörse zu füllen.

enorm dazugelernt, da die Zaubersprüche bei weitem aufwendiger und vor allem in grafischer Hinsicht brillanter dargestellt wurden - die Programmierer haben wieder mal die Workstations auf Hochtouren laufen lassen.

Jedoch wurde nicht nur viel Wert auf das Optische gelegt, sondern auch der Musikus hat tief in die Trickkiste gegriffen und einige der schönsten Samples aus dem SNES herausgekitzelt, die uns jemals um die Ohren kamen. Und auch die Background-Musik wirkt äußerst bombastisch und aufwendig.

Andrea Max



Chrono findet seinen ersten Weggefährten(in)!

POWER-HOUSE

GRAFIK		93 %
SOUND/MUSIK		90 %
SPASS		100 %
GAMEPLAY		91 %
GEWALTFREIHEIT		85 %

GESAMTNOTE:

92 %

HERSTELLER:

SQUARESOFT

TESTMUSTER:

GAMEFAN

02236/61418

GENRE:

ADVENTURE

RICHTPREIS:

CA.ÖS 1.099,--

SYSTEM:

SNES (US)

FLASHBACK

Es beginnt alles im Jahre 2142. Conrad Hart, ein Geheimagent des galaktischen Ermittlungsbüros schwebt in Lebensgefahr. Auf seinem beschwerlichen Weg durch insgesamt 7 Levels hat er so manches Abenteuer zu bestehen, denn er will ja schließlich Sonya finden, die sich irgendwo versteckt hat.

Eines der seltenen Jump and run Games auf Philips CD-i präsentiert sich uns in gewohnt traumhafter grafischer Qualität. Die Story ist überaus umfangreich ausgefallen, was sich auch im detailliert gestalteten Handbuch (in deutscher, italienischer und französischer Sprache) widerspiegelt. Hier einige der zahlreichen Hilfsmittel stehen Conrad auf seinem Weg zu Sonya zur Verfügung.

Kraftfeld: Es wird ein Energiefeld wird rund um Conrad aufgebaut und schützt ihn so vor den Schüssen der Gegner.

Mechanische Maus: Diese bewegt sich am Boden und dient dazu, Kameras oder Kontaktschalter außer Betrieb zu setzen. Vorsicht, kann nur dann eingesammelt werden wenn sie sich nicht bewegt!

Magnetische Cartridge: Wenn sie aufgeladen ist und im richtigen Generator plat-



ziert wird dient sie als Energiequelle.

Im Laufe des Spiels kommt man drauf, daß die Gefahren, die auf Conrad lauern äußerst mannigfaltig sind. Die Feinde können mit der Pistole vernichtet werden, bei den Maschinen funktioniert diese methode leider nicht. Diese sind gegen die Laserstrahlen der Waffe immun und müssen anders vom Screen geblasen werden. Wie? Das mußt Du schon selber herausfinden. Mehrere Arten der maschinellen Gegner gibt es. Zum Beispiel Landminen, die dann explodieren, wenn Conrad direkt darauf oder knapp daneben steht. Er kann allerdings auch drüberspringen. Oder die Laserkanone, die den sicheren Tod bedeutet, wenn kein Schild mehr übrig ist. Sie kann nur durch eine Kamera oder einen Kontaktschalter deaktiviert werden.

Sehr Stimmungsvoll zeigt sich die traumhafte Grafik. Paß gut auf, denn sonst könntest Du vielleicht eine Kleinigkeit übersehen haben.



Man kann also erkennen, daß es sich bei Flashback um ein Game handelt, welches sehr vielgeschick und Ausdauer voraussetzt. Ein harter Brocken, mit einem Wort, denn das Sichern ist zwar innerhalb der Levels möglich, aber auch nur dann, wenn das Symbol "Sichern" in der linken oberen Ecke auf dem Schirm auftaucht. Abschließend sei gesagt, daß der Sound in diesem Spiel eher schwach ausgefallen ist, was aber durch die schöne Grafik kompensiert wird.

Thomas Gehringer



Die Dschungelwelt, in der Du Dich bewegst, steckt voller Gefahren und Du mußt verdammt gut aufpassen, damit Du nicht vorzeitig das Zeitliche segnest. Aber dafür ist die Spannung enorm.



FLASHBACK	
GRAFIK	100 %
SOUND/MUSIK	80 %
SPASS	100 %
GAMEPLAY	94 %
GEWALTFREIHEIT	83 %
GESAMTNOTE:	91 %
HERSTELLER:	PHILIPS MEDIA
TESTMUSTER:	PHILIPS
	0222/601 011-0
GENRE:	JUMP & RUN - ACTION
RICHTPREIS:	CA.ÖS 598,-
SYSTEM:	CD-I

ASTERIX

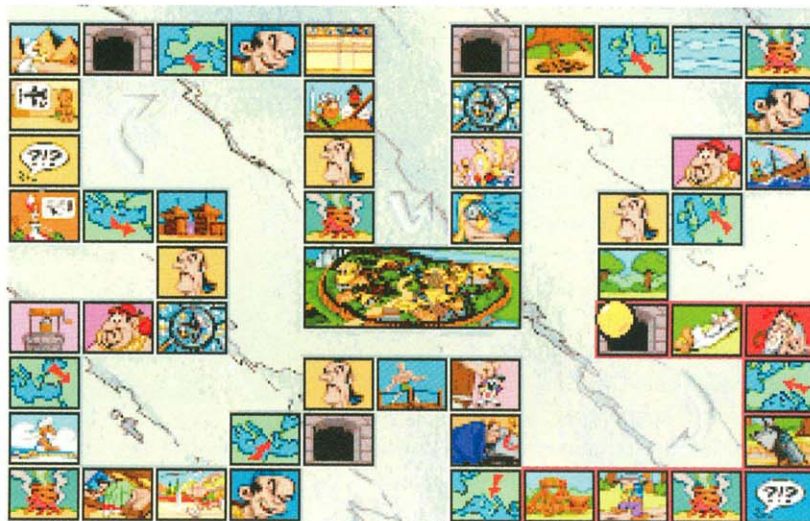
DIE GROBE REISE



Diese Dinge gilt es zu sammeln.

Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Nein ein kleines Dorf unbeugsamer Gallier leistet den Römern Widerstand.

So beginnt wie in jedem Asterix Abenteuer auch dieses Spiel. Hier geht es darum, aus verschiedenen Orten Europas Gegenstände zu sammeln und vor Ablauf des Spiels das Heimische Dorf zu erreichen. Wer dies als erster schafft hat gewonnen. Bei jedem Feld auf dem Du zu stehen kommst, passiert etwas. Du mußt z.B. Bilder die Dir gezeigt werden anschließend wieder richtig ausmalen. Tierstimmen erkennen, Eisbergen ausweichen, Speerwerfen, Wildschweine jagen, Rätsel lösen (Master Mind), Puzzles zusammenbauen und Römer vermöbeln sind nur ein Teil der reichhaltigen Auswahl. Besteht Du die einzelnen Prüfungen, erhältst Du eine Sesterze und kannst Dir damit sogar einzelne Gegenstände kaufen. Auf den jeweiligen Landesfeldern mußt Du eine Frage richtig beantworten um in den Besitz des zugehörigen Gegenstandes zu kommen. Wenn Du alle notwendigen besitzt, mußt Du nur mehr ins Dorf kommen, um das Spiel zu gewinnen. Anschließend gibt das übliche Bankett, bei dem wieder nur einer nicht singen darf. Damit dieses Game für alle gleichwertig spielbar ist,



Du bewegst Dich auf dem Spielfeld um Gegenstände zu sammeln und anschließend mit ihnen rechtzeitig das Dorf zu erreichen. Dabei gibt es manchmal unliebsame Überraschungen!

kannst Du zu Beginn den Schwierigkeitsgrad und die Reaktionszeit für jede Figur einstellen. Somit ist es nun möglich, daß ältere Semester bei den Fragen genau so ins Schwitzen kommen, wie die jüngeren Mitspieler. Zur Auflockerung des Spieles gibt der Spielführer Miraculix ab und zu Aufgaben, die die Spielerrunde in die Tat umsetzen muß.

Die Sprachausgabe ist recht gut, die Musik beschränkt sich auf wenige Titel, die aber wegen ihrer Einfachheit sofort ins Blut gehen und spätestens nach 10 Minuten nicht mehr aus dem Kopf zu



kriegen sind. Die Grafik paßt perfekt zu diesem Game. Wunderbar gezeichnete Bilder und Animationen, die irrsinnig Witzig sind erfreuen den Spieler.

Hubert Prock



Obelix hat das Rennen gegen die Zeit und gegen Cäsar gewonnen. Als Belohnung gibt es das obligate Festessen, bei dem wieder einmal einer nicht singen darf.



ASTERIX DIR GROSSE REISE

GRAFIK		95 %
SOUND/MUSIK		81 %
SPASS		100 %
GAMEPLAY		90 %
GEWALTFREIHEIT		100 %

GESAMTNOTE:

93 %

HERSTELLER:

INFOGRADES

TESTMUSTER:

PHILIPS
0222/601011-0

GENRE:

COMIC BRETTSPIEL

RICHTPREIS:

CA. ÖS 698,-

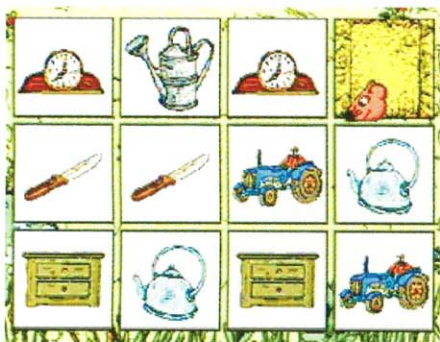
SYSTEM:

CD-I

Die CD-i mit der **MAUS**

Die Sendung mit der Maus ist die wohl bekannteste Fernsehshow, neben den Power Rangern. Die Maus beschäftigt sich hingegen mit wissenschaftlichen Sachen, die den Kindern auf sehr eindrucksvolle Weise erklärt werden.

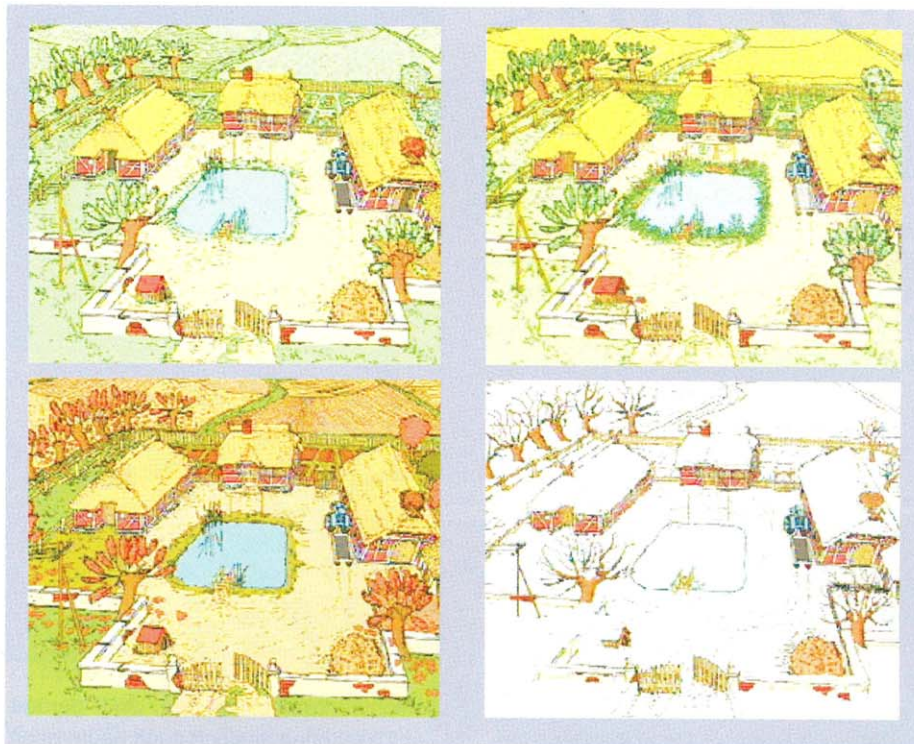
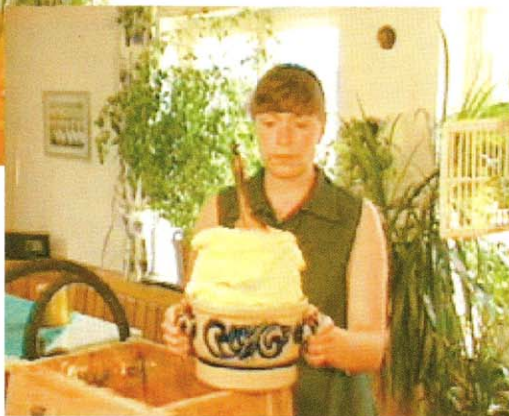
Ich hätte nicht gedacht, daß sich diese CD bei meinen Kindern so beliebt machen würde. Immer wenn sie das Büro betreten, treten Schweißperlen auf meine Stirn. Eltern mit Kindern im Alter von 8 und 9 Jahren wissen wie „lieb“ Kinder sein können. Als ich ihnen jedoch die CD mit der Maus vorstellte kehrte Ruhe



Memory für Junioren, aber auch die können die Erwachsenen schlagen.



Bei der Käseproduktion sieht man sehr anschaulich jeden Handgriff und man ist versucht dieselben anschließend in der Küche nachzumachen. Keine Angst meine Frau hat mich daran gehindert.



Frühling, Sommer, Herbst und Winter... Alle Jahreszeiten auf dem Bauernhof.

ein. Verdächtige Ruhe. Als ich den Testraum betrat, sah ich, man kann es kaum glauben, beide Kinder in Geschwisterlicher Eintracht nebeneinander sitzen. Sie sahen sich gerade den Film über die Käseherstellung an. Oh Gott ich hatte den Anfang verpaßt. Kaum war der Film vorbei wurde mir wieder vor Augen geführt, daß ich von Käseherzeugung nur sehr wenig wußte (Er wächst angeblich in Kühlregalen). Das konnte ich nicht auf mir sitzen lassen. Wir sahen uns zu dritt die CD an und glauben Sie mir werter Elternteil, es war ein Heiden Spaß mit den Kindern den Bauernhof während der vier Jahreszeiten zu entdecken. Wunderschöne Filme gepaart mit Kinderadäquaten Lernspiel-

chen, ließen den Nachmittag wie im Flug vergehen. Da wurde in mir meine Kindheit wach, als ich vor dem Fernsehapparat saß und mit großen Augen den Erklärungen auf dem Schirm folgte. Natürlich kam auch der Moment, vor dem ich mich am Meisten gefürchtet hatte. Ich mußte mit meinen Kindern singen. Ich versuchte mein möglichstes, aber selbst die größte Lautstärke auf dem Monitor konnte mein gekränktes nicht übertönen. Dieses Spiel ist für die gesamte Familie zu empfehlen. Endlich wieder einmal ein Game, bei dem die Familie gemeinsam unterhalten wird. (Außer ich muß singen)

Heinz Strobel

CD-I MIT DER MAUS

GRAFIK	100 %
SOUND/MUSIK	96 %
SPASS	92 %
GAMEPLAY	94 %
GEWALTFREIHEIT	100 %

GESAMTNOTE:

96 %

HERSTELLER:

PHILIPS MEDIA

TESTMUSTER:

PHILIPS
0222/601 011-0

GENRE:

LERN-SPIEL

RICHTPREIS:

CA.ÖS 498,-

SYSTEM:

CD-I

ZEITGESCHICHTE

1933-1945

Jeder von uns kennt Julius Cäsar. Man weiß halt, daß er von Brutus (bzw. vom Senat) erstochen wurde. Die Worte "Auch Du, mein Sohn Brutus?" wird wohl niemand so schnell vergessen. Ist ja auch kein Wunder. Den Stoff hat man mindestens zweimal vorgekauft bekommen.

Überhaupt wird in der Schule der Geschichtsstoff sehr ernst und teilweise sogar sehr lebendig vorgetragen. Daß die Geschichte für uns sehr wichtig ist, weiß wohl jeder. Man sollte ja aus den Fehlern der Anderen lernen.

Ich bekam den Geschichtsstoff auch in üblicher Manier verabreicht. Da wurden die Ägypter, Griechen (Ich schwärme heute noch von der Phallanx der Griechen, die den Feinden das Fürchten lehrte), Römer und manch andere Völker erklärt, vorgetragen und erläutert. Das Mittelalter wurde auch noch beachtet, bei Ludwig XIV. wurde es etwas heftiger und dann, als man so gegen das Jahr 1918 kam wurde es immer weniger. Man merkte so richtig, daß die Geschichtslehrer mit der Zeit nicht auskommen und sie nun mit Windeseile versuchen, den 2. Weltkrieg zu erreichen. Bei mir haben sie es eigentlich nie geschafft. Sie brachen in der Zielgeraden jämmerlich zusammen. Man muß sich das einmal so richtig vorstellen! Man kommt aus der Schule, glaubt ein gewisses Rüstzeug für die Umwelt zu haben und steht dann plötzlich seinen Eltern gegenüber um zu erkennen, daß sie in jener Zeit geboren und aufgewachsen sind, die mir im Ge-



Filmsequenzen bringen Dir die Geschehnisse auf eindrucksvolle Art nahe. Querverweise im Text sind besonders aufschlußreich.



schichtsunterricht fehlen. Und gerade der 2. Weltkrieg ist doch auch heute noch ein brisantes Thema. Ja klar Ihr habt schon mindestens alle "Steiner..." Filme gesehen und auch noch so manch andere "Dokumentation". Doch wißt Ihr wirklich, wie sich z.B. die österreichische Regierung verhalten hat, als die Deutschen einmarschiert sind. Oder wie damals im Radio der Abwurf der ersten Atombombe dokumentiert wurde. Bei dieser CD die uns hier vorliegt, wird der Zeitraum von 1933 bis 1945 sehr nahe gebracht. Und das in einer äußerst eindrucksvollen Weise. Da gibt es über 40 Videos, mehr als 1100 Abbildungen und über drei Stunden authentischer Tondokumente.

Die Oberfläche zeigt Dir die Weltkarte und in der oberen rechten Ecke befindet sich eine Zeittafel. Gleich darunter eine kleine Diashow, die all die berühmten und berüchtigten Personen aus dem oben gewählten Jahr zeigt. Auf der Karte werden die zum Jahr passenden Ereignisse ebenfalls angezeigt. Wenn Du mehr über dieses Ereignis wissen möchtest, dann klick einfach auf das Bild und schon geht's los.

Du erhältst dann umfangreiches Infomaterial. Falls Filme vorhanden sind, werden sie abgespielt bzw. die entsprechenden Bilder und Tondokumente gezeigt. Du hast auch einen Informationstext auf dem Schirm, den Du Dir nach Wunsch auch ausdrucken kannst. Im Text selbst befinden sich herausgehobene Worte,

Diese Karte von Europa ist Deine Startbasis für Dein Abenteuer durch die Geschichte.

die einen Querverweis herstellen. Einfach darauf klicken und schon bist Du im neuen Thema. Mit den Pfeiltasten am unteren Bildschirmrand kannst Du ganz leicht thematisch wieder zum vorhergehenden Begriff(en) zurückkehren.

Mich hat bei diesem Programm die sehr einfache Benutzerführung und der äußerst gut recherchierte Inhalt sehr beeindruckt. Wenn man so Bilder über Konzentrationslager sieht und gleich darauf die fanatischen Anhänger des Naziregimes, so fragt man sich, warum das alles passieren mußte. Haben wir wirklich zu wenig aus der Geschichte gelernt, oder fürchten wir uns nur vor dem, was auf uns zukommen könnte. Am Beginn des Anleitungsheftes steht ein sehr eindrucksvoller Satz von Franklin Delano (Das bekannte "D.") Roosevelt: "The only thing we have to fear is fear itself".

Also schaut Euch die CD an, dann brauchen wir sicherlich keine Angst mehr vor der Zukunft haben. Denn man kann nur aus Fehlern in der Geschichte lernen.

Heinz Strobel

System:	PC CD-ROM
Hersteller:	DIGITAL-Publishing
Testmuster:	Hersteller
	Josef-Dollinger-Bogen
	D-80807 München
	0049-89 322 70 73
Richtpreis:	ca. öS 800,00

ROCK AROUND THE FIFTIES

Jerry Lee Lewis, Platters, Bill Haley sind nur einige Namen die auch heute noch die Stimmung auf trab bringen. Was liegt also näher, als diese Klassiker auf einer Multimedia CD unterzubringen.

Wer kennt von uns nicht die Situation: Man befindet sich auf einem Fest, tanzt zu den diversen modernen Tänzen und plötzlich klingt aus den Lautsprechern „My special Angel“ von Bobby Helms. Plötzlich knistert es unheimlich (den richtigen Partner vorausgesetzt). Man fühlt sich in eine Zeit zurückversetzt, die man nicht miterlebt hat, aber dessen Charme und Esprit einfach fesselnd wirkt. Wer nun meint, daß er bei diesen Liedern sofort die Party verlassen würde, der sollte nun mit diesem Bericht aufhören, denn für diese Art Banausen ist dieser Bericht nicht geschrieben.

Ah, ich sehe Du liest weiter, fein. Nun

Das sind die Hits von einst und jetzt. Richtige Evergreens gehen halt nie unter. Besonders interessant sind die klassischen Filmsequenzen. Nostalgisch!

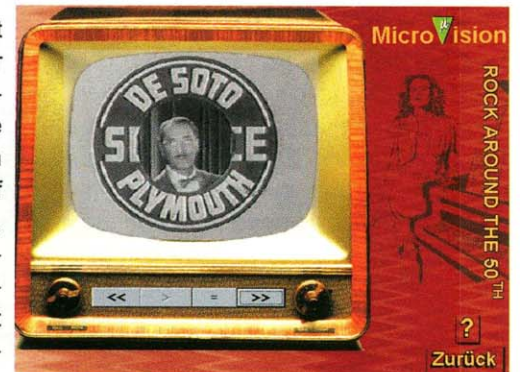
kannst Du mit dieser CD in eine Zeit eintauchen, die manchen fremd, aber doch irgendwie sehr vertraut ist. Damals gab es noch größere Probleme zu bewältigen und daher flüchtete man sich in eine Welt des Träumens. Auf dieser CD kannst Du die Musikwelt, als auch die Zeitgeschichtlichen parallelgeschehen ansehen. Da werden einerseits Filme, die bis dato noch nicht veröffentlicht wurden gezeigt, andererseits kannst Du Dich über das Zeitgeschehen Deiner Eltern informieren. Ja, man glaubt es kaum, auch sie waren ein-

ROCK'N ROLL HITS

Whole lotta shaking goin' on	JERRY LEE LEWIS
Red River Rock	JOHNNY & THE HURRICANES
Western Movies	OLYMPICS
My prayer	PLATTERS
Happy Organ	DAVE "BABY" CORTEZ
La Bamba	RITCHIE VALENS
Let the good times roll	SHIRLEY & LEE
Tears on my pillow	LITTLE ANTHONY & THE IMPERIALS
Personality	LLOYD PRICE
Kansas City	WILBERT HARRISON
Tiger	FABIAN
Stagger Lee	LLOYD PRICE

?

Zurück



MicroVision

ROCK AROUND THE 50TH

?

Zurück



MicroVision

ROCK AROUND THE 50TH

EREIGNISSE

MicroVision



USA rufen den Notstand aus

Am 16. Dezember 1950 ruft der amerikanische Präsident

Harry S. Truman in den USA den Notstand aus:

Im Rahmen dieser Verordnung soll ein Amt für Mobilisierung

gegründet werden, das die Stärke der US-Armee von

2,5 Millionen auf 3,5 Millionen Soldaten erhöhen soll.

Grundlage dieser Entscheidung ist das Vordringen der

21.01.1950
15.02.1950
14.02.1950
12.03.1950
25.06.1950
09.10.1950
02.11.1950
22.11.1950
16.12.1950
18.01.1951
12.02.1951
23.02.1951
01.05.1951
07.07.1951
10.07.1951

?

Zurück

mal jung und haben so viel (damals) unerlaubte Sachen getan, daß man sich wundert, warum sie zu ihren Kindern so streng sein können. Fragt mal nach, was Eure Eltern damals so getrieben haben. Es wird Euch, sollte es sowieso nicht schon der Fall sein, die Eltern als große Kinder, die eigentlich nicht richtig erwachsen werden wollten, zeigen. Da werden so manche strenge Eltern vielleicht doch menschliche Züge auf ihr Antlitz bringen. Von diesen CDs gibt es genau drei Serien. Jede davon ist ein Schmuckstück, aber dafür sehr günstig. Wäre vielleicht ein gutes Weihnachtsgeschenk? Natürlich können die Musikstücke auf einem normalen CD-Player abgespielt werden.

Heinz Strobel

System: min. Win 3.11 mit 486.. Prozessor. Soundkarte, VGA.

Hersteller: MicroVision

Testmuster: DARIUS 0222/20102

Richtpreis: öS 399,- für alle 3 CDs

EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT

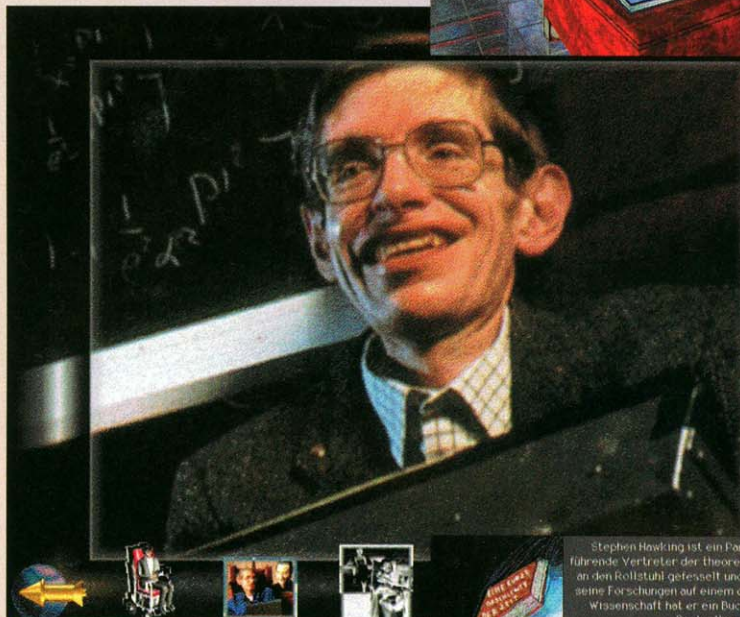
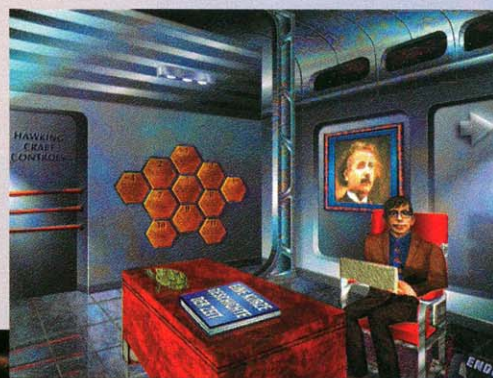
Einer der genialsten Wissenschaftler unserer Zeit ist Stephen W. Hawking. Dieser brillante Fachmann auf dem Gebiete der Physik und Kosmologie ist vor 30 Jahren an ALS (betrifft das motorische System) erkrankt. Man prognostizierte ihm damals eine Lebenserwartung von zweieinhalb Jahren. Noch heute kann sich Stephen Hawking mittels einer, speziell für ihn konstruierten, Maschine mit der Umwelt verständigen und an Forschungsprojekten weiterarbeiten. Er arbeitet derzeit an der Fertigstellung einer Weltenformel, mit der man alle komplexen "Vorgänge" des Universums und weit mehr erklären kann. Stephen ist ein Mensch, der einem sein Wissen, nicht in wissenschaftlicher und daher für den normal Sterblichen unverständlichen Form, sondern in einer Art und Weise näherbringt, die einem das Universum und all die damit zusammenhängenden komplexen Vorgänge, so einfach erscheinen lassen, daß man sie sofort versteht. Ich gebe schon zu, daß für dieses Thema auch ein gewisses Interesse vorhanden sein muß. Obgleich man von den Darstellungen Stephens so fasziniert ist, daß man unwillkürlich in seinen Bann gezogen wird. Da werden Black Holes so klar und deutlich erklärt, daß selbst ungebildete Zwergpygmäen, es als die einfachste Sache der Welt ansehen. Sogar "Quarks" und "Quanten" werden nahegebracht und werden mit

Obwohl heutiges Bild vom Universum nahm er 1924 fest, als der amerikanische Astronom Edwin Hubble zeigte, daß es neben unserer Galaxis noch viele andere gibt, zwischen denen weite Strecken leeren Raums liegen.



Ob Hubble oder Zukunftslichtkegel, alle diese Themen werden sehr anschaulich und logisch für den Betrachter erläutert.

Das Hauptmenü bietet komfortablen Zugang zu den einzelnen Abschnitten.



Stephen Hawking ist der bekannteste Wissenschaftler unserer Zeit, der die Physik und Kosmologie in anschaulicher Art und Weise näherbringt.

einem Mal verständlich und man erkennt den Sinn der Dinge und lernt die großen Zusammenhänge kennen. Nach seinem Buch "Eine kurze Geschichte der Zeit", welches übrigens ein Bestseller ist, ist nun "Eine kurze Geschichte der Zeit - Ein interaktives Abenteuer" auf CD-ROM für den PC und MAC Markt erschienen. Nun können die Ideen von Stephen, durch Grafiken, Filme und Animationen, noch besser dargebracht werden. Noch dazu ist auf dieser CD die vollständige Fassung des Bestsellers in deutscher Sprache enthalten! Ihr werdet in wohl dosierten Schritten den Themen Urknall, schwarze Löcher, Zeit, u.v.m. nähergebracht. Bei jedem Thema wird der Mund vor Staunen immer größer, aber parallel dazu manifestiert sich ein Gefühl der Erleichterung,



wenn man die Dinge erkennt. Diese CD ist das beste wissenschaftliche multimediale Werk, das ich kenne. Dieses Programm ist einfach und perfekt zugleich. Einfach im Verständnis und perfekt in der Ausführung. Wenn man bedenkt, daß ein so genialer Mann wie Stephen Hawking, der nicht nur Wissen, sondern auch ein Gefühl der Sinnhaftigkeit des Seins vermitteln kann und der den Leser bzw. Betrachter hinter die Grenzen des Verstandes führt, in einen Rollstuhl gefesselt, durch die ALS nur mehr mittels eines Computers sprechen kann, so ist diese Tatsache so beeindruckend, daß man sich im Geiste demütig vor einer Persönlichkeit verbeugen muß.

Heinz Strobel

System: PC + Apple
Hersteller: NAVIGO
Testmuster: ERB-HandelsGmbH
 Eichenstraße 38
 A-1120 Wien
 0222/ 811 20
Richtpreis: öS 770,00

11.Österreichisches Spielefest

im Austria Center Vienna vom Freitag 24. bis Sonntag 26.11.1995



Wenn Sie sich für offizielle Magic Wettbewerbe interessieren, sollten Sie unbedingt zum Stand "Wizards of the Coast" kommen.

Während der Messe werden durchlaufend Demo's veranstaltet: Magic: Die Zusammenkunft, Vampire: The Eternal Struggle, Roborally und The Great Dalmuti. Weiterhin erhalten Sie hier Informationen in bezug auf Customer Service, Duelists Convocation und Händler.

Treffen Sie den Künstler Douglas Shuler



MAGIC
Die Zusammenkunft

VAMPIRE
THE ETERNAL STRUGGLE

**The Great
Dalmuti**™

ROBO RALLY

ab **Mitte November**
im Fachhandel

11/195

NHL 96

Wieder einmal ein Sportspiel aus dem Hause Electronic Arts auf dem Prüfstand

DESTRUCTION DERBY

Knallharte Action und Mörder-Crashes auf Deiner Sony Playstation

ZIP-DRIVES

Die neueste Technik der Laufwerke aus dem Hause Iomega werden wir einem umfangreichen Test unterziehen. Das Ergebnis gibt's im Schwarz/Weiß-Teil.

HÄNDLERWAHL

Bereits in der Novemberausgabe werden wir das erste Zwischenergebnis der Wahl zum beliebtesten Softwarehändler Österreichs bekanntgeben. Teilnahmechein im aktuellen Heft auf den Seiten 8 und 9 im Mittelteil.

WING ARMS

Eine Flugsimulation der ganz besonderen Art werden wir in der nächsten Ausgabe beleuchten

Impressum:

GAME EXPRESS™, 1. österreichisches gratis Spielmagazin.

Medieninhaber und Verleger:

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

Redaktion, Layout: Ing. Heinz Strobel & Thomas Gehringer

Anzeigenverkauf: In- und Ausland, Thomas Gehringer

Redaktions- und Verlagsadresse:

A-1210 Wien, Spöttlgasse 17, Tel.:0043-1-270 18 88

Fax:0043-1-270 18 99

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.

neo[®]

WHALE'S VOYAGE II

DIE ÜBERMACHT



Erhältlich für

MS-DOS
CD-ROM

WINDOWS
CD-ROM

AMIGA AGA
CD-ROM

AMIGA 1MB
DISK

Demnächst
erhältlich

Rollen-
spielbuch

AUDIO CD

Sound & Music **neo**[®] Project



20 exzessive Jahre sind vergangen, die Crew der Whale ist total abgebrannt. Nehmen Sie das Schicksal jener vier Personen in die Hand, die schon einmal eine Diktatur stürzen konnten. Begeben Sie sich auf die Reise, um mit einem über Jahrzehnte hindurch eingemotteten Raumschiff Ihr Glück in fremden Galaxien zu suchen. Lernen Sie zwischen Freund und Feind zu unterscheiden.

Produced by NEO Software Produktions GmbH., Wienerbergstraße 7, 7. OG, A-1100 Wien.

Published by NEO Deutschland, Waldenburgerstr. 13, D-33098 Paderborn, Tel: (0)5251/740 521, Fax: 740 621

SYNOPSIS



EINE NEUE DIMENSION DES ACTION ADVENTURES

über bermuda-dreieck abgeschossen - stop -

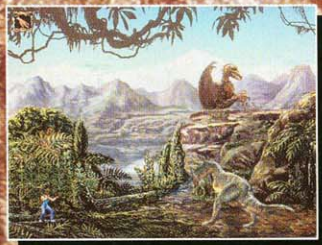
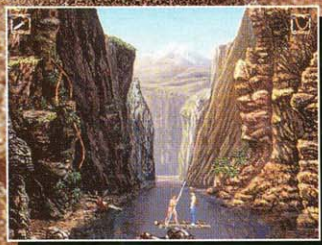
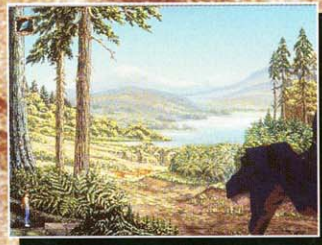
eingeborenen-angriff abgewehrt - stop

nettes girl gerettet - stop - alles ok

trotzdem merkwürdig - was zum teufel

machen all die dinosaurier hier...

... letzter Eintrag Pilot J.J. Thompson ...
(Peterson Air Base Atlanta)...19.6.1942



Windows 10 Home ist das gleiche von Microsoft. Fast identisch und

Über 250 Einzelszenen, gespielt mit vielen Rätseln

- Vier große Welten:

Dinosaurierwelt · Unterwasserwelt · Höhlenwelt · Die vergessene Stadt

- über 70 Feinde, in feinstem 3D gerendert

- aufwendig gestaltete Zwischensequenzen

- orchesteraler Soundtrack

- Internet: <http://www.musicpark.com>

**FÜR WINDOWS '95
& WINDOWS 3.1**



CENTURY
INTERACTIVE
Division of Musicland Publishing, Inc. 10000 Sunset Boulevard



BMG
INTERACTIVE
Entertainment