Mit CD-ROM

Nr. 1/97 · Dez.–Jan.

DM 16,90 öS 138,– · sfr 17,– Lit 22.500 · Ptas 1700

FairPlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

ERSTAUSGABE!

Mit 100 Spielen auf CD-ROM!

Gratis mit auf der CD:
3 Light-Vollversionen!

▶ Crazy Gravity ▶ Clonk Radikal
und ▶ SH WinColorStar 2000



Top!

DEATH RALLY

Super-Menü-System auf der CD!

23 deutsche Crazy-Games!

Erotik-Shareware-Spiele: Heiß!!!

01
4 394222 116905



Jetzt im Handel:

Die Sonderausgabe von Internet online zum Schwerpunktthema Erotik.

Das Angebot an erotischen Web-Sites ist fast unüberschaubar groß. Wir sind für Sie durchs Internet gesurft und haben die Spreu vom Weizen getrennt.

Außerdem: So kommen Sie ins Internet. Wir sagen Ihnen, was Sie für den Einstieg brauchen.

Gesucht & gefunden: Wir stellen Ihnen die erotischen Suchmaschinen vor.

Erotisches Online-Shopping: Im Internet gibt es praktisch nichts, das es nicht gibt. Vertrauen Sie unserem Shopping-Guide.

Klassiker online: Im PLAYBOY oder einem anderen „Herrenmagazin" hat wohl schon jeder geblättert. Die meisten dieser Klassiker sind mittlerweile auch im Internet vertreten. Begleiten Sie uns auf dem Streifzug durch die Online-Erotikmagazine!

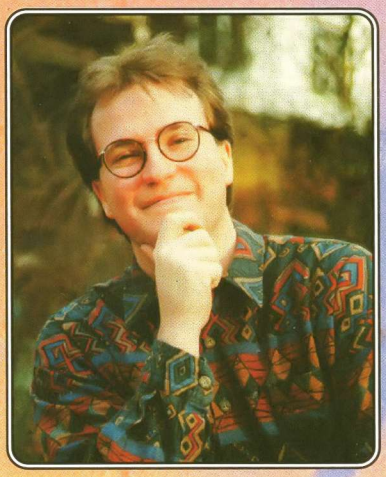
Die „Orden der Erotikszene": Gütesiegel gefällig? Im Internet gibt es eine Menge an Orden und Abzeichen, mit denen sich die Web-Sites schmücken. Wir sagen Ihnen, was dahintersteckt.

Und viele weitere interessante Beiträge!

Nur DM 7,90

Internet online Spezial – der Führer durch die erotischen Seiten des Internets – jetzt im Handel.

KRACH BOOM BANG



Gehören auch Sie zu den Computer-Anwendern, die für ihr Leben gern spielen, aber keine Lust haben, für jedes Programm gleich hundert Mark auszugeben? Dann ist FairPlay genau die richtige Zeitschrift für Sie!

Mal ganz ehrlich und ganz unter uns: Ich spiele für mein Leben gerne. Heute ein vollkommen realistisches 3D-Ballerspiel, dann wieder ein simples Denk- und Knobelspiel, und morgen kann es auch gerne wieder eine Schlacht im Weltraum sein – falls der Film „Independence Day" doch einmal Wirklichkeit wird, so bin ich wenigstens gut gerüstet, was die Bedienung von Pulsblastern und Photonenkanonen anbelangt.

Leider sind kommerzielle Computerspiele sehr teuer und unter einem Hunderter kaum zu haben. Sicherlich gibt es eine ganze Reihe Billigtitel, nur enthalten diese anstatt neuer Ware nur die aufgewärmten Schinken aus den letzten Jahren. Es macht zwar Spaß, ab und an ein bißchen auf Nostalgie zu machen. Aber: Den neuesten Trend wollen wir doch trotzdem nicht verpassen, oder?

Damit ich jede Woche ein neues Spiel ausprobieren kann, müßte ich knapp 400 Mark auf den Tresen im Kaufhaus legen. Das ist mir zu teuer. Ein Spiel im Monat, das lassen meine Finanzen zu, mehr aber auch nicht. Und ein neues Spiel im Monat, das reicht mir leider überhaupt nicht.

100 Spiele auf der Heft-CD

Mindestens zweimal die Woche surfe ich deswegen durch das Internet und durch die einschlägigen Foren im Online-Riesen CompuServe. Hier warten Hunderte von Shareware-Spielen auf mich, die ich kostenlos auf meine Festplatte laden kann.

Bei diesen Shareware-Spielen handelt es sich um Testversionen, die statt zehn Leveln mitunter nur fünf Level enthalten. Diese Testversionen lassen sich in aller Ruhe anspielen und ausprobieren. Gefällt einem das Spiel, so kann man die komplette Version für einen geringen Preis erstehen. Die Programmierer können von diesem Vertrauensvorschuß ganz gut leben. Sie verzichten auf eine Verpackung, auf ein Handbuch, auf Werbung und auf einen Datenträger. Dafür werden die Programme millionenfach über die Netze verbreitet und dann auch noch von den „Internettern" an Freunde und Bekannte weitergereicht. Wenn sich nur jeder tausendste Anwender ehrlich macht und ein gutes Spiel nachträglich bezahlt, hat sich der ganze Aufwand schon gelohnt.

Shareware-Spiele weisen inzwischen eine Qualität auf, die für offene Münder sorgt. 100-Megabyte-Spiele, 3D-Actiongames und Direct-X-Windows-95-Abenteuer – all diese Programme finden sich in der Shareware gleich als Dutzendware.

Unsere Zeitschrift FairPlay stellt für Sie deswegen alle zwei Monate die besten 75 bis 100 neuen Shareware-Spiele für DOS, Windows 3.1 und Windows 95 zusammen und stellt sie ausführlich vor. Jetzt endlich können Sie ohne Rücksicht auf den Geldsäckel spielen, was die Maus oder der Joystick hergibt. Und nur, wenn Ihnen ein Spiel ganz besonders gut gefällt, müssen Sie ein paar Mark investieren, um auch noch das Vollprodukt zu kaufen.

3 Vollversionen an Bord

Besonderer Bonus für unsere Leser: Auf unser Heft-CD finden Sie stets drei kostenlose Light-Vollversionen. Sie stehen im Funktionsumfang zwischen der Test- und der Vollversion – und sind für FairPlay-Leser gratis. Diese Spiele können Sie demnach ohne weitere Kosten bis in alle Ewigkeiten einsetzen.

Wir bieten Ihnen diesmal mit Crazy Gravity (7 Level statt 3 in der Testversion), SH WinColorstar (50 Level statt 20) und Clonk 3.0 Radikal Light drei nagelneue Vollversionen aus der Shareware-Szene an, die Sie begeistern werden. Wetten?

Auf daß der Joystick Funken schlägt,
Ihr

Carsten Scheibe
Chefredakteur

Inhalt

3 **Editorial**

4 **Inhalt und Impressum**

6 **Das Kleingedruckte**
Zur Bedienung der Heft-CD

8 **Creep Night**
Spiel des Monats
(3D Ultra Pinball)

9 **Gelbe Socken für Willy**
Kinderspiel des Monats
(Max und das Schloßgespenst)

10 **Höhlenforscher**
Das Online-Spiel des Monats (Dread)

11 **Spiele-Paradies im Internet**
Das Online-Depot des Monats (Happy Puppy)

12 **Keine Gnade in der Formel 1**
Shareware-Spiel des Monats (Death Rally)

Light-Vollversion 1

14 **SH WinColorStar 2000 Light**

18 **Die Web Site der Programmierer**

19 **Jump and Run: Charly der Clown**
Columns-Klon: Pogo's Dreams

Light-Vollversion 2

20 **Crazy Gravity Light**

23 **Denkspiel: Dr. Harrison**

Light-Vollversion 3

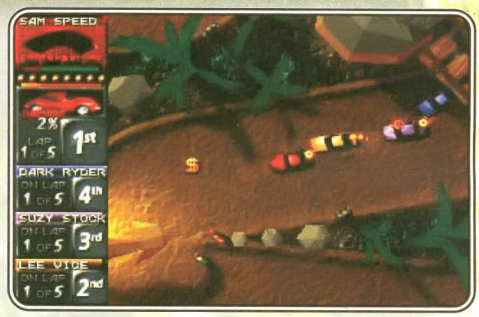
24 **Clonk Radikal Light**

Spiele kompakt: Top 50

30 Bacteroids + Badtoys 3D

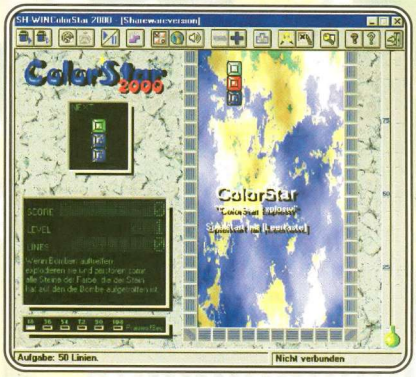
31 Blockbreaker + Caveland

32 Conquest + Cyber Tarot



Death Rally – auf vier Reifen in den Tod

Die Motoren röhren, die Reifen rauchen – bei der Death Rally von Apogee bleibt garantiert kein Auge trocken. Die gefährliche Formel 1 der Zukunft verlangt ihren Fahrern das Äußerste ab. Beim Kampf gegen die Zeit sind alle Mittel erlaubt. Ein Mitspieler ist schneller? Kein Problem – man brennt ihm schnell eine Maschinengewehrsalve in den Motorblock. Notfalls besticht man nach dem Rennen einen Mann auf dem Schwarzmarkt und läßt einen kleinen Sabotageakt verüben. Für alle Actionfreunde beginnt die Todesrallye auf Seite 12.

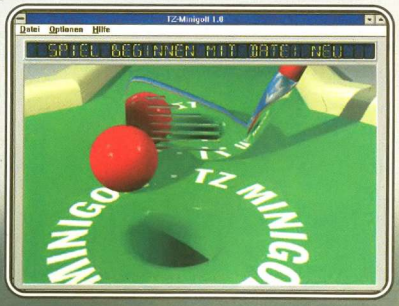


Vollversionen: Tetris bis zum Abwinken

Nur für die Leser der FairPlay: Auf der Heft-CD entdecken Sie drei Light-Vollversionen brandaktueller Shareware-Spiele. Diese Light-Vollversionen bieten wesentlich mehr Spielspaß als die normalen Testversionen. Und sie müssen nicht mehr bezahlt werden. Freuen Sie sich auf die Tetris-Variante SH WinColorStar 2000 (ab Seite 14), auf das Windows-95-Geschicklichkeitsspiel Crazy Gravity (ab Seite 20) und auf das Strategie- und Taktikspiel Clonk Radikal (ab Seite 24).

Thomas Zeh: Ein Leben für die Erotik

Der Berliner Programmierer Thomas Zeh hat sich mit seinen Erotikspielen einen Namen gemacht. Wir haben Thomas Zeh besucht und mit dem überzeugten Erotomanen ein Interview geführt. Natürlich lassen wir es uns nicht nehmen, alle seine Spiele vorzustellen – ab Seite 58.



Inhalt



33 CyberPuck 3D + Diversions Slots

34 Drug Killers + Escape Dinosaur Island

35 Filler + Fire Fight

36 Fishermans Delight II + Flying Tiger 2

37 Golph 3 + Hardwood Solitaire II

38 Hexis + H2O

39 Invadors 95 + Kriminal Tango

40 Klix + Landmine

41 Lemmings Paintball + Mah Jongg

42 Magic Reels + Moraffs Memory Jiggler

43 Moraffs Morejongg + Moraffs Ringjongg

44 Moraffs Spherejongg+ Moraffs Radiation

45 Mr. Matt + Necrodome

46 Offiziersschafkopf und Offiziersskat + Passage

47 Pheasant Hunt + Paraslots

48 Rats + Rendzu

49 Roadhog + Sapiens

50 Slay + Solitaire Wizzard

51 Steel Shot + Skyroads XMas

52 Threat + Tiles and Tribulations

53 WBrick + Win Schafkopf

54 WinSkat + YAAC

55 **Spiele von A bis Z**
Der Gesamtindex der Spiele

56 **Verrückte Grübelspiele**
Die Crazy Games von Josef Stöckl

58 **Zwischen Sex und Minigolf**
Porträt von Thomas Zeh

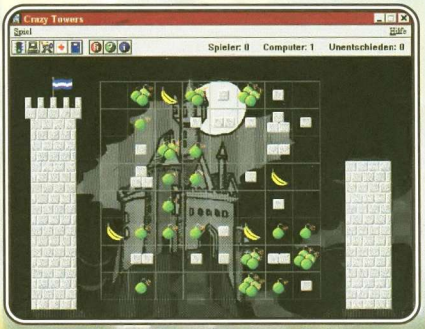
66 **Vorschau**

Spiele kompakt: 50 neue Games

In der Shareware-Szene ist jeden Tag Weihnachten. Ständig erscheinen neue Spiele, die in der Mittagspause oder am Feierabend sofort ausprobiert werden müssen. Wir haben für Sie die 50 besten Neuerscheinungen der letzten acht Wochen zusammengetragen. In unserem Programmteil „Spiele kompakt“ reservieren wir für jede Besprechung eine halbe Seite, damit jedes Programm zu seinem Recht kommt. Ganz egal, ob es sich bei einem Game um ein Kartenspiel, ein Actionspiel oder um ein Tüftelspiel handelt – wir stellen sie alle vor – ab Seite 29.

Crazy Games: 23 Spiele für Tüftler

Wer gerne tüftelt und grübelt, der kommt an den Crazy Games nicht vorbei. Die nicht-eingeschränkten Testversionen stellen ziemlich verrückte Aufgaben, die der Spieler – oft gegen die Zeit – so schnell wie möglich lösen muß – ab Seite 56.



Zur Heft-CD

das kleingedruckte

Bevor Sie sich mit Spannung den 100 Shareware-Spielen zuwenden, die wir für Sie zusammengestellt haben, sollten Sie das Kleingedruckte lesen. Auf diesen Seiten erklären wir Ihnen, was Shareware eigentlich ist und wie Sie das Menüsystem der Heft-CD bedienen.

Die Bedienung der Heft-CD

Alle in der FairPlay vorgestellten Programme liegen auf der Heft-CD sowohl im entpackten als auch im komprimierten Zustand vor. Bei der Installation und dem Start der vielen Spiele ist ein Menüsystem für Windows 3.1/95 behilflich, das direkt von der CD-ROM aus aufgerufen werden kann.

Unter Windows 95 wird das Menüsystem automatisch gestartet, wenn Sie die Heft-CD ins CD-ROM-Laufwerk legen. Unter Windows 3.1 doppelklicken Sie im Dateimanager auf die Datei START.EXE im Root der Heft-CD.

Das Menüsystem ist sehr einfach strukturiert. Auf der linken Seite können Sie mit der Maus das Pulldownmenü „Kategorie" öffnen. Es enthält die verschiedenen Kategorien, denen die Spiele auf der CD-ROM zugeordnet sind. Es gibt die Kategorien:

- Bonusspiele
- Crazy Games
- Light-Vollversionen
- Shareware des Monats
- Special: Thomas Zeh
- Top-50-Shareware

Haben Sie eine der Kategorien ausgewählt, so können Sie im Pulldownmenü „Programmname" die Namen der zugehörigen Spiele abfragen.

Klicken Sie in diesem zweiten Auswahlmenü auf einen Programmnamen, so blendet das Menü sofort einen aussagekräftigen Screenshot und eine deutsche Kurzbeschreibung des Spiels ein.

Um das Spiel zu nutzen, betätigen Sie einfach einen der vier 3D-Buttons. Invertiert dargestellte Buttons lassen sich nicht betätigen.

Die Buttons des Menüsystems

Programm kopieren – Kopiert ein ZIP-Archiv in ein beliebiges Verzeichnis auf der Festplatte und entpackt es dort.

Programm starten – Startet ein Spiel direkt von der CD-ROM.

Programm installieren – Installiert ein Spiel von der CD-ROM auf die Festplatte.

Hilfetext – Ruft den beiliegenden Hilfetext eines Spiels auf.

Mögliche Probleme

Alle Spiele, die Sie auf der Heft-CD vorfinden, haben wir ausgiebig getestet. Auf einem Pentium-PC mit 16 MB Arbeitsspeicher und Windows 95 als Betriebssystem sind alle Programme lauffähig, auch von CD-ROM aus.

Sollte eines der 100 Spiele bei Ihnen den Start oder die Installation verweigern, so kann dies mehrere Ursachen haben. Vielleicht reicht Ihr Arbeitsspeicher nicht aus, um das Spiel zu starten. Oder eine Hardware-Komponente arbeitet nicht mit dem Spiel zusammen.

Am häufigsten kommt es allerdings bereits bei der Installation zu Problemen. Insbesondere die Visual Basic-Spiele für Windows 3.1 verweigern gerne das Kopieren einzelner Dateien wie VER.DLL oder VBRUN 300.DLL, wenn diese Dateien bereits auf der Festplatte vorhanden sind. In diesem Fall lohnt es sich, die Dateien im Windows-Verzeichnis zu löschen und dann von der Software neu installieren zu lassen.

Macht ein Programm auf der CD-ROM selbst Probleme, so sollte es auf die Festplatte kopiert werden. Hier entfernen Sie mit dem DOS-Befehl ATTRIB -R *.* den Schreibschutz von den Dateien – jetzt erst lassen sich manche Highscores und INI-Dateien speichern.

Alle Programme und Leserbriefe schicken Sie bitte an das:

Redaktionsbüro Typemania
Carsten Scheibe
Riemeisterstr. 118
14169 Berlin
CompuServe: 72662,1472
Internet:
72662.1472@compuserve.com
WWW: **http://www.systhema.de/fun-ecke/typemania.html**

Was ist Shareware eigentlich?

Es gibt viele Namen für das Vertriebskonzept Shareware. Viele Anwender bezeichnen diese Sorte Programme auch als „Prüf-vor-dem-Kauf"-Software – und dieser Name trifft es auch am besten.

Die Shareware-Programmierer sind Leute wie du und ich, aber immer häufiger auch florierende Software-Unternehmen, die den populären Vertrieb nutzen möchten.

Ein Shareware-Programm wird einfach auf Diskette verteilt, auf CD-ROM unters Volk gebracht oder aber über die Online-Medien wie AOL, CompuServe und Internet in Sekundenbruchteilen einmal um die ganze Welt gebeamt. Innerhalb kürzester Zeit kann sich ein Programm auf diese Weise nach dem Schneeballprinzip extrem verbreiten und Millionen potentieller Kunden erreichen, obwohl der Programmierer vielleicht ursprünglich nur ein paar Disketten verteilt hat.

Der Empfänger eines Shareware-Programms darf es kostenlos etwa einen Monat lang auf Herz und Nieren testen. Erst nach Ablauf der individuell festgelegten Testzeit muß er sich entscheiden: Zahlen oder Löschen? Wer sich fürs nachträgliche Zahlen entscheidet, der erhält für sein Geld eine lizensierte Vollversion, die meistens noch mehr Funktionen aufweist als die Testversionen, um einen zusätzlichen Anreiz zum Bezahlen zu liefern.

Der geleistete Vertrauensvorschuß der Programmierer an den Kunden rechnet sich: Wenn sich auch nur jeder tausendste Kunde registrieren läßt, hat sich das Geschäft meistens schon gelohnt.

Natürlich hebt es die Registrierungsmoral ganz erheblich, daß die Preise der Shareware-Programme in der Regel extrem niedrig sind. Der Grund für dieses Sparpaket liegt auf der Hand: Die Programmierer müssen bei der Vermarktung ihrer Ware weder Verpackung, noch Datenträgermaterial, noch Zwischenhändler, noch Werbung bezahlen. Diese Einsparungen machen sich bei der Preisgestaltung durch den Entwickler deutlich bemerkbar.

Ein weiterer Grund fürs Registrieren: Wer eine Shareware-Version nach dem Ablauf der Testphase weiter einsetzt, macht sich als Raubkopierer strafbar.

Sie programmieren selbst?

Shareware-Autoren, aufgepaßt! Programmieren Sie selbst Spiele unter DOS, Windows 3.1 oder Windows 95? Dann sollten Sie uns diese Programme so schnell wie möglich zukommen lassen, damit wir sie ausgiebig testen und unseren Lesern in der FairPlay vorstellen können. Um uns die Arbeit etwas zu erleichtern, möchten wir Sie nur um folgendes bitten:

1. Bitte schicken Sie uns zum Testen nur die Shareware-Versionen, nicht aber die Vollversionen. So wird verhindert, daß „aus Versehen" Vollversionen auf den Heft-CDs veröffentlicht werden.

2. Bitte legen Sie eine FILE_ID.DIZ-Datei an, die Sie zusammen mit der Shareware auf einer Diskette weitergeben. Diese Datei sollte eine Kurzbeschreibung des Programms, Ihre Adresse, die fälligen Registrierungsgebühren und die Einschränkungen der Test- gegenüber der Vollversion ausweisen. Ein beiliegender Screenshot des Spiels wäre ebenfalls hilfreich.

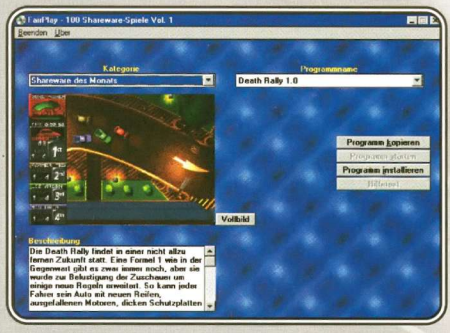
3. Bitte legen Sie dem Programm eine unterschriebene Vertriebsgenehmigung bei. Hier ein Mustertext: „Hiermit genehmige ich es dem Redaktionsbüro Typemania (Carsten Scheibe), bis auf Widerruf alle meine Shareware-Programme auf CD-ROM und in den Online-Medien zu verbreiten. Ich garantiere hiermit, daß alle Rechte an meinen Programmen bei mir liegen."



ZIP-Archive kopiert das Menü in ein beliebiges Verzeichnis auf der Festplatte – nach dem Kopiervorgang wird das Archiv automatisch entpackt.



Das Menüsystem der FairPlay ist sehr einfach zu bedienen. Im Pulldownmenü „Kategorie" wählen Sie ein Thema aus und dann im Pulldownmenü „Programmname" alle zugehörigen Spiele.

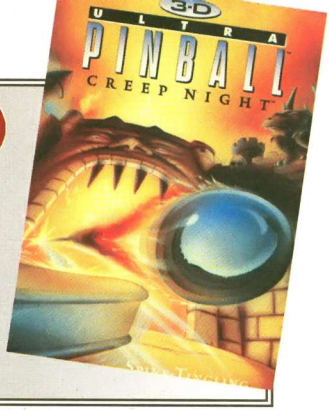


Drücken Sie den Button „Vollbild", um einen Screenshot in seiner Originalgröße zu sehen.



Im Pulldownmenü „Programmname" können Sie eins der Spiele anwählen – prompt blendet das Menü einen Screenshot und eine Kurzbeschreibung ein.

Creep Night



Das kommerzielle Spiel des Monats – 3D Ultra Pinball

Flippern am PC – wer auf Digitalakrobatik vor dem Bildschirm steht, der kann gleich aus einem Dutzend aktueller Flipper-Simulationen wählen. Die Neuerscheinung Creep Night setzt aber nicht nur grafisch neue Akzente – unheimliche Skelettkrieger, Riesenspinnen und Gremlins sorgen auch sonst für eine im wahrsten Sinne des Wortes mörderische Stimmung auf dem Bildschirm.



Kurzinfo

3D Ultra Pinball – Creep Night

System: 486er oder besser 8 MB RAM, ab Windows 3.1 VGA-Grafikkarte, Soundkarte, Maus

Vertrieb: Sierra-Coktel Vision Robert-Bosch-Str. 32 63303 Dreieich

Preis: ca. DM 100,–

FairPlay-Tip: 👍👍👍👍👍

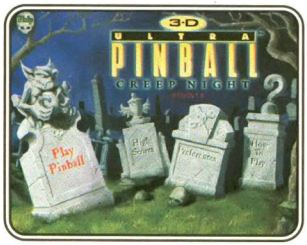
Wenn es um das Thema Flippern geht, muß niemand mehr in die Kneipe ausweichen, um ein bißchen Erfahrung im Umgang mit der rollenden Silberkugel zu sammeln. Im vergangenen Jahr sind fast mehr Flipper-Umsetzungen erschienen als 3D-Ballerspiele – und das will schon etwas heißen.

Creep Night ist da anscheinend nur die neueste Umsetzung eines ausgelutschten Genres, oder? Denkste! Wenn das Windows-Programm erst einmal läuft, gehört die Flipperkugel fast zu den Nebensächlichkeiten auf dem Bildschirm: Die Pixel spuken, was das Zeug hält.

Das ist ja auch vollkommen klar: Alle einhundert Jahre öffnet sich ein transdimensionaler Schlauch in die elektronische Unterwelt. Hier regiert das Chaos in Form von Geistern, Gargoyles und anderen Monstern, die in einem verwunschenen Schloß leben (wenn man das leben nennen kann). Mit seiner Flipperkugel muß der Spieler den Geschöpfen des Bösen einen Denkzettel verpassen. Nichts lieber als das!

Monster im Burggraben

Zum Lieferumfang von Creep Night gehören drei verschiedene Flipper-Module, die sich vor dem Spielbeginn selektieren lassen. Diese Module heißen „The Castle", „The Dungeon" und „The Tower". Sie zeigen wunderschöne 3D-Szenarien vom Schloßhof, von einem Turmgeschoß und von einem unheimlichen Forschungslabor im tiefsten Keller des Gemäuers.



Im Gegensatz zu anderen Flippern bietet Creep Night keinen langgezogenen Tisch, sondern einen im bildschirmfüllenden Querformat. Der übliche Tisch wurde demnach rechts und links erweitert, so daß die Spielfläche noch größer ausfällt als dies üblicherweise der Fall ist. Man genießt sozusagen einen echten Panoramablick.

Bei angeschlossener Soundkarte peitscht der gruselige Soundtrack dem Spieler das Adrenalin in die Adern. Passend dazu gibt es ziemlich nervenzerreißende Soundeffekte, wenn Explosionen ausgelöst, Targets umgenietet und Bonusfunktionen aktiviert werden. Auch optisch ist ganz schön was los auf dem Bildschirm. Das 3D-Szenario wirkt erstaunlich detailliert, überall gibt es während der ersten paar Dutzend Games etwas Neues zu entdecken. Wenn dann sogar Flammen in 3D über den Bildschirm lodern und grüne Drachen sich den Ball schnappen, um ihn flügelschlagend über den Monitor zu tragen, dann ist die Verlockung groß, die Maus fallenzulassen und nur noch zu staunen.

Wenn da nur die ziemlich schockierenden Auftritte des Übersinnlichen nicht wären. Ab und an passiert das Ungeheure und die Toten steigen aus ihren Gräbern. Dann wanken Skelette über den Schirm, tasten wunderschöne Riesenspinnen nach der Kugel und fressen Gargoyles den Ball auf. Um dieser Bedrohung Herr zu werden, helfen nur einige gut plazierte Flipperschüsse.

Die besten Flipperspieler der Unterwelt dürfen sich in einer Highscore-Liste verewigen, um ihren Ruhm auch für die Nachwelt festzuhalten. Bis zu vier Spieler dürfen sich an der Hatz nach Punkten beteiligen.

Das Kinderspiel des Monats – Max und das Schloßgespenst

Gelbe Socken für Willy, das Schloßgespenst



Das Kaminzimmer von Schloß Neuschweinstein.

Der Berliner Tivola-Verlag ist ein echter Geheimtip, wenn es um spannende Computerspiele für Kinder geht. „Max und das Schloßgespenst" ist bereits die dritte Geschichte mit dem neugierigen Hund Max aus dem Dorf Gleichumdieecke in Neuhundland. Viel Spaß beim Gruseln ist garantiert.



Ganz schön gruselig: das Schloß in der Abenddämmerung.

Max sitzt mit seinem Onkel Pong im Garten und genießt den lauen Sommerabend und die verrückten Erzählungen seines Onkels, als Klara die Fledermaus auf dem Gartentisch landet. Klara lebt im gruseligen Geisterschloß Neuschweinstein und hat gar Schreckliches zu berichten. Willy das Schloßgespenst hat seine Fähigkeiten eingebüßt, durch Wände und Türen zu gehen, und ist nun bereits seit einhundert Jahren im Turmzimmer eingesperrt. Und das nur, weil Willy gar mächtigen Hunger hat – dann nämlich verlieren alle Gespenster ihre unheimlichen Fähigkeiten. Leider ißt Willy nur gelbe Socken mit möglichst großen Löchern. Willy würde sich ja selbst im Schloß auf die Suche nach den dort versteckten zwölf Socken machen, aber – er kann nicht durch die Tür wandeln, und den Schlüssel zur Tür kann auch niemand finden.



Max und sein Onkel Pong.

Gruselspaß mit Max

Mutig zieht der Spieler zusammen mit Max aus, um die zwölf gelben Socken zu finden und um Willy anschließend zu füttern. In jedem Geisterschloßzimmer kann der junge Spieler aktiv werden und alle ausliegenden Gegenstände anklicken. Dabei lernt Max nicht nur die böse Gräfin von Grusel kennen (die sich gerne in Spiegeln versteckt), sondern auch hilfreiche Flaschen-, Polter- und Kleingeister.

„Max und das Schloßgespenst" ist ein Spiel, das auch Erwachsene staunen läßt. Die Geschichte von Barbara Landbeck (von der auch die zauberhaften Illustrationen sind) ist erstklassig erzählt und wird von vielen bekannten Sprechern zum Leben erweckt.

Die multimediale Aufbereitung des Spiels ist zusätzlich so benutzerfreundlich gestaltet, daß selbst kleine Kinder mit dem Mauszeiger auf Wanderschaft gehen können, um die Geheimnisse des Spiels auszuloten. Tatsächlich ist der Gruselspaß so harmlos und komisch, daß bei Kindern Alpträume garantiert nicht zu befürchten sind. Die Kleinen zwischen vier und zehn Jahren amüsieren sich lieber über eine echte Geisterbahn, kochen in der Gespensterküche, besuchen die Geisterschule und wandern durch unheimliche Geheimgänge.

Wer auf den Geschmack gekommen ist und mit seinen Kindern einen Heidenspaß vor dem Computer hatte, der findet auf der CD-ROM spielbare Demos von allen anderen Titeln aus dem Tivola-Verlag vor.

Kurzinfo

Max und das Schloßgespenst

System: 486er oder besser, ab Windows 3.1, VGA-Grafikkarte, Soundkarte, Maus

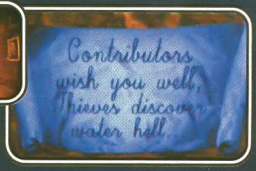
Vertrieb: Tivola Verlag Bouchéstr. 12, 12435 Berlin

Preis: DM 68,–

FairPlay-Tip:







Das Online-Spiel des Monats – Dread

HÖHLENFORSCHER

Im World Wide Web gibt es viele Grafik-Adventures, die vollkommen kostenlos sind und trotzdem richtig Spaß machen. Dread nennt sich ein Klassiker der Online-Szene, der furchtlose Fantasy-Freunde das Gruseln lehrt.

Dread ist ein Online-Spiel. Das bedeutet, daß man es nicht auf einer Diskette oder auf einer CD-ROM kaufen kann. Dieses Spiel gibt es nur im Internet, es kann demnach nur von Anwendern mit einem Internet-Anschluß gespielt werden. Wer diese kleine Voraussetzung erfüllen kann, der hat fortan den Spaß auf seiner Seite: Wir stellen Ihnen in jedem Heft ein neues Online-Spiel vor, das Spaß bereitet, nichts kostet und einfach zu bedienen ist.

Fantasy-Spaß pur

Dread ist ein typisches „Sword and Sorcery"-Spiel. Der Spieler zieht demnach als wackerer Held mit dem Schwert in der Hand durch eine Fantasywelt, um Monster zu töten, Schätze zu sammeln und holde Jungfrauen zu befreien. Und schon geht das Abenteuer los:

„Du stehst vor dem Eingang zu dem Höhlensystem Dread. Ein fürchterlich stinkender Luftzug dringt aus dem Eingang. Vor dir liegt ein Schwert auf dem Boden."

So begrüßt das Online-Spiel Dread den mutigen Spieler. Auf dem Bildschirm ist eine wunderschön gezeichnete Grafik des Höhleneingangs zu sehen. Mit der Maus klickt der Spieler nun auf das Schwert, um es auf diese Weise aufzunehmen. Die Waffe wird sofort in das Inventar des Spielers eingegliedert.

Nach jedem Mausklick auf einen Punkt in der Zeichnung wird der Bildschirm neu aufgebaut, um den Fortgang des Abenteuers aufzuzeigen. Auf diese Weise kann man die Höhle betreten und sich Schritt für Schritt durch die dunklen Gänge klicken.

Dabei ist Dread trotz seiner 90°-Schritte durchaus komplex aufgebaut: Jeder Bildschirm birgt sein eigenes Geheimnis, das nicht immer sofort zu lösen ist. So sind in vielen Wandnischen Geheimdokumente mit Tips und Tricks verborgen, die man aufnehmen und per Mausklick lesen sollte. Auch am Skelett am Höhleneingang sollte man nicht eilig vorbeigehen, weil es in der Hand eine Karte des Höhlensystems bereithält. Viele Geheimnisse bleiben aber trotz unserer Tips noch offen: Kommt man an den gefährlich bewaffneten Trollen vorbei? Wie öffnet man den Sarkophag in der Grabkammer? Soll man in der Brunnenhalle eine Münze ins Wasser hineinwerfen oder lieber eine herausnehmen?

Bis all diese Fragen geklärt sind, vergeht auf jeden Fall mindestens eine spannende Stunde vor dem Bildschirm. Zum Glück geht der Aufbau der einzelnen Bilder sensationell schnell vonstatten, so daß einem die Online-Gebühren nicht vollkommen aus dem Ruder laufen.

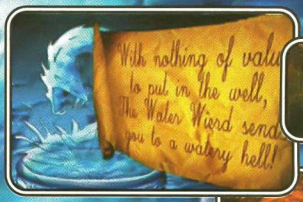
Internet

Dread finden Sie im Internet unter der Adresse:

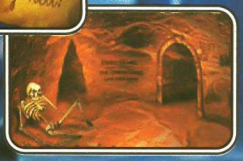
http://www.anarchyent.com/



Dread – per Mausklick auf das Schwert wird das Spiel eingeleitet.







Das Online-Depot des Monats – Happy Puppy

Spiele-Paradies im Internet

Wer gerne am Computer spielt und deswegen stets auf der Suche nach neuen Programmen ist, dabei Demoversionen und Schummeltricks nicht verschmäht und auch auf Kurzbesprechungen von Spielen achtet, der sollte mindestens einmal in der Woche im WWW-Dienst „Happy Puppy" vorbeischauen. Es lohnt sich.

Die „fröhlichen Haustiere" (Happy Puppies) feiern im Internet eine wahre Party: Die Web Site hat sich innerhalb kürzester Zeit zur Anlaufstelle Nummer eins für alle Spielefans gemausert.

Das grafisch sehr überzeugend aufbereitete Angebot erinnert an eine Tageszeitung, auf deren Titelseite in großen Lettern die einzelnen Attraktionen angekündigt werden. Per Mausklick auf einen Link kann man dann tiefer in die Materie eindringen und sich von Happy Puppy so richtig verwöhnen lassen.

Internet

Das Spiele-Depot finden Sie im Internet unter der Adresse:
http://www.happypuppy.com/

Wie das geht? Ganz einfach. Sie möchten wissen, welche Spiele bei der Netzgemeinde gerade am höchsten im Kurs stehen? Kein Problem. Die Top-10-Liste der höchsten Download-Zahlen wird einmal in der Woche ins Netz ausgestellt und führt zielstrebig alle Highlights der Spieleszene auf. Wer nach dieser Lektüre Spiele wie Z, Eradicator oder Hellbender auf seine Wunschliste geschrieben hat, wechselt gleich in die Top-100-Liste der Happy Puppies.

Die Top 100 zum Downloaden

An dieser Stelle werden die 100 besten Shareware-Spiele und kommerziellen Demos zum Download angeboten. Wer genügend Geduld aufbringt, um den zeitraubenden Download von oft bis zu 20 Megabyte über sich ergehen zu lassen, der kommt hier voll auf seine Kosten. Die Telekom natürlich auch.

Weiter geht es mit einer der umfangreichsten Sammlungen mit Schummelcodes, die es im Internet gibt. Wer bei einem Spiel partout nicht mehr weiterkommt, der sollte unbedingt bei Lord Soth vorbeischauen – das ist auf jeden Fall billiger als ein Anruf bei einer gebührenpflichtigen Game-Hotline.

Topaktuelle News stehen bei passionierten Spielern natürlich auch hoch im Kurs. Wer wissen möchte, welche neuen Spiele kurz vor der Vollendung stehen und welche Köpfe jetzt nun wieder in den Chefetagen der Spielefirmen gerollt sind, der kann täglich die „Puppy Press" abrufen. Hier tragen die besten Köpfe der Szene die Neuigkeiten des Tages zusammen – aktueller kann man sich kaum informieren.

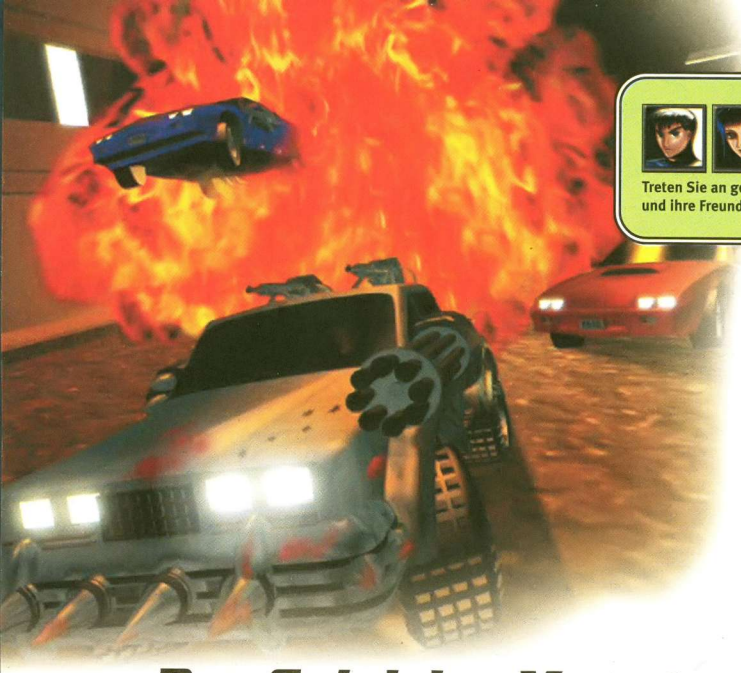


Happy Puppy weiß, was Millionen Spieler wünschen.

Wir haben die Cheats, wir haben die News, wir haben die Spiele und die Demos – was fehlt dann noch? Die Level! Happy Puppy bietet neue kostenlose Level zu den besten 3D-Ballerspielen an. Zusätzlich werden Bildschirmschoner, ausführliche Spielerezensionen, eine Spiele-Suchmaschine und Links auf Dutzende von weiterführenden Spieleseiten angeboten. Was will man mehr?



Die Top-10-Liste von Happy Puppy wird jede Woche auf den neuesten Stand gebracht.





Treten Sie an gegen Cher Stone, Mic Dair, Suzy Stock, Greg Peck und ihre Freunde.

Das Spiel des Monats – Death Rally 1.0

Keine Gnade in der Formel 1



Wenn Michael Schuhmacher einmal so richtig sauer ist, dann wünscht er sich bestimmt eines der Formel-1-Autos aus dem Spiel Death Rally. Die lassen sich panzern und mit den verrücktesten Erfindungen aufrüsten. Und steht einmal ein Konkurrent im Weg, so ist er mit dem Maschinengewehr schnell aus dem Weg geräumt.

Seit Jahren sorgt die Vertriebsfirma Apogee zuverlässig für groß gesetzte Schlagzeilen in der Shareware-Szene. Das ist kein Wunder, stammen doch schließlich fast alle Kultklassiker der Shareware-Szene aus der Apogee-Schmiede in Texas.

Spiele wie Duke Nukem I, Cosmo der Außerirdische und natürlich auch Commander Keen haben überhaupt erst den Weg geebnet für all die vielen tollen Spiele, die inzwischen in der Shareware-Szene erschienen sind und die wir Ihnen in der FairPlay alle zwei Monate vorstellen möchten.

Lange Monate ist kein neues Spiel mehr von Apogee erschienen. Erst im Oktober haben sich die Amerikaner mit dem 3D-Actionspaß „Death Rally“ an die Front zurückgemeldet. Das Rennfahrer-Abenteuer der finnischen Firma Remedy Entertainment hat das Zeug dazu, von der FairPlay zum Spiel des Monats gewählt zu werden.

Auf die Plätze...

Die Death Rally findet in einer nicht allzu fernen Zukunft statt. Eine Formel 1 wie in der Gegenwart gibt es zwar immer noch, aber sie wurde zur Belustigung der Zuschauer um einige neue Regeln erweitert. So kann jeder Fahrer sein Auto mit neuen Reifen, ausgefallenen Motoren, dicken Schutzplatten und tödlichen Waffensystemen aufrüsten. Während des Rennens ist – man ahnt es schon – alles erlaubt. Wer demnach seinen Konkurrenten mangels PS-Leistung und fehlendem Fahrtalent nicht überholen kann, der schießt das gegnerische Auto einfach von hinten über den Haufen.

Obwohl die Grafik des Spiels sensationell ist und mit gerenderten 3D-Autos, wunderschönen Texturen und einer 3D-Vogelperspektive aufwartet, sind die Regeln doch ganz einfach zu verstehen.

Zu Beginn des Spiels fragt das Interface den gewünschten Kampfnamen des Spielers ab und weist ihm einen echten VW Käfer (sic!) als fahrbaren Untersatz zu. Mit den Cursortasten kann man nun nicht nur die Farbe der Rostlaube ändern, sondern auch ein Konterfei selektieren, das der eigenen Visage am besten entspricht und das fortan im Display des Programms eingeblendet wird. Bevor endlich die Startfahne geschwenkt wird, muß sich der Spieler nur noch für einen der drei Schwierigkeitsgrade „Speed Makes Me Dizzy“, „I Love to Ride“ oder „Petrol in My Veins“ entscheiden.



Im Shop lassen sich neue „Tools" für den eigenen Wagen einkaufen.

Mit 500 Dollar Startkapital kann das Rennen dann aber endlich beginnen. Es gibt drei Rennstrecken, für die sich der frischgebackene Highspeed-Fahrer anmelden kann. Das sind die „Rock Zone", die „Velodrome" und die „Borneo"-Strecke. Jede Strecke besteht aus mehreren Bahnen, auf denen die Rennen ausgetragen werden. In der Testversion kann man nur in der „Rock Zone" das Lenkrad herumwirbeln, für die beiden anderen Strecken benötigt man nämlich ein besseres Auto.

Achtung, Zuschauer!

Hat sich der Spieler rechtzeitig für die „Rock Zone" angemeldet, so gehen die beteiligten vier Wagen an den Start, und eine Ampel schaltet von Rot auf Grün um. Sofort gibt man mit den Cursortasten, dem Joystick oder dem Gamepad mächtig Gas und lenkt den Wagen so gut es geht über den nach allen Seiten scrollenden Parcours. Die Draufsicht auf das Geschehen in der Vogelperspektive wirkt sensationell echt und verdoppelt den Spaß, mit seinem kreischendbunten VW Käfer über die staubige und arg verwinkelte Strecke zu brausen. Mit der Leertaste kann der Spieler sogar auf die Hupe drücken!

Die Steuerung des kleinen Autos ist gewöhnungsbedürftig – oft genug lenkt man sein Gefährt gegen die Seitenbegrenzungen der Streckenführung. Stehen hier ein paar Passanten im Weg, so werden sie – Realismus pur – zerquetscht und enden als blutigrote Pfütze auf dem Bildschirm. Dieses Schicksal blüht den Schaulustigen auch immer dann, wenn das bordeigene Maschinengewehr mit der linken STRG-Taste abgefeuert wird. Verirrte Kugeln durchlöchern nicht nur die Karosserie der anderen Wagen, sondern dezimieren auch stetig die Anzahl der Zuschauer. Zart besaitete Rennfahrer können die Waffensysteme aber bereits im Intro-Bildschirm aus dem Spiel verbannen und auf diese Weise den leichten Splatter-Effekt umgehen.

Aber natürlich geht es bei der Death Rally nicht ums blutrünstige Umbringen von Zuschauern, sondern einzig und allein ums Gewinnen.

Ziel ist es, mehrere Runden auf der aktuellen Rennstrecke zu drehen und dann möglichst als erster ins Ziel zu kommen. Das ist gar nicht so einfach, weil die vom Computer simulierten Gegner bereits in der einfachsten Schwierigkeitsstufe ausgesprochen gut fahren und eben nicht ständig an Brückenpfeilern und Geröllsteinen klebenbleiben.

Nach dem Rennen erhalten alle Mitspieler Punkte für die Top-100-Liste zugewiesen und einen anteiligen Gewinn ausgeschüttet. Mit diesem Gewinn sollte der Spieler sogleich den Rennfahrer-Shop betreten. Im Shop kann man für gutes Geld alles bekommen, etwa einen neuen Motor, bessere Räder, eine Rüstung für den Wagen oder eine kostspielige Reparatur der eigenen Schäden. Noch lohnender ist allerdings der Besuch auf dem Schwarzmarkt. Hier gibt es Minen, Spikes und Raketentreibstoff zu kaufen. Außerdem kann der Spieler für wenig Geld ein paar finstere Gestalten zu einem Sabotageakt bei den Mitspielern verpflichten.

Das Geld liegt auf der Straße

Obwohl das meiste Geld als Siegprämie ausgezahlt wird, liegt das Geld zusätzlich auch noch auf der Straße herum. Regelmäßig werden bei der Death Rally Bonusgegenstände auf die Fahrbahn geworfen, die durch simples Überfahren aufgenommen werden. Geldscheine erhöhen das eigene Guthaben, Schraubenschlüssel reparieren den Wagen und Munitionsstreifen stärken die Waffensysteme. Das Aufsammeln der kleinen Powerups macht Sinn, kostet aber viel Zeit, weil die Powerups nur selten direkt in der Fahrtrichtung liegen. Notfalls sollte man warten, bis man ein zweites Mal an der Stelle vorbeikommt, um sich den kleinen Bonus zu schnappen. Peinlich: Verliert man das Rennen zu oft hintereinander, so tritt der Sponsor des Fahrers auf den Plan und nimmt einem das ganze unterwegs aufgesammelte Geld wieder weg.

Ein Rennen unter Freunden

Bereits in der Shareware-Version lassen sich mehrere Rennstrecken ausprobieren und viele heiße Rennen fahren. Im Mehrspieler-Modus können sogar zwei Spieler auf einmal gegeneinander antreten. Der Mehrspieler-Modus funktioniert im Netzwerk, über eine Modem-Verbindung oder auf zwei Rechnern, die über ein Nullmodemkabel miteinander verbunden wurden.

In der Vollversion können gleich vier Spieler zusammen an der Startposition antreten. Zusätzlich bietet die Vollversion auf CD-ROM gleich 19 verschiedene Fahrstrecken, sechs neue Autos, mehr Powerups und 20 Megabyte Kinosequenzen an.

Fazit

Die Death Rally ist ein tolles Geschicklichkeitsspiel für alle Actionfreunde, die das reine Metzeln der 3D-Ballerspiele etwa über haben und nach etwas Abwechslung suchen. Es macht einen Heidenspaß, das eigene Auto immer weiter zu tunen, um fortan immer wichtigere Rennen zu gewinnen. Da fehlt nur noch die Friseuse auf dem Beifahrersitz.

Steuerung

A	Beschleunigen
Z	Bremsen
Pfeil oben	Nach vorne fahren
Pfeil unten	Rückwärts fahren
Pfeil rechts	Nach rechts lenken
Pfeil links	Nach links lenken
Linke SHIFT	Power Boost
Linke STRG	Maschinengewehr
Linke ALT	Mine fallenlassen
Leertaste	Hupen

Die obenstehenden Tasten sollte jeder Formel-1-Pilot noch im Schlaf bedienen können.

Kurzinfo

Death Rally 1.0

System:
486/66 mit 8 MB RAM, 14 MB frei auf HD, Local Bus-Grafikkarte, DOS ab 3.3, Soundkarte

Autor:
Remedy Entertainment, Finnland

USA-Vertrieb:
Apogee Software, PO Box 496389, Garland, TX 75049, USA

Preis: $ 29,95

Deutscher Vertrieb:
CDV Software GmbH
Neureuter Str. 37b, 76185 Karlsruhe

Preis: noch offen

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒🐒

Death Rally im Internet

Remedy Entertainment
http://www.remedy.fi/dr/index.html

Apogee Software
http://www.apogee1.com

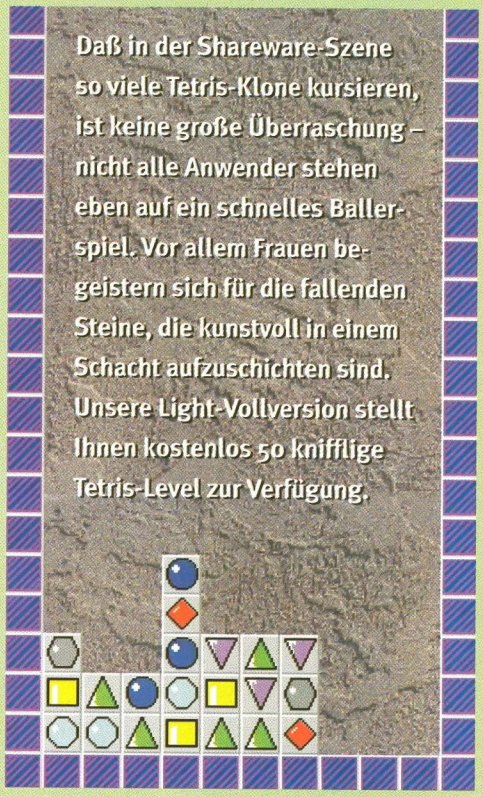
CDV Software
http://www.cdv.de



Mit dem Maschinengewehr kann man das Chassis seiner Gegner durchsieben.

Tetris bis zum Abwinken

Daß in der Shareware-Szene so viele Tetris-Klone kursieren, ist keine große Überraschung – nicht alle Anwender stehen eben auf ein schnelles Ballerspiel. Vor allem Frauen begeistern sich für die fallenden Steine, die kunstvoll in einem Schacht aufzuschichten sind. Unsere Light-Vollversion stellt Ihnen kostenlos 50 knifflige Tetris-Level zur Verfügung.



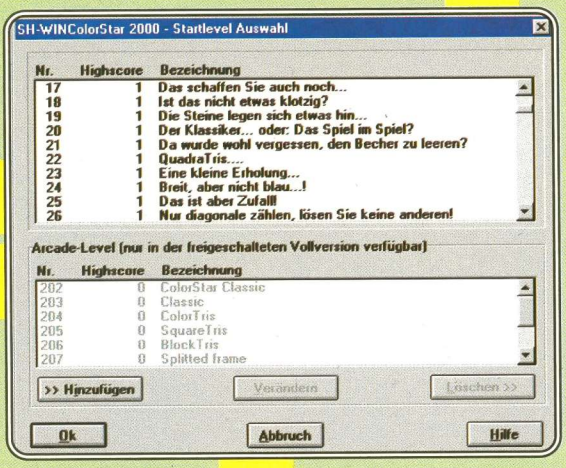
Light-Vollversion 1: SH-WINColorStar 2000 Light



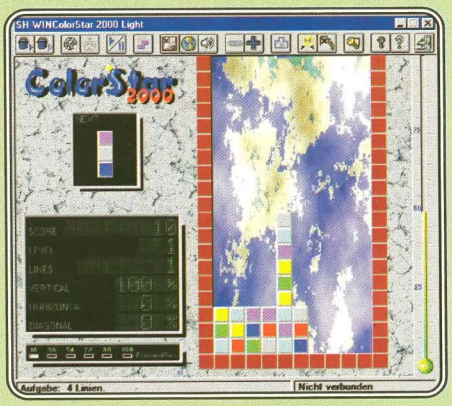
Es ist ja so leicht, einen echten Computerspieler glücklich zu machen. Man errichtet einfach einen virtuellen Schacht und läßt fortan kleine Steinchen in diesen Schacht hineinfallen. Der Spieler wird sofort mit verzückter Miene damit beginnen, die Steinchen zu geschlossenen Reihen aufzuschichten – sie lösen sich dann umgehend auf. Diese den meisten Anwendern bislang verborgene Begabung zum Mauern kommt voll zum Tragen, wenn die Steinchen immer schneller und schneller in den Schacht purzeln – dieses Spiel kann auf Dauer auch der geschickteste Spieler nicht gewinnen!

Tetris hieß seinerzeit der Überraschungshit aus Rußland, der genau dieses Maurerspiel umsetzte. Die Shareware-Programmierer haben sich angesichts des gigantischen Markterfolges flugs darangemacht, das simple und dennoch geniale Konzept zu imitieren. Dank dieser Ideenzweitverwertung sind in den letzten Jahren Tausende und Abertausende von Tetris-Klonen erschienen.

Sie alle haben ihre Programmierer zwar nicht reich gemacht, ihnen aber trotzdem einen satten Gewinn eingebracht: Tetris ist halt ein Evergreen, der sich auch heute noch gegen 3D-Ballerspiele und Weltraum-Flugsimulatoren behaupten kann.



Haben Sie einen Level erst einmal absolviert, so können Sie ihn ab sofort direkt anwählen. Drücken Sie zu diesem Zweck den ersten Button in der Symbolleiste des Spiels.



Der erste Level.

Tetris oder Columns?

SH-WINColorStar 2000 ist trotz seines komplizierten Namens ein einfaches Spiel. Es setzt das Tetris-Prinzip auf immer neue Weise um und erfindet dabei genau 200 tückische Level, von denen in der Shareware-Version 20 und in unserer Vollversion 50 Level spielbar sind.

Wenn wir bei WINColorStar 2000 von der Umsetzung der Tetris-Idee reden, so ist das nicht ganz richtig. Das deutsche Windows-Spiel basiert streng genommen auf der Columns-Idee, die aber ebenfalls auf dem Tetris-Konzept beruht.

Bei den Columns-Umsetzungen fallen keine verwinkelten geometrischen Motive in den Schacht hinein, sondern kleine längliche Stäbchen, die aus zwei bis vier Einzelbausteinen unterschiedlicher Farbe bestehen. Die Abfolge der bunten Einzelbausteine im Stäbchen kann beim Fallen noch geändert werden. Ziel ist es hier, die Stäbchen so nebeneinander zu plazieren, daß sich drei gleichfarbige Einzelbausteine waagrecht, senkrecht oder diagonal berühren. Mit einem lauten „Plop“ lösen sich diese Steinchen dann auf ,und die darüberliegenden Bausteine rutschen nach. Dabei wird oft eine Kettenreaktion ausgelöst, die den halben Steineturm zur Auflösung bringt. Und das ist gut so, denn erreichen die aufgetürmten Steine den Rand des Schachtes, so ist das Spiel sofort vorbei.

Kurzinfo

SH-WINColorStrar 2000 Light

System: Windows 3.1, Soundkarte 256-Farben-Grafik

Autor: Schenk & Horn
Gorch-Fock-Str. 39
23669 Timmendorfer Strand

Email: Sales@Sharedirect.com

Internet:
http://www.sharedirect.com

Preis: gratis für FairPlay-Leser
DM 30,– für die Profi-Vollversion mit 200 Leveln

FairPlay-Tip: ♛♛♛♛♛

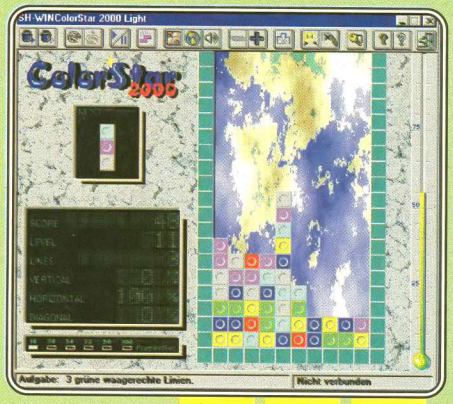
50 trickreiche Level

SH-WINColorStar 2000 stellt dem Spieler in jedem Level eine ganz bestimmte Aufgabe. Diese Aufgabe muß gelöst werden, um das Programm dazu zu veranlassen, den nächsten Level zu laden.

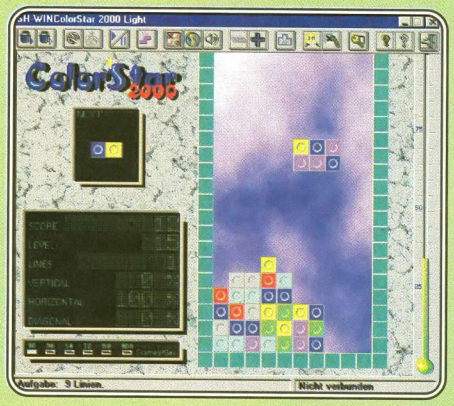
Die Buttons des Spiels

Die Buttons in der Symbolleiste des Spiels haben von links nach rechts gesehen die folgende Bedeutung:

1. Button: Startlevel auswählen
2. Button: Spielstart im aktuellen Level
3. Button: Verbindung zu einem Netzwerkspieler aufbauen
4. Button: Netzwerkspiel beenden
5. Button: Pause/Weiter
6. Button: Klassiker-Spiel starten
7. Button: Einstellungen
8. Button: Sprache wählen
9. Button: Ton ein/aus
10. Button: Framerate senken
11. Button: Framerate erhöhen
12. Button: Liste der 10 besten Spieler
13. Button: Produktinformationen
14. Button: Bestellung aufgeben
15. Button: Freischalten der Profiversion
16. Button: Infos über das Spiel
17. Button: Hilfe
18. Button: Programm beenden



Der elfte Level.



Der fünfzehnte Level.



Lassen Sie sich beim Sortieren der Bausteine nur nicht ablenken. Notfalls legt die P-Taste eine kleine Pause ein.

In den ersten Leveln sind diese Aufgaben noch recht einfach gestrickt. In der Regel muß der Spieler zwischen drei und zwanzig „Linien" beseitigen, bevor er den Level verlassen kann. Unter Linien versteht das Programm eine Dreierkombination aus gleichen Steinbausteinen und nicht – wie man als alter Tetris-Fan denken könnte – eine komplette Reihe von einer Schachtseite zur anderen wie beim Tetris. Eine Statusanzeige zeigt fortwährend den Punktestand, die bereits absolvierten und die noch ausstehenden Reihen an. Und ganz unten links im Programmfenster lesen Sie noch einmal die ganz konkrete Aufgabenstellung.

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöht sich von Level zu Level. Dabei nimmt nicht nur die Fallgeschwindigkeit der Steine zu, sondern auch die Anzahl der Motive, die im Spiel vorkommen – schon ist es nicht mehr ganz so leicht, Linien auszubilden.

Neben den Hintergrundtexturen des Schachtes ändern sich auch die Motive der Stäbchen ständig. Da gibt es nicht nur simple Farb- und einfache Mustersteine, sondern auch Zahlensteine, mit denen man spielen kann. Ganz klar: Abwechslung muß sein.

Ganz besonders knifflig wird die Angelegenheit auf dem Bildschirm, wenn das Spiel auf einmal mit Doppeldeckern oder dreifachaneinandergeklebten Stäbchen aufwartet oder aber die originalen Tetris-Steine mit den tückischen Winkeln und Ecken verwendet. Dann ist es schon bedeutend schwieriger, die Steine möglichst vorausschauend im Schacht anzulegen.

Alle paar Level legt das Spiel noch einen Schwierigkeitsgrad zu und verlangt das Unmögliche. Auf einmal darf man etwa nur noch vertikale blaue Linien auflösen, aber keine anderen mehr. Wer aus Versehen eine andere Farbreihe zusammenstellt, wird für das laute Poppen der sich auflösenden Steine prompt bestraft: jetzt muß er mit einer vertikalen blauen Linie zusätzlich aufwarten.

Überzeugte Tetris-Spieler geben ihr Lonely-Wolf-Dasein auf und bitten einen Freund zum Match um den höchsten Punktestand. Im Netzwerkmodus des Spiels treten die Spieler dann gegeneinander an.

Vorteile der Profiversion

1. In der nicht freigeschalteten Light-Version können nur die ersten 50 Level von 200 Leveln gespielt werden.
2. Die Arcade-Level sind nur in der freigeschalteten Vollversion verfügbar.
3. Der Level-Editor zum Entwurf eigener Arcade-Level ist nur in der freigeschalteten Vollversion verfügbar.
4. Der Klassiker kann in der Light-Version nur bis zu den ersten 25 Steinen gespielt werden.
5. Ein Netzwerkspiel ist in der Light-Version nur mit dem Klassiker möglich. In der Light-Version können keine Netzwerkspiele gewonnen bzw. verloren werden. Nur mit der Vollversion können Sie herausbekommen, wer der beste Spieler ist. Mit der Vollversion können Sie alle Level als Netzwerkspiel spielen – auch die, die Sie selbst mit dem Leveleditor definiert haben.

Tastaturbelegung

Pfeil links Stein nach links bewegen
Pfeil rechts Stein nach rechts bewegen
Pfeil oben Stein drehen
Pfeil unten Stein fallen lassen
E Einstellungen
T Ton ein- und ausschalten
J Joystickbedienung ein- und ausschalten
P Pause
B Bestellen
F Freischalten zur Profiversion
H Highscore-Tabelle anzeigen
I Info über das Programm
L Produktliste
A Verbindung zu dem Netzwerkspieler auflösen
Plus Mehr Frames pro Sekunden
Minus Weniger Frames pro Sekunde
Alt+F4 Beenden des Spiels
F1 Hilfeindex laden
F12 Systemeinstellung – Ländereinstellung

Die Level-Aufgaben

In jedem der 50 Level, die in der Light-Vollversion zur Verfügung stehen, muß eine ganz bestimmte Aufgabe gelöst werden. Erst dann gilt der Level als absolviert und der nächste wird geladen. Zur besseren Übersicht hier noch einmal alle 50 Aufgaben in der Kurzbeschreibung:

Level 1: 1 Linie auflösen
Level 2: 3 Linien auflösen
Level 3: 10 Linien auflösen
Level 4: 5 blaue Linien auflösen
Level 5: 10 Linien auflösen
Level 6: 15 Linien auflösen
Level 7: 300 Punkte sammeln
Level 8: 8 Linien mit Quadratsteinen auflösen
Level 9: 15 Linien auflösen
Level 10: 10 Linien auflösen, schnell
Level 11: 3 grüne waagerechte Linien auflösen
Level 12: 15 Linien auflösen, eine Farbe mehr
Level 13: 10 Linien auflösen, breite Steine
Level 14: 20 Linien auflösen
Level 15: 10 Linien auflösen, verschiedene Steinfomen
Level 16: 4 gelbe waagerechte Linien auflösen
Level 17: 15 Linien auflösen
Level 18: 5 senkrechte Linien auflösen
Level 19: 10 Linien auflösen
Level 20: 2 Linien auflösen, Original Tetris-Steine
Level 21: 30 Linien auflösen
Level 22: 15 Linien mit Quadratsteinen auflösen
Level 23: 20 Linien auflösen
Level 24: 15 Linien auflösen
Level 25: 20 Linien auflösen
Level 26: 5 diagonale Linien auflösen
Level 27: 600 Punkte erzielen
Level 28: 10 senkrechte Linien auflösen
Level 29: 5 rote waagerechte Linien auflösen
Level 30: 4 Linien auflösen
Level 31: 20 Linien auflösen, mehr Farben
Level 32: 25 Linien auflösen
Level 33: 15 Linien auflösen, schnell
Level 34: 40 Linien auflösen
Level 35: 15 Linien auflösen
Level 36: 7 diagonale Linien auflösen, aber keine anderen, sonst Straflinie
Level 37: 30 Linien auflösen
Level 38: 3 rote Linien auflösen
Level 39: 15 senkrechte Linien auflösen
Level 40: 5 Linien auflösen
Level 41: 30 Linien auflösen
Level 42: 3 Linien auflösen, schnell
Level 43: 4 gelbe Linien auflösen
Level 44: 900 Punkte erzielen
Level 45: 4000 Punkte erzielen
Level 46: 9 diagonale Linien auflösen, aber keine anderen, sonst Straflinie
Level 47: 60 Linien auflösen, Bomben
Level 48: 95 Linien auflösen, Bomben
Level 49: 20 Linien auflösen
Level 50: 7 Linien auflösen

Schummelmodi für Profis

Viele Level sind sehr einfach zu bewältigen, andere verlangen dem Spieler aber einfach alles ab. Wer bei einem Level gar nicht mehr weiterkommt, der schummelt. Zu diesem Zweck lädt man die COLORSTA.INI aus dem Windows-Verzeichnis in einen Editor und tauscht die Nullen der ersten 50 Einträge im [SCORE]-Abschnitt gegen Einsen aus. Nach dem Speichern der INI-Datei und dem Neustart der Light-Version lassen sich ab sofort alle 50 Level ohne Probleme ansteuern.

Schenk & Horn im Internet

Sharedirect.com – Shareware im Internet

Frei nach dem Motto „The Future of Shareware" bietet das Autorengespann Schenk und Horn seine Programme schon heute komplett im Internet an. Unter der Adresse http://www.sharedirect.com ist das kleine Shareware-Depot zu erreichen.

Auf ihrer Web Site legen die Autoren Schenk & Horn gleich mehrere interessante Konzepte für den Vertrieb aktueller Windows-Sharewareprogramme vor. Wie der Name ShareDirect schon vermuten läßt, liegt der Schwerpunkt dabei auf dem direkten Kontakt zwischen Entwickler und Anwender.

Eine direkte Lizensierung binnen weniger Stunden, ein direkter Support über ein entsprechendes Forum und die Möglichkeit, einmal lizenzierte Programme kostenlos und unmittelbar updaten zu können, zeichnen das Internet-Angebot aus. Diese Optionen zeigen ein deutliches Bild, wie sich das Gesicht der Shareware durch die Möglichkeiten des Internets wandeln kann.

Shareware zum Download

Neben dem obligatorischen Download-Angebot aller Sharewaretitel aus der Softwareschmiede

Schenk & Horn werden die Programme ausführlich und mit einem Bildschirmfoto vorgestellt. Passend zu den Spielen „Pogo's Dreams", „ColorStar", „WinBlocker", „Magic Words" und „Charly der Clown" ist außerdem eine kurze, aber sehr verständliche Spielanleitung zu lesen, so daß der Kunde nach dem Download das Spiel gleich beginnen kann.

Für Anwendungsprogramme wie „CopyStar" und „SH-Barcode" gibt es ebenfalls viele Hintergrundinformationen im Internet zu lesen. So werden z. B. auf der SH-Barcode-Seite alle vom Programm unterstützten Strichcodearten vorgestellt. Klar, daß bei so viel Ausführlichkeit auch eine Chronologie der Autoren, einige allgemeine Artikel zum Thema Shareware und ein sehr ausführliches Verzeichnis zu anderen Shareware-relevanten Seiten nicht fehlen dürfen.



Alle Shareware-Spiele werden im Internet ausführlich vorgestellt.

Ganz neu: Registrierschlüssel

Die im Internet vorgestellten Programme verwenden einen sogenannten Registrierschlüssel. Die Programme arbeiten ohne Schlüssel als reine Sharewareversion. Mit dem Registrierschlüssel kann man die Testversionen zu einer Vollversion mit dauerhaftem Nutzungsrecht freischalten. Neue Updates lassen sich dabei kostenlos aus dem Internet beziehen.

Bei einer telefonischen Bestellung erhalten die Kunden den Schlüssel sofort, wenn per Kreditkarte bezahlt wird. Bei Online-Bestellungen per Kreditkarte, E-Cash oder über das CompuServe-SWREG-Forum erhält der Interessent den Schlüssel per E-Mail innerhalb eines Werktages.

Die Bestellung per Nachnahme ist natürlich auch möglich; nur dauert es dann halt etwas länger, bis der Schlüssel auf die Reise geht. Neben dem bisher erfolgreich etablierten E-Cash-System der Citybank sollen künftig noch andere virtuelle Währungen des Internets bei ShareDirect akzeptiert werden.

Support-Forum

Auch zum Thema Support haben sich Schenk & Horn etwas einfallen lassen: Das Support-Forum bietet jedem Teilnehmer die Möglichkeit, sich vollkommen automatisch und per E-Mail über Updates, Beta-Versionen und Problemlösungen zu informieren.

Das Support-Forum basiert auf einer „Mailing-Liste", die quasi eine Art Newsgroup auf E-Mail-Basis darstellt. Interessenten können sich per E-Mail an- und abmelden. Wenn Sie eine Mail in das Forum schreiben, wird diese automatisch an alle anderen Teilnehmer verschickt.

Zusätzlich wollen die Autoren demnächst eine ShareDirect-Mitgliedschaft zu einem geringen Preis anbieten, die dem Mitglied Zugriff auf ausgesuchte Vollversionen im Internet ermöglicht.

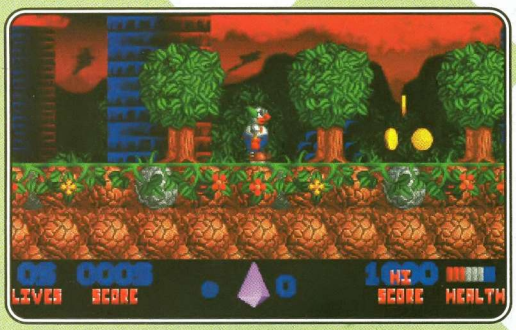


Der Gesamtindex aller Shareware-Programme auf der Schenk&Horn-Seite im WWW.

Shareware von Schenk & Horn

Charly der Clown

Das Autorengespann Schenk & Horn überrascht nicht nur mit seinem WinColorStar, sondern zusätzlich auch mit den Shareware-Spielen „Charly der Clown“ und „Pogo's Dreams“.



Vorsicht – der Feind kann auch in der Luft lauern.

So ein Clown, der hat es wirklich schwer. Immer nur lächeln und Scherze treiben und das mit der dicken Schminke im Gesicht! Der Held des DOS-Spiels „Charly der Clown“ hat es noch schwerer – er muß sich gegen allerlei Bösewichter wehren und dabei auch noch richtig Sport treiben.

„Charly“ ist nicht nur der Name eines Clowns, sondern dazu auch noch ein reinrassiges Jump&Run-Spiel mit einer nach allen vier Seiten scrollenden 256-Farben-Grafik und dreidimensional gerenderten Figuren. Charly nennt sich die Spielfigur, die mit den Cursortasten über den Parcours bewegt und mit der Leertaste zum Hüpfen verführt wird.

Mit viel Geschick führt der Spieler seinen Clown durch den Level. Dabei gilt es vor allem, den Feinden aus dem Weg zu gehen. Laufende Bomben, stechlustige Bienen, rollende Kanonen und tödliche Vögel bevölkern das kreischendbunte Jump& Run-Spiel. Diese Feinde lassen sich in aller Regel mit bunten Kugeln ausschalten, mit denen Charly fortwährend jongliert. Leider kann Charly diese Kugeln nur aus nächster Nähe werfen und das auch nur dann, wenn er über genügend Munition verfügt. Geht das Wurfmaterial zur Neige, so muß der Spieler nach einem freischwebenden kreisrunden Powerup in verschiedenen Farben Ausschau halten, das den Waffenvorrat ergänzt.

Ziel ist es in erster Linie, den Ausgang der ziemlich kleinen Level so schnell wie möglich zu erreichen. Dabei sollte man „en passant“ so viele Goldmünzen wie möglich einsammeln, um einen hohen Punktestand zu erzielen – und um auf diese Weise in die Highscore-Tabelle zu gelangen.

Berührt die Spielfigur nach langem Hin und Her endlich das EXIT-Schild eines Levels, so gilt der Spielabschnitt als absolviert und der nächste Level wird geladen.

Über ein Paßwort kann der Spieler übrigens direkt in einen höheren Level einsteigen. Die ersten Paßwörter lauten MOREEASY (Level 2), LOLLY (Level 3) und POING (Level 4). Die Shareware-Version enthält fünf von insgesamt 25 Level.

Pogo's Dreams

Wer die Spieleklassiker Tetris oder Columns mag, wird auch Pogo's Dreams lieben. In den klassischen Schacht fallen Stäbchen, die stets aus zwei bunten Einzelbausteinen bestehen. Das Ziel des Spiel ist es, mindestens vier gleichfarbige Bausteine so anzuordnen, daß sie sich direkt berühren – dann lösen sie sich sofort auf. Durch die nachrutschenden Steine im Schacht, die sofort neue Kombinationen eingehen, kommt es oft zu einer Kettenreaktion, bei der sich – plop, plop, plop – gleich mehrere Dutzend Steine auf einmal auflösen.

In jedem Level stellt Pogo's Dreams eine ganz bestimmte Aufgabe. Mal müssen vier grüne Steinkombinationen beseitigt werden, mal fünf blaue. Bevor diese „Aufgaben“ nicht gelöst wurden, kann der Folgelevel nicht geladen werden.

Die Testversion bietet 15 von insgesamt 120 Leveln an.

Kurzinfo

Charly der Clown 1.2

System:
386er, DOS ab 3.3, Soundkarte

Autor: Schenk & Horn
Gorch-Fock-Straße 39
23669 Timmendorfer Strand

Preis: DM 29,–

FairPlay-Tip: ¥¥¥¥

Pogo's Dreams 1.0

System:
Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Schenk & Horn
Gorch-Fock-Straße 39
23669 Timmendorfer Strand

Preis: DM 29,–

FairPlay-Tip: ¥¥¥¥



Pogo's Dreams stellt Ihnen in jedem Level eine neue Aufgabe.

Von Uwe Lachmann

Crazy Gravity Light

Windows-Spiele mit einer gelungenen 3D-Grafik sind rar gesät in der Shareware-Szene. Axel Meierhöfer gehört zu den wenigen Programmierern, die sich trotzdem an ein schnelles Actionspiel in 3D herangewagt haben. Sein Windows-95-Programm Crazy Gravity macht aus dem Spieler einen emsigen Spediteur, der Waren einsammeln und quer durch gefährliche Höhlensysteme transportieren muß.

So ein Trucker, der hat es schon drauf. Allein braust er tagein und tagaus über die staubige Straße, um seine Waren schnell und sicher ans Ziel zu bringen. Im Radio dudelt der Country, die Reifen singen auf dem Asphalt – da kommt schnell der Road-Blues auf.

Crazy Gravity stimmt gerne in den Truckerblues ein, singt ihn aber in einer fernen Galaxie. Hier muß sich der Spieler als Weltraumtrucker behaupten und sein fliegendes Gefährt durch die verwinkelten und fast luftleeren Höhlen eines Planeten lenken. Das Speditionsgeschäft der Zukunft wird – ein Blick auf Crazy Gravity zeigt es bald – nicht von eintönigen Fahrten bestimmt, sondern vom ständigen Kampf um Leben und Tod.

Crazy Gravity holt das erwähnte Höhlensystem gleich nach dem Start des Programms auf den Bildschirm: Willkommen im ersten Level.

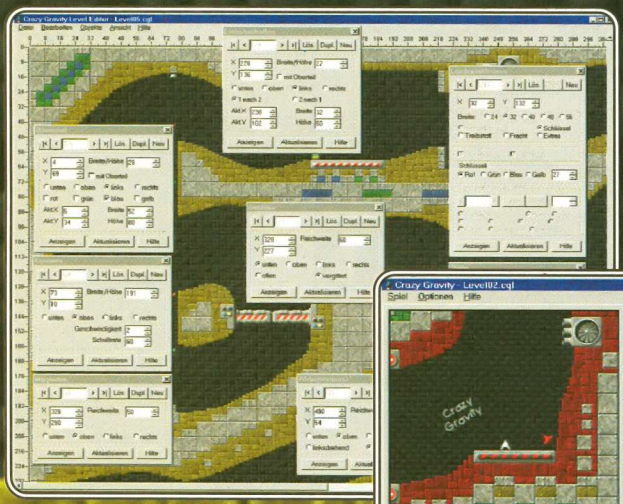
Jetzt gilt es, den eigenen Weltraumtruck langsam von der Ausgangsplattform abheben zu lassen, um dann sofort und voller Wagemut in die tiefen Weiten der intergalaktischen Höhlen einzudringen.

An vielen Stellen lassen sich bald weitere Plattformen entdecken. Landet der Spieler auf ihnen, so kann er seinen Flieger auftanken, Bonusgegenstände einsammeln oder aber die wertvolle Fracht aufnehmen. Die Fracht muß zur Ausgangsplattform zurückgebracht werden. Erst wenn die letzte Warensendung auf diese Weise transportiert wurde, gilt ein Level als beendet und der nächste wird geladen.

Natürlich ist es mit dem reinen Transportieren der Waren noch längst nicht getan. Crazy Gravity ist ein Spiel, das dem Joystick-Kosmonauten alles abverlangt. Wer seinen Flieger zu brutal zur Landung zwingt, der darf zuschauen, wie sein Gefährt in einer Explosion verglüht. Auch eine Berührung mit den Wänden des Höhlensystems ist fatal und endet mit der Zerstörung eines Fliegers: Bitte beginnen Sie wieder von vorne.

Als wäre es nicht schwierig genug, den kleinen Flieger durch die engen Höhlen zu manövrieren! Zusätzlich sind in den Höhlen gigantische Magnete untergebracht, die den Spieler ansaugen, und Rotoren, die das kleine Raumschiff gegen die nächste Wand pusten.

Bis der erste Level fehlerfrei absolviert wird, dürfte eine ganze Menge Zeit vergehen, in der der Weltraumfriedhof um einige erlese-



Der Leveleditor, der auch der Light-Vollversion beiliegt, hilft dabei, eigene Level zu programmieren.

Achtung, ein Gebläse in Sicht!

ne Wrackteile anwächst. Man muß die vielen Tücken des Spiels schließlich erst einmal kennenlernen, um fortan mit den gestellten Problemen zurechtzukommen.

Selbst wenn der erste Start etwas frustrierend sein sollte: eine fantastische 256-Farben-Grafik, schnelle Animationen und ein professionelles und vor allem butterweiches Parallax-Scrolling entschädigen für alle allzu schnell zerschellten Raumschiffe.

Die Landeplattformen

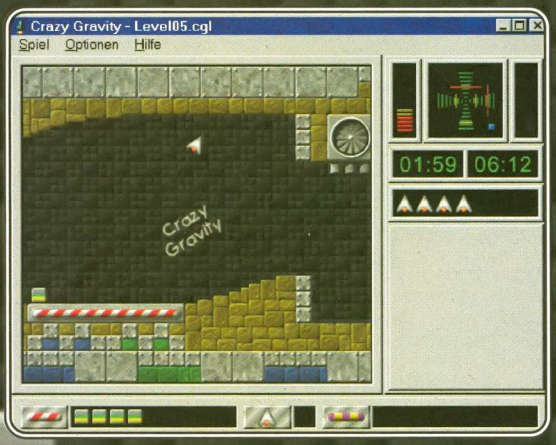
In den einzelnen Leveln stoßen Sie auf mehrere verschiedene Landeplattformen.

Ganz besonders wichtig sind die gelb-violett-gestreiften Plattformen, die es in jedem Level nur ein einziges Mal gibt. Von hier aus starten Sie eine Mission und hierher müssen Sie mit der unterwegs aufgenommenen Fracht zurückkehren, um einen Level zu beenden.

Die Frachtcontainer stehen auf rot-weiß-gestreiften Plattformen. Um sie aufzunehmen, landen Sie vorsichtig auf der Plattform. Das Verladen der Fracht kann einen Moment dauern, warten Sie deswegen mit dem Abheben solange, bis die eingeblendeten Container sich aufgelöst haben. Die Statusanzeige des Spielefensters zeigt Ihnen stets an, wie viele Frachtcontainer Sie bereits ans Ziel gebracht haben und wie viele noch zu finden sind. Stürzen Sie unterwegs mit einem Frachtcontainer ab, so muß er erneut aufgenommen werden.

Von Interesse sind auch die rot-, grün-, blau- und gelb-schwarz-gestreiften Plattformen. Landen Sie hier, so können Sie einen farbigen Schlüssel aufnehmen, der Tore öffnet, die bestimmte Levelbereiche verschließen.

Auf den grün-weißen Plattformen gibt es Benzinkanister, die benötigt werden, um den Tank des Transporters nachzufüllen. Blau-weiße Plattformen halten Powerups bereit, die ein neues Leben spendieren, zusätzliche Frachträume bereitstellen oder einen Turbo-Booster im Raumschiff installieren.



Unten rechts wartet ein Warencontainer darauf, aufgenommen zu werden.

Hinderlich bis tödlich

Viele Installationen in den einzelnen Leveln des Spieles verhindern einen glatten Ablauf des Transportunternehmens.

Die Gebläse pusten das Raumschiff in wenigen Sekundenbruchteilen gegen die nächste Wand, wenn man nicht schnell genug gegenlenkt. Die Gebläse mit den Gittern sind übrigens nur halb so gefährlich – sie pusten nur mit halber Kraft.

Gefährlich sind auch die Magneten und die Wirbelerzeuger. Letztere erzeugen einen Luftstrudel, der den Raumtransporter ganz schön herumwirbelt. Besser, Sie kommen gar nicht erst in den Einflußbereich eines solchen Wirblers.

Überall in den Leveln sind Kanonen installiert. Sie feuern mit bunten Plasmakugeln. Um sie zu überlisten, muß man herausfinden, in welchen Zeitabständen gefeuert wird. Dann kann das eigene Raumschiff geschickt zwischen zwei Feuersalven passieren. Tödlich sind auch diverse Stäbe, die von den Wänden ein- und ausgefahren werden und den Transporter aufspießen können.

Konfiguration des Programms

Geschickte Spieler haben die sechs Level der Light-Vollversion

Die Level-Passwörter

Hängengeblieben? Keine Sorge: Auch die besten Spieler schaffen es nicht immer, einen Level auf Anhieb zu meistern. Wer in der Light- oder der Profi-Vollversion partout nicht weiterkommt, der mag ein Zugangspaßwort aus der folgenden Liste ausprobieren. Sie können einen neuen Level gezielt mit dem Befehl Spiel / Level öffnen anwählen.

Level 02: HYACINTH
Level 03: MERIDIAN
Level 04: KICKBACK
Level 05: INTERVAL
Level 06: YEARLING
Level 07: AMBROSIA
Level 08: POSITRON
Level 09: CLAVICLE
Level 10: DAFFODIL
Level 11: DICTATOR
Level 12: BLACKOUT
Level 13: LABURNUM
Level 14: ZUCCHINI
Level 15: EYEGLASS
Level 16: FRIPPERY
Level 17: GUARDIAN
Level 18: NUISANCE

sicherlich bald geknackt. Wer anschließend nach neuen Herausforderungen sucht, der kann die Grundeinstellungen des Spiels verändern und auf diese Weise den Schwierigkeitsgrad erhöhen oder senken.

Der Menübefehl *Optionen / Schwierigkeitsgrad* lädt ein erstes Konfigurationsfenster, in dem Sie viele Einstellungen verändern können. Auf der linken Seite wählen Sie einen von fünf Schwierigkeitsgraden aus. Je nachdem, für welchen Grad Sie sich entscheiden, ändern sich die Landetoleranzen, die Schwerkraft, die Triebwerksleistung, der Luftwiderstand, der Treibstoffverbrauch und die Stärke der Gebläse und der Magneten.

Der Befehl *Optionen / Landetoleranzen* dient dazu, die horizontalen und vertikalen Landetoleranzen noch einmal individuell einzustellen. Dabei sind Ihnen zwei Schieberegler behilflich. Alle Einstellungen, die den Raumtransporter selbst betreffen (Schwerkraft, Luftwiederstand, Treibstoffverbrauch etc.), können mit dem Menübefehl *Optionen / Raumtransporter* manipuliert werden. So „bauen" Sie sich Ihren ganz eigenen Schwierigkeitsgrad.



Wohin man auch schaut – nur Hindernisse und tödliche Fallen.

Mit dem Befehl *Optionen / Animationsgeschwindigkeit* können Sie die Performance des Spiels beeinflussen. Im Mittel zeigt das Spiel 20 Einzelbilder pro Sekunde an. Je mehr Einzelbilder pro Sekunde gezeigt werden, um so flüssiger und lebensechter wirkt die Grafik. Allerdings brauchen Sie schon einen sehr schnellen Rechner mit viel Arbeitsspeicher, um diese Frame-Rate zu erhöhen. Der im Dialog angebotene Performance-Test hilft bei der Entscheidung, welche Einstellung wohl die beste ist.

Bei langsamen Rechnern lohnt sich der Einsatz des Befehls *Optionen / Spielfeld*. Er ändert die maximale Breite und Höhe des Spielfelds. Die kleinste Levelansicht beträgt 256x256 Pixel und die größte 640x640. Wer möchte, blendet an dieser Stelle auch den Schriftzug „Crazy Gravity" aus dem Spielfeld aus und deaktiviert das speicherfressende Parallax-Scrolling.

Sollten Sie keine Soundkarte besitzen, so können Sie mit *Optionen / Soundeffekte* die Wiedergabe der Soundeffekte ausschalten. Ist kein Häkchen mehr vor dem Befehl zu sehen, so werden auch keine Sounds mehr abgespielt.

Die Vorzüge der Profiversion

Die normale Testversion von Crazy Gravity bietet Ihnen drei Level, die Profiversion enthält 18 Level. In der Light-Vollversion, die auf der Heft-CD vorliegt, können Sie mit sechs Leveln spielen.

Die Light-Vollversion muß nicht mehr registriert werden, da sie bereits lizenziert ist. Sie können das Spiel demnach bis in alle Ewigkeit nutzen, ohne noch einmal in die Tasche greifen zu müssen.

Gefällt Ihnen das Spiel allerdings, so können Sie beim Programmierer die Profiversion mit allen 18 Leveln bestellen. Zusätzlich können Sie in der Profiversion eigene Level gestalten und diese auch gleich zum Spielen verwenden. Registrierte Anwender der Profiversion erhalten einen Freischaltcode, der die Light-Version auf der Heft-CD updatet.

Tastaturbelegung

Pfeil oben: Triebwerk einschalten

Pfeil links: Raumtransporter nach links drehen

Pfeil rechts: Raumtransporter nach rechts drehen

Leertaste: Turbo-Booster einschalten (falls vorhanden)

STRG mit Pfeil links/Pfeil rechts: Drehgeschwindigkeit des Raumtransporters um die Hälfte senken

SHIFT mit Pfeil links/Pfeil rechts: Drehgeschwindigkeit des Raumtransporters um zwei Drittel senken

STRG+SHIFT mit Pfeil links/Pfeil rechts: Raumtransporter dreht sich in Einzelschritten

F3: Pause

Schummelmodi für Profis

Warum sich schinden, wenn man auch einen Cheatcode einsetzen kann? Geben Sie während des Spielens die folgenden Buchstabenkolonnen ein, um einmal so richtig zu schummeln.

ATLANTA: Der Spieler erhält unendlich viele Leben

CHICAGO: Der Spieler erhält alle Schlüssel

DALLAS: Der Spieler erhält für das aktuelle Leben unendlich viel Treibstoff

Kurzinfo

Crazy Gravity 1.1 Light

System: Windows 95, Soundkarte, 256-Farben-Grafik

Autor: Axel Meierhöfer
Eisenbahnstraße 2
91572 Bechhofen

Preis: gratis für FairPlay-Leser DM 30,– für die Profi-Vollversion mit 18 Leveln

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒🐒

Dr. Harrison 2.4

Von Uwe Lachmann

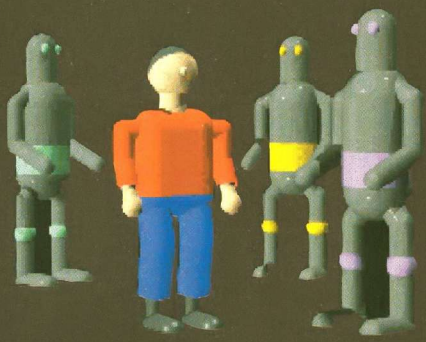
Im Visier der Roboter

Dr. Harrison hat mal wieder so richtig Pech. Ausgerechnet an seinem ersten Tag im Institut für Roboterkunde geht aber auch wirklich alles schief. Die Blecheimer laufen plötzlich Amok – und auf einmal ist Dr. Harrison ganz allein mit den tödlichen Robotern im Hochhaus eingeschlossen...

Als Neuling hat man es in einer Firma immer ganz besonders schwer. Man kennt die goldenen Regeln des Chefs noch nicht und weiß auch sonst nicht so recht, wie man sich verhalten soll.

So geht es auch Dr. Harrison an seinem ersten Tag als Forscher im Institut für Roboterkunde. Als plötzlich die Sirenen zu schrillen beginnen, verharrt der gute Doktor schreckensstarr auf seinem Arbeitsplatz. Als er seinen ersten Schock überwunden hat, ist es zu spät: alle anderen Mitarbeiter haben bereits das Gebäude verlassen. Diese Option bleibt Dr. Harrison nicht mehr: Überall sind plötzlich elektrisch geladene Sicherheitsbarrikaden aus dem Boden geschnellt – der Spieler ist gefangen. Zu allem Übel strolchen die gefährlichen Roboter durch die Gänge und wollen dem Doktor an den Kragen.

Dr. Harrison wird wohl nicht lange überleben – es sei denn, Sie führen den armen Mann durch zehn Stockwerke hinaus bis hin zum rettenden Ausgang.



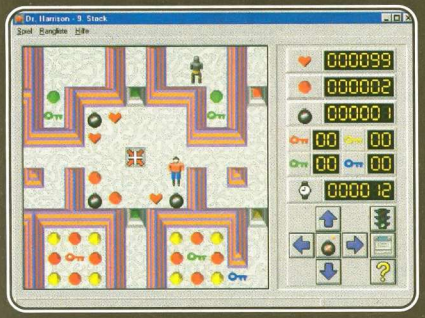
Ein Bombenspaß

Das erste, was Dr. Harrison in seinem Gesichtsfeld vorfindet, sind schwarze Bomben, die er durch Anstoßen aufnehmen kann. Diese Bomben lassen sich mit der Leertaste an anderer Stelle wieder ablegen und auf diese Weise zünden. Läuft ein Roboter in eine dieser Minen hinein, so explodiert sie – wieder ein Feind weniger. Leider gibt es mehr Roboter als Bomben. Noch schlimmer: Die gezündeten Minen sind auch für Dr. Harrison gefährlich, deswegen sollte man sie immer so plazieren, daß man sie noch gefahrlos umrunden kann.

Um im Hochhaus voranzukommen, sind Schlüssel vonnöten. Es gibt sie in vier verschiedenen Farben. Klar, daß jeder Schlüssel nur ein Schloß in der gleichen Farbe aufschließt. Ganz klar ist außerdem, daß es mehr Türen als Schlüssel gibt. Das Shareware-Spiel ist deswegen ein ziemlich guter Anwärter auf das Tüftelspiel des Jahres. Erschwerend kommt hinzu, daß das Programmfenster nur einen kleinen Bereich des Stockwerks zeigt. Die 3D-Draufsicht scrollt butterweich in alle vier Richtungen – was die Orientierung im Labyrinth der verschlossenen Gänge nicht eben erleichtert.

Viel Zeit zum Nachdenken bleibt nicht, denn erstens tickt die Uhr (Sie spielen gegen die Zeit), und zweitens sind da ja noch die Roboter. Es gibt drei verschiedene Sorten Roboter, die man anhand der Farbe ihrer Bauchbinde unterscheiden kann. Die wirklich intelligenten Roboter verfolgen den guten Doktor zielstrebig um jede Ecke herum, die anderen laufen ihm nur in der Luftlinie hinterher, und die dümmsten tapern nur ziellos in der Gegend herum.

In der Testversion lassen sich zwei von zehn Stockwerken erkunden. Der beiliegende Editor kann dazu benutzt werden, um eigene 3D-Level zu designen. Spielen lassen sich die selbstgestalteten Level aber erst in der Vollversion.



Das Match kann beginnen.

Kurzinfo

Dr. Harrison 2.4

System: Windows 3.1
Soundkarte, Truecolor-Grafik

Autor: Axel Meierhöfer
Eisenbahnstraße 2
91572 Bechhofen

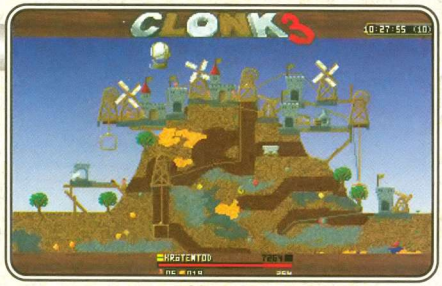
Preis: DM 20,–

FairPlay-Tip: ✌✌✌✌✌

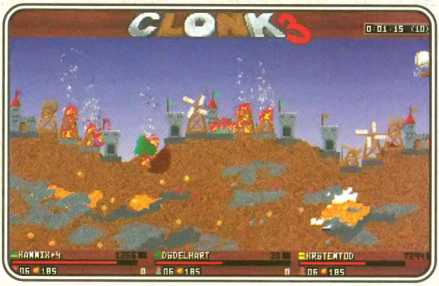
Light-Vollversion 3

Die Bergarbeiter sind los...

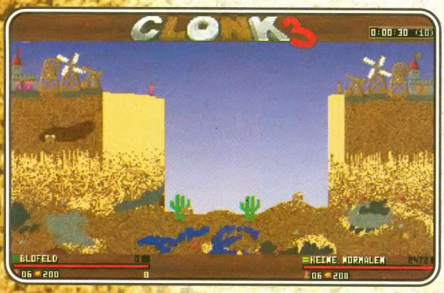
Überall bebt der Boden, da bricht sich auch schon ein Sonnenstrahl im Metallblatt einer unermüdlich geschwungenen Schaufel. Ganz klar, hier sind die Clonks am Werk. Die kleinen Bauarbeiter schürfen unermüdlich nach Gold und Edelsteinen. Von ihrem Tun lassen sie sich auch von Blitzen, Schneegestöbern und Überschwemmungen nicht abbringen. Bis zu drei Spieler können sich an der Simulation „Clonk Radikal 3" beteiligen und ihre Clonk-Völker zu immer größeren Heldentaten vorantreiben. Schließlich geht es um Ruhm und Reichtum.



Schaffe, schaffe, Häusle baue.



Brandbomben legen ganze Dörfer in Schutt und Asche.



Ein Canyon trennt die verfeindeten Clonk-Parteien.

Eben ist der Boden, geschlossen und unversehrt. So sieht die Situation jedenfalls zu Beginn der Simulation Clonk 3 Radikal aus. Schon bald aber werden die ersten spitzen Spaten in die Erde gestoßen, um Höhlen und Schächte zu graben. Unermüdlich buddeln die Clonks, was das Zeug hält, und fördern dabei das beliebte gelbe Metall hervor. Das muß jetzt nur noch abtransportiert werden in die eigene Burg. Da die Clonks mit jedem Goldbrocken reicher werden, müssen sie ihr kleines Reich bald vor Feinden und Dieben schützen. Schon bald rennen deswegen wehrhafte Clonks über den Bildschirm, um Armbrüste und Katapulte zu bedienen. Doch die Simulation hält schon den nächsten Schrecken parat. Naturkatastrophen plagen die fleißigen Grubenarbeiter und beuteln Sie mit Schneeblizzards, Überschwemmungen und Erdbeben.

Wie diese kleine Beschreibung zeigt, ist Clonk 3 Radikal ein unterhaltsames Taktik- und Geschicklichkeitsspiel zugleich. Der Spieler muß seine Clonks geschickt über den Bildschirm führen, damit sie nicht in Säureseen fallen, im Meer von Haien gefressen werden oder aber im Untergrund in die falsche Richtung graben. Clonk kann alleine gespielt werden, macht aber am meisten Spaß, wenn sich bis zu drei Spieler an der Simulation beteiligen und ihre eigenen Truppen führen, die miteinander in Wettstreit treten.

Das Spiel läuft in Runden ab, in denen jeder Spieler in Echtzeit seine Clonks durch die Welt steuert, um sich entweder der Naturgewalten zu erwehren oder aber, um seinem Gegner den Garaus zu machen.

Clonk kann in zahlreichen Modi gespielt werden und bietet Unmengen an abwechslungsreichen Spielelementen und Anpassungsmöglichkeiten. Alle Spieler sollten zunächst die Lern-Missionen des einfachen Regelwerks durchspielen, um ein Gefühl für die Steuerung der Clonks zu bekommen und um Erfahrungen zu sammeln.

Auswahl des Regelwerks

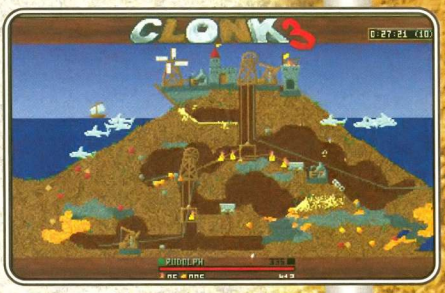
Das ausgewählte Regelwerk bestimmt die Anzahl der aktiven Spielelemente und die Komplexität des Spiels. Das einfache und das mittlere Regelwerk stehen in der Light-Vollversion zur Verfügung, das radikale Regelwerk ist nur Bestandteil der Profi-Vollversion.

Einfaches Regelwerk: Hier gibt es zunächst nur die grundlegenden Elemente von Clonk zu finden. Die Bestandteile des einfachen Regelwerks sind eine einzelne Landschaft, Clonks, Steine, Goldklumpen, Feuersteine, eine Burg, das Katapult und die Lore. Auch hier gibt es Monster und Wipfe, wenn auch nicht in ganz so großer Anzahl.

In den Menüs der Runden-Einstellungen können nur die Optionen Spiel und Tierwelt frei eingestellt werden, der Rest wird durch den Zufall bestimmt.

Fortgeschrittenes (oder mittleres) Regelwerk: Hier gewinnt das Spiel zunehmend an Komplexität: Strukturen (Fahrstühle, Wachtürme) können selbst errichtet werden, die Rohstoffe im Boden liegen nicht mehr frei, sondern müssen zumeist freigesprengt werden. Mehr Tiere (Haie, Zaps und Zups) bevölkern die Welt. Realismus und Wetter können vom Spieler eingestellt werden. Es gibt zahlreiche neue Naturgewalten (Vulkan, Erdbeben, etc.). Mit die entscheidendste Neuerung ist das Spezialmenü im Spiel, mit dem Material, Gerätschaften und neue Clonks von der Heimatbasis bestellt werden können.

Radikales Regelwerk: Erst hier kommen alle Spielelemente zum Einsatz. Strukturen verbrauchen Energie, die durch den Bau von Windmühlen und Ölöfen erzeugt werden muß. Zur Verbindung müssen Leitungen gelegt werden. Mit Pumpen kann man Wasser und Öl fördern. Die Heimatbasis kann außerhalb des Spielfelds liegen und nur mit dem Ballon zu erreichen sein. Da dieser auch zum Luftangriff eingesetzt werden kann, sind nun die Armbrust und Pfeile erhältlich. Auch die wahrscheinlich gefährlichste Waffe in Clonk gibt es erst im radikalen Regelwerk: die Brandbombe. Das radikale Regelwerk ist erst in der Profi-Version erhältlich.

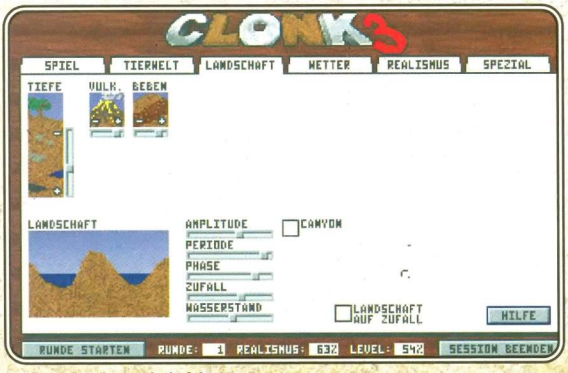


Die perfekt organisierte Goldgrube.

Die Features im Überblick

Clonk ist eine sehr komplexe Simulation, die mit den folgenden Features zu überzeugen weiß:

- Drei Session-Modi: Mission/Lernrunden, Einzel/kooperativ und Melee/Turnier
- Dreistufiges Regelwerk: Einfach, Mittel und Radikal
- Spielertabelle mit Spielerporträts und umfangreicher Statistik
- Individuelle Stammcrew mit Namen, Rang und Eigenschaften für jeden Clonk
- Komplett überarbeitete Steuerung: Clonks sind individuell oder in beliebigen Gruppierungen steuerbar
- Schwimmen, tauchen, in 7 Richtungen graben und in 5 Richtungen Brücken bauen
- Fast doppelte Spielfläche durch vertikales Scrolling
- Feste Schichten aus Stein, Gold und Granit
- Grundwasser, Erdöl und ätzende Säure
- Erdbeben und Vulkanausbrüche
- Burgen, Fahrstühle, Windmühlen, Pumpen, Wachtürme, Ölöfen
- Strukturen und Leitungen lassen sich mit Bausätzen selbst errichten
- Frei bewegliche Fahrzeuge und schwere Waffen: Lore, Katapult, Armbrust, Segelboot und Heißluftballon
- Unmengen an neuen Waffen und Objekten können bei der Basis bestellt werden: T-Flints, Brandbomben, Pfeile, Beton, Stahl
- Haiangriffe und intelligente Wipfe
- Klima, Jahreszeiten, Regen, Schnee, Sturm und Gewitter
- Alle Spielelemente (sogar Landschaftsform) individuell einstellbar
- 40 digitale Soundeffekte
- Umfangreichere Online-Hilfe, Optionen, Anpassungsmöglichkeiten



Konfiguration der Landschaft im Menü.

Die Steuerung der Clonks

In Clonk können ein bis drei Spieler gleichzeitig und in Echtzeit ihre Clonks durch die Welt steuern. Es gibt einen Block von neun Tasten für jeden Spieler. Einzelspieler sollten den rechten Block nutzen, da dieser am bequemsten zu handhaben ist.

Spieler 1

Taste Q – <-Cursor	Taste W – Toggle
Taste E – Cursor->	Taste A – Werfen
Taste S – Springen	Taste D – Graben
Taste < – Menü	Taste Y – Links
Taste X – Stop	Taste C – Rechts

Spieler 2

Taste I – <-Cursor	Taste O – Toggle
Taste P – Cursor->	Taste K – Werfen
Taste L – Springen	Taste Ö – Graben
Taste M – Menü	Taste , – Links
Taste . – Stop	Taste - – Rechts

Spieler 3

Taste 7 – <-Cursor	Taste 8 – Toggle
Taste 9 – Cursor->	Taste 4 – Werfen
Taste 5 – Springen	Taste 6 – Graben
Taste 0 – Menü	Taste 1 – Links
Taste 2 – Stop	Taste 3 – Rechts



Jeder Clonk kann im Hauptmenü mit einer eigenen Karteikarte verwaltet werden.

Wichtig ist, daß die Tasten nur kurz gedrückt und nicht festgehalten werden. Auf das Kommando „Links“ oder „Rechts“ laufen die Clonks selbständig so lange weiter, bis sie mit „Stop“ wieder angehalten werden. Wenn ein Clonk gräbt, kann mit „Links“ und „Rechts“ die Grabrichtung bestimmt werden. Auf „Stop“ hört der Clonk wieder auf.

Mit den Cursor- und Toggle-Tasten kann man bestimmen, welche Clonks gesteuert werden, wenn mehrere Clonks im Spiel sind. Neueinsteiger sollten zu Übungszwecken zunächst nur mit einem einzelnen Clonk spielen.

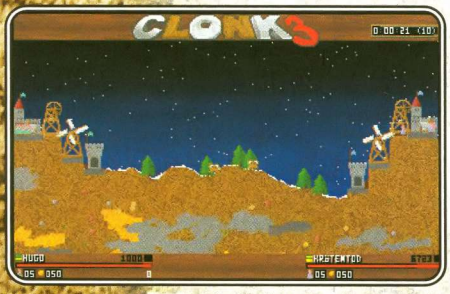
Mit den oben aufgezählten „Steuerungs“-Tasten kann man jeweils entweder einen, alle oder jede beliebige Auswahl seiner Clonks steuern. Gesteuerte Clonks werden kurzzeitig mit einem roten Kasten markiert.

Mit den „Cursor“-Tasten kann man durch die Reihen seiner Clonks wechseln. Der Clonk unter dem Cursor wird mit seinem Namen markiert und erscheint im Status-Display.

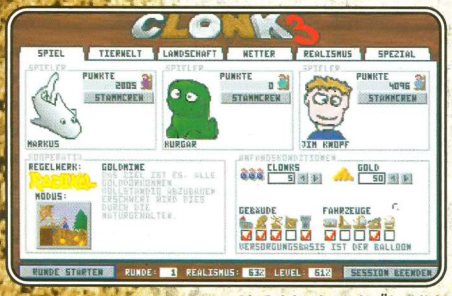
Sucht man mit den Cursor-Tasten einen Clonk aus und betätigt dann eine Steuerungs-Taste, wird dieser einzeln ausgewählt und gesteuert. Sucht man hingegen mit den Cursor-Tasten einen Clonk aus und betätigt dann die „Toggle“-Taste, wird dieser Clonk zu den bereits gesteuerten Clonks dazugeschaltet, bzw. abgeschaltet. So läßt sich jede beliebige Kombination erreichen.

Drückt man einfach nur die Toggle-Taste, ohne vorher eine Cursor-Taste benutzt zu haben, werden jeweils alle nicht gesteuerten Clonks aktiviert. Das heißt, steuert man einen einzelnen Clonk, wird dieser deaktiviert und alle anderen aktiviert oder eben umgekehrt. Dieser Effekt ersetzt die parallele Steuerung von Captain und Mannschaft.

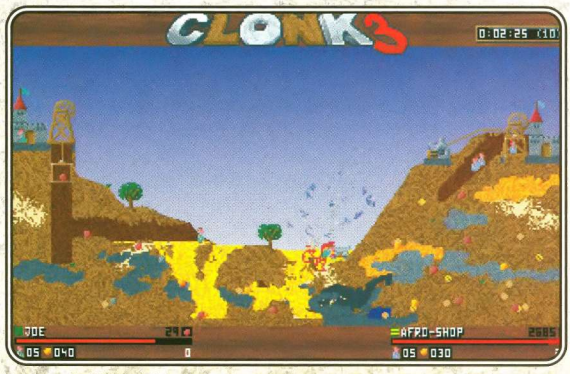
Die Menü-Taste wird erst ab dem mittleren Regelwerk interessant. Hier kann dann mit dieser Taste das Spezial-Menü ein- und ausgeblendet werden.



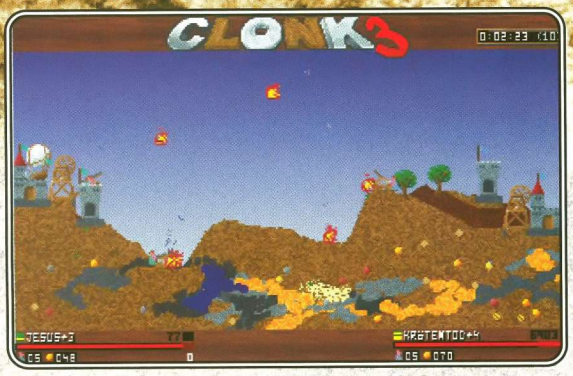
Bei den Clonks weihnachtet es gar sehr.



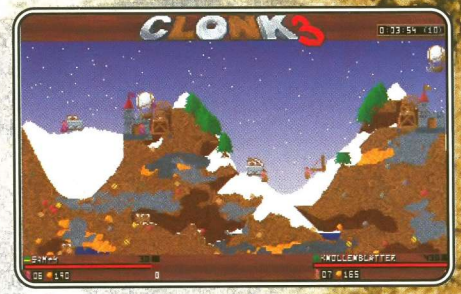
Die Spieloptionen im Überblick.



Vorsicht, der Vulkan bricht aus.



Mit Brandpfeilen können sich die gegnerischen Clonks beschießen.



Selbst in der trockenen Wüste schürfen die Clonks nach Gold.

Mit einem Doppelklick auf „Graben“ werden Spezial-Aktionen eingeleitet. Im einfachen Regelwerk wird damit das Brücken-Bau-Menü aktiviert, wenn man Lehm dabeihat.

Die Menü-Steuerung: Zuweilen erscheint im Status-Display für einen Spieler ein Spezial-Menü. Entweder beim Brücken-Bauen, Strukturen-Errichten, Zufluß-Rohre-Legen oder eben, wenn es durch die Menü-Taste aktiviert wurde. Bei aktivem Menü entsprechen die unteren sechs Tasten eines Spieler-Tastenblocks den sechs auf dem Bildschirm erscheinenden Menü-Knöpfen.

Fahrzeuge steuern: Um rollende Landfahrzeuge (Lore, Katapult) zu schieben, mit „Stop“ davor anhalten. Die Clonks fassen dann das Fahrzeug an. Mit „Rechts“ und „Links“ das Fahrzeug schieben, mit „Stop“ anhalten. Noch mal „Stop“, und die Clonks lassen das Fahrzeug wieder los. Das Katapult wird mit „Werfen“ abgefeuert, wenn die Clonks Steine dabeihaben.

Die Burg betreten: Dazu genau vor dem Eingang stehenbleiben und „Springen“ betätigen. Um Fahrzeuge in die Burg zu schaffen, diese ebenfalls genau vor den Eingang schieben, dann „Springen“.

Erweiterte Steuerung im mittleren Regelwerk: Im mittleren und radikalen Regelwerk erhält der Grab-Doppelklick folgende weitere Funktionen:

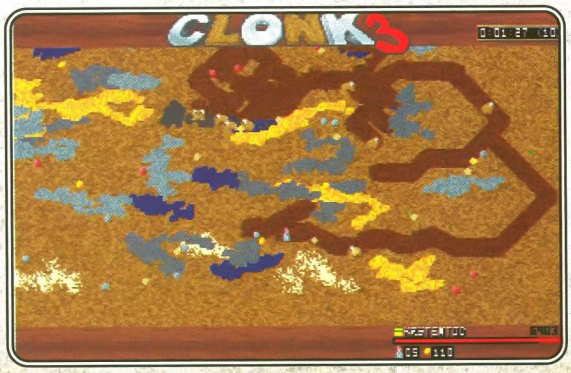
- Strukturen errichten, wenn man einen Bausatz dabeihat
- Leitungen bauen, wenn man einen Leitungsbausatz dabeihat und vor einer Struktur steht
- Leitungen verbinden oder ablegen, wenn man bereits eine baut
- Leitungen aufnehmen, wenn man davorsteht und nichts trägt
- Fahrstuhl-Schachtbohrung, wenn man in einem Fahrstuhl steht, der noch keinen Schacht hat

Das Angriffsmenü: Im Spezialmenü gibt es die Option „Angriff“ (mit Flaggen gekennzeichnet). Hier kann man sich aussuchen, ob und mit wem sich die eigenen Clonks prügeln sollen. Das macht besonders Sinn, wenn man mit drei Spielern spielt und sich zwei gegen einen verbünden wollen. Spieler, die sich nicht angreifen, können gegenseitig ihre Burgen, Türme, Ballons, Fahrstühle, etc. benutzen, steuern und mit Leitungen verbinden.

Die Stammcrew

Jeder Spieler hat eine Stammcrew von Clonks. Er kann allen Clonks individuelle Namen geben. Ein Clonk aus der Stammcrew kann in vielen Runden immer wieder eingesetzt werden. Das hat den Vorteil, daß er über mehrere Runden hinweg Erfahrung sammeln und somit weitaus besser befördert werden kann.

Voraussetzung für den Wiedereinsatz ist natürlich, daß der Clonk die jeweiligen Runden überlebt. Stirbt ein Clonk, der über 500 Erfahrungspunkte gesammelt hat, so kann dieser wiederbelebt werden. Dafür muß der Spieler Score-Punkte einsetzen.



Vorsicht, Wipfe sind in die Erdhöhlen eingedrungen.

Kurzinfo

Clonk Radikal 3 Light

System: DOS
VGA-Karte, Maus, Soundkarte

Autor: Matthes Bender
RedWolf Design, Am Barkhof 20
28209 Bremen

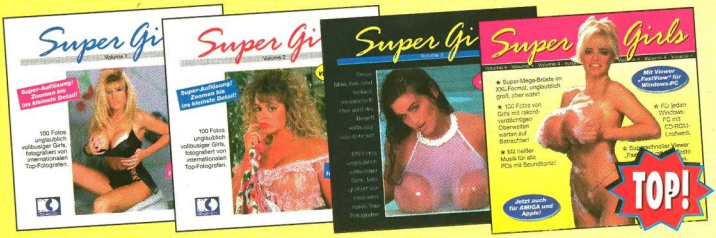
Email: RedWolfD@aol.com

Internet:
http://members.aol.com/RedWolfD

Preis: gratis für FairPLay-Leser, DM 20,– für die Profi-Vollversion

FairPlay-Tip: ♛♛♛♛♛

Erotik-CDs für Ihren PC



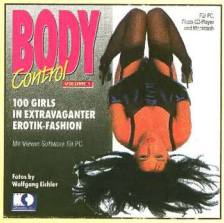
Super Girls – die Kult-CD-Reihe für Freunde spektakulärer Oberweiten. Man muß die Super Girls gesehen haben, um zu glauben, daß es so etwas tatsächlich gibt. Heftig!!! Je 100 Fotos.
Super Girls Vol. 1/2/3/4 jeweils nur DM 29,95

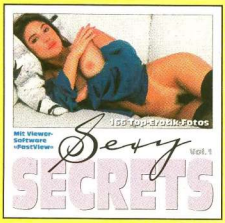
Super-attraktive Girls, die nicht nur auf Männer stehen, lassen die Hüllen fallen. Erotik vom Feinsten! 160 bzw. 154 Fotos.
HOT! Vol. 1, 2 Nur je DM 29,95

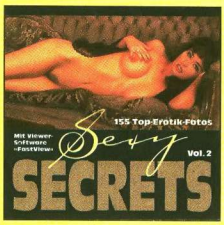




Wolfgang Eichlers Fotos wurden bereits im „Stern" veröffentlicht. Starke Frauen in extravaganter Erotik-Fashion aus Gummi, Lack und Leder. Photo-CD. 101 Fotos.
BODY Control – nur DM 29,95





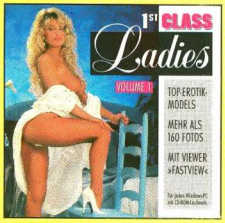


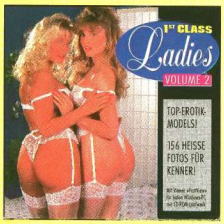
Top-erotische, Girls gewähren Einblick in ihre süßen Geheimnisse. 166 bzw. 155 prickelnde Bilder!
Sexy Secrets Vol. 1 oder 2 je nur DM 29,95

Dream-Girls & Dream-Cars... diese Mischung ist ein Dauerbrenner. 100 Fotos mit Photo-CD-Viewer „Thumbs", PCD-Format.
Girls & Cars – nur DM 29,95



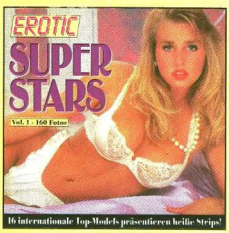
Top-Models, die sonst nur in Hochglanz-Erotik-Magazinen zu finden sind! 160/156 heiße Fotos mit superschnellem Viewer! **1st Class Ladies Vol. 1/2. Je nur DM 29,95**







Sage und schreibe je 400 Fotos finden Sie auf diesen CDs. Eine heiße Mischung mit dem blitzschnellen Viewer „FastView".
400 GIRLS Vol. 1 und 2. Je nur DM 29,95



Die Top-Models der Erotik-Szene, perfekt in Szene gesetzt vom Meisterfotografen H. Ormesher, dessen Arbeiten regelmäßig u. a. in PENTHOUSE veröffentlicht werden. 160 Fotos.
EROTIC Super Stars. Nur DM 29,95

Erhältlich in den Software-Abteilungen der Kaufhäuser (z. B. KARSTADT), im gutsortierten Fachhandel oder direkt bei:

CDV Software
Tel. 07 21/9 72 24-0, Fax 9 72 24-24

Händleranfragen bitte an CDV Software.



Der Programmteil: 50 Top Games

Spiele kompakt

Sie spielen für Ihr Leben gern? Sie suchen die Abwechslung, spielen mal ein einfaches Brettspiel und wagen sich dann an ein Weltraumballerspiel heran? Kein Problem! In unserem Programmteil stellen wir Ihnen die besten 50 Spiele-Neuerscheinungen der letzten acht Wochen vor.





- Bacteroids
- Badtoys 3D
- Blockbreaker
- Caveland
- Conquest
- Cyber Tarot
- CyberPuck 3D
- Diversions Slots
- Drug Killers
- Escape Dinosaur Island
- Filler
- Fire Fight
- Fishermans Delight II
- Flying Tiger 2
- Golph 3
- Hardwood Solitaire II
- Hexis
- H2O
- Invadors 95
- Kriminal Tango
- Klix
- Landmine
- Lemmings Paintball
- Mah Jongg
- Magic Reels
- Moraffs Memory Jiggler
- Moraffs Morejongg
- Moraffs Ringjongg
- Moraffs Spherejongg
- Moraffs Radiation
- Mr. Matt
- Necrodome
- Offiziersschafkopf und -skat
- Passage
- Pheasant Hunt
- Paraslots
- Rats
- Rendzu
- Roadhog
- Sapiens
- Slay
- Solitaire Wizzard
- Steel Shot
- Skyroads XMas
- Threat
- Tiles and Tribulations
- WBrick
- Win Schafkopf
- WinSkat
- YAAC

Bacteroids 1.0

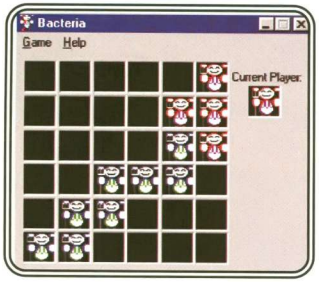
Achtung: Infektionsgefahr!

Auf dem Spielbrett von Bacteroids warten unwahrscheinlich virulente „Soldaten" darauf, dem Gegner mächtig einzuheizen: Berührt ein Spielstein einen gegnerischen Stein, so wechselt er sofort die Farbe und läuft über.

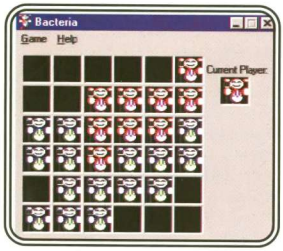
Es gibt sehr wenig intelligente Brettspiele, die man auch auf dem PC spielen kann. Jeder Freund eines guten Brettspiels hat bereits eine Schachsimulation und einen Backgammon-Klon auf seiner Festplatte installiert. Aber ein bißchen Abwechslung wäre auch nicht verkehrt: Bacteroids setzt eine neue Idee um, die von den beiden Mitspielern eine ganz Menge Köpfchen fordert.

Auf einem 6 x 6 Felder umfassenden Spielbrett stehen sich zwei Spielsteine schräg in den Ecken gegenüber. Ein Spieler übernimmt dabei die roten Steine, der andere die blauen. Mit einem Mausklick wird ein Spielstein aufgenommen und kann nun gezogen werden. Setzt man seinen Stein gleich wieder im Nachbarfeld ab, so teilt er sich dabei – die Anzahl der eigenen Steine erhöht sich demnach. Zieht man den anvisierten Stein allerdings über die maximale Strecke von zwei Feldern, so wird der Stein nur versetzt; eine Teilung erfolgt nicht mehr.

Beide Gegner tasten sich langsam quer über das Brett aneinander heran und versuchen dabei, die Anzahl der eigenen Steine vorsichtig zu erhöhen. Zum Gefecht der Geister kommt es denn auch erst so richtig bei einem Kontakt der beiden Fronten. Berührt ein blauer Stein etwa einen roten Stein, so läuft dieser sofort über und ändert seine Farbe. Ein gut plazierter Stein kann gleich ein halbes Dutzend gegnerischer Steine einfärben. Gewonnen hat natürlich der Spieler, der am Ende der Partie, nachdem alle Felder des Brettes belegt sind, die meisten „Soldaten" in der eigenen Farbe verzeichnen kann.



Die blauen „Soldaten" bedrängen den roten Spieler.



Das Steinchen-wechel-dich-Spiel am Bildschirm ist ziemlich ausgewogen.

Kurzinfo

Bacteroids 1.0

System: Windows 95
Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: Shane Hu
#4202 Coman Baits II
1440 Hubbard Rd., Ann Arbor
MI 48109, USA

Email:
shanewho@engin.umich.edu

Preis: freiwillige Spende

FairPlay-Tip: 😊😊😊

Bad Toys 3D 1.91

Amoklauf im Spielwarenland

Das kann ja nicht gutgehen, wenn ein Spielzeughersteller eine Militärfabrik aufkauft. Im 3D-Actionspiel Bad Toys muß der Spieler es mit wildgewordenen Spielzeugen aufnehmen.



Achtung, ein Smiley greift an.



Die Karte an der Wand hilft bei der Orientierung.



Das lila Monster hat eine Waffe – Vorsicht!

Es gibt wenig 3D-Ballerspiele, die sich auch auf einem einfachen Windows-Rechner starten lassen. Üblich ist es doch eher, daß die DOS- und Windows-95-Ballerabenteuer nach einem aufgerüsteten Power-Rechner mit allen nur erdenklichen Extras verlangen.

Bad Toys 3D startet auch auf einem einfachen 386er mit Windows 3.1 und stellt keine großen Hardware- und Speicheransprüche. Natürlich ist die Grafik des Spiels etwas körnig und nicht sehr hochauflösend, dafür macht es aber Spaß, mal ganz auf die schnelle und ohne Neukonfiguration des Rechners auf den virtuellen Schießstand zu gehen.

Mit der Pistole in der Hand wagt sich der Spieler in die Militärfabrik hinein, um dort nach dem Rechten zu sehen. Das Geschehen in den vielen Gängen und Räumlichkeiten der Fabrik wird aus der Ich-Perspektive des Spielers gezeigt, so daß allein schon aufgrund der starken Identifizierung mit der Spielfigur eine gewisse „kribbelige" Atmosphäre entsteht.

Mit der Leertaste lassen sich viele Türen öffnen, um anschließend mit den Cursortasten immer tiefer in die Fabrik einzudringen. Dabei stürmen die „Feinde" oft vollkommen überraschend aus den verschiedenen Nischen hervor, um den Spieler anzugreifen. Es handelt sich bei ihnen um grinsende Smiley-Monster und Blumen-Frankensteins, die sich mit einem gezielten Schuß umwerfen lassen. Bad Toys ist gegenüber den „echten" 3D-Shootern nicht ansatzweise blutrünstig und auf diese Weise für viele Leute nervlich viel eher zu ertragen.

Die Testversion bietet Zugriff auf 3 von insgesamt 25 Leveln.

Kurzinfo

Bad Toys 3D 1.91

System: Windows 3.1
Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: Pavel Valach
Varsavska 238
53009 Pardubice
Czech Republic

Email: tibosw@mbox.vol.cz

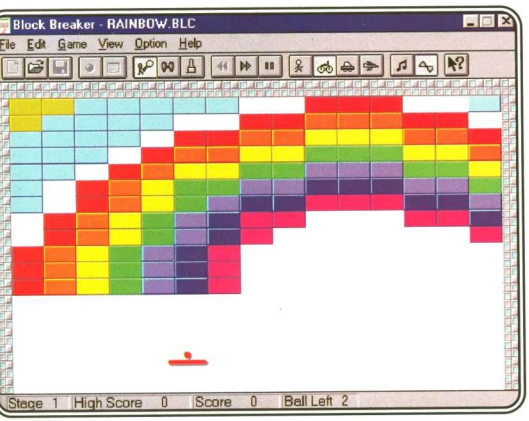
Preis: $ 25,–

FairPlay-Tip: 😊😊😊😊

Block Breaker 4.20aE

Mauerbruch

Es gibt viele Breakout-Klone in der Shareware-Szene. Eine der beliebtesten Umsetzungen der altbewährten Spielidee ist mit Sicherheit der japanische Block Breaker. Er bietet viel Abwechslung und Sound für – umsonst.



Der Regenbogen geht über dem Spielfeld des Block Breakers auf.

Der Block Breaker setzt wie alle anderen Breakout-Klone auf die Geschicklichkeit des Spielers. Mit einer Art Paddel wird ein kleiner Ball im Spielfeld gehalten, der bei jeder Berührung mit einer Mauer einen Stein aus diesem Hindernis herausschlägt. Erst wenn der letzte Stein sich in virtueller Luft aufgelöst hat, gilt ein Level als beendet, und die nächste Mauer wird geladen.

Wer Spaß an einem solchen Geschicklichkeitsspiel hat, der kann beim Block Breaker über ein Dutzend verschiedene Basissets laden, die sich alle wiederum aus mehreren Einzelleveln zusammensetzen. Jeder Level zeigt eine Mauer in einer neuen Form, die mit einer anderen Taktik abzutragen ist als die vorhergehende.

Viele Soundeffekte im Wave-Format und diverse Hintergrundmusiken im MID-Format unterlegen das Geschehen auf dem Bildschirm mit der passenden Geräuschkulisse. Wer darüber hinaus Einfluß auf das Spiel nehmen möchte, der ändert den Schwierigkeitsgrad, sprich die Geschwindigkeit des Balles, vergrößert oder verkleinert das Spielfeld und entscheidet sich zwischen der Maus und der Tastatur als Eingabemedium.

Angesichts der vielen Level, die dem Spiel beiliegen, dürfte es eine ganze Weile dauern, bis das Spiel durchgespielt ist und somit langweilig wird. Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte man einmal den integrierten Leveleditor ausprobieren, mit dem sich neue Mauern nach eigenen Ideen formen und schlußendlich auch speichern lassen.

Kurzinfo

Block Breaker 4.20aE

System: Windows 3.1
Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: Yutaka Emura
EmSoft, Ltd.

Email: info@emsoft.co.jp

Preis: Freeware

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒

Caveland 1.0

Aufschwung im Zwergenland

Im Zwergenland wird der Aufstand geprobt: Die unterirdischen Höhlensysteme müssen endlich weiter erforscht und besiedelt werden. Helfen Sie den Zwergen in dieser Simulation, eine eigene Wirtschaft aufzubauen und geheime Tempel zu erforschen.



Caveland ist eine Wirtschaftssimulation, bei der Sie einer Zwergenpopulation dabei helfen, auf eigenen Beinen zu stehen.

Das Rathaus steht bereits, das war es aber auch schon, was die Zwerge selbst auf die Reihe bekommen haben. Wer den kleinen animierten Zwergen in diesem 100-Megabyte-Sharewarespiel auf die Sprünge helfen möchte, der muß selbst mit Hand anlegen.

Große plakative Buttons am Fensterrand helfen dabei, Baustellen zu errichten und Zwergenarbeiter zu diesen Baustellen abzuberufen. Auf diese Weise lassen sich Leitern legen, Brücken spannen, Tunnel graben und erste Häuser errichten.

Zu Beginn des Spiels sind die Zwerge sehr hilfsbereit und schleppen fleißig das vorrätige Baumaterial aus dem Rathaus zu den Baustellen. Schon bald gehen Bambus, Seile, Metallplatten und andere Materialien allerdings zur Neige. Gute Bauherren haben deswegen gleich als erstes Bambus-Plantagen und Metallerz-Schürfgruben angelegt, um stets mit allen Baustoffen versorgt zu werden.

Erschwerend kommt hinzu, daß die Zwerge bald Hunger verspüren und nach kurzer Zeit ein gutes Gasthaus suchen. Natürlich kann man gar nicht so schnell bauen, wie bei dieser Simulation ein neuer Bedarf entsteht – aber man kann es ja wenigstens versuchen.

Wer seine Zwergenwirtschaft endlich in den Griff bekommen hat, der kann aus dem vorgefertigten Höhlensystem ausbrechen und im Erdreich vergrabene Tempel ausbuddeln: Was sich wohl hinter ihren Eingangstüren verbirgt?

Caveland ist, um ein Fazit zu ziehen, Simulation und Entdeckungsreise zugleich. Wer die recht simple Bedienung erst einmal verstanden hat, wird mit dem gewaltfreien Spiel eine Menge Spaß haben.

Kurzinfo

Caveland 1.0

System: Windows 95
8 MB RAM; 20 MB virtueller Arbeitsspeicher, Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: Tibor Fritsche
c/o CDV Software GmbH
Neureuther Str. 37b
76185 Karlsruhe

Internet: http://www.cdv.de

Preis: DM 79,95

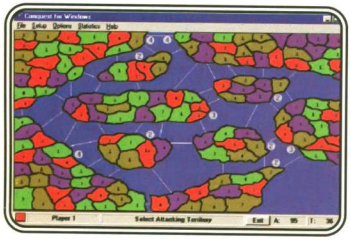
FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒🐒

Conquest 1.2

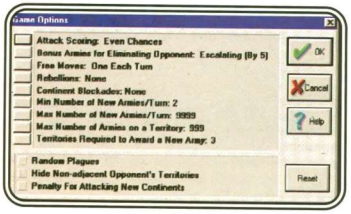
Laß uns die Welt erobern!

Wer keinen Partner findet, um endlich einmal wieder bis in die späte Nacht beim Brettspiel „Risiko" Armeen zu verschieben, der fordert ab sofort seinen Computer heraus. Beim Spiel Conquest streiten sich bis zu acht Gegner um die Weltherrschaft.

Conquest teilt eine frei erfundene Weltkarte in viele einzelne Landpartien ein, die beim Spielbeginn in einer zufällig ermittelten Farbe markiert werden. Anschließend bekommt der Spieler eine dieser Farben zugeteilt, das gleiche gilt für mehrere virtuelle Gegner.



Das Spielbrett von Conquest.



Bereits in der Testversion lassen sich viele Einstellungen und Regeln ändern.

Auf den einzelnen Landstrichen stehen Armeen in Lauerstellung, die dazu benutzt werden können, ein gegnerisches Nachbarfeld anzugreifen. Ist der Spieler an der Reihe, so reicht es aus, erst das eigene Feld anzuklicken und dann den Gegner mit der Maus anzuvisieren, um einen Krieg zu erklären. Das Kriegsglück hängt dabei nicht nur vom Zufall ab, sondern basiert auch auf dem Zahlenverhältnis der angreifenden und der verteidigenden Armeen. Im Idealfall gewinnt der Spieler im Verlauf einer Runde mehr Länder hinzu als er durch die Angriffe seiner Gegner wieder verliert. Nach jeder Runde, in der die Kontrahenten nacheinander an die Reihe kommen, werden die Ländereien gezählt. Je mehr Länder der Spieler besitzt, um so mehr Armeen erhält er zu Beginn jeder Folgerunde. Für den Besitz ganzer Kontinente gibt es sogar noch einmal Extraarmeen hinzu. Die Armeen lassen sich frei auf den eigenen Ländereien plazieren, um auf diese Weise Sturmspitzen zu formieren.

Leider dauert es eine ganze Weile, bis die Computergegner alle ihre Armeen gezogen haben. In dieser Zeit ist der Spieler zum passiven Zuschauen verdammt. Dafür spielen die Computergegner von Conquest aber endlich einmal intelligent und heizen so manchem Risiko-Profi richtig ein.

Wer sich registrieren läßt, kann fortan auch gegen menschliche Mitspieler antreten und über 100 neue Landkarten benutzen.

Kurzinfo

Conquest 1.2

System: Windows 3.1
Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: David Burns
PO Box 1112, Fairborn
OH 45324-1112, USA

Preis: $ 20,–

FairPlay-Tip: ❦❦❦

CyberTarot 2.5

Ein Blick in die Zukunft

Das Kartenspiel Tarot dient dazu, einen magischen Blick in die Vergangenheit und in die Zukunft zu werfen. Mit der Computerfassung CyberTarot legen Sie das Keltische Kreuz aus und erfahren mehr über Ihren eigenen Charakter.

Früher wurden die kunstvoll gezeichneten Tarot-Karten nur von der Großmutter an die Enkelin weitergegeben. Heute lassen sich die unheimlichen Karten in jedem Spieleladen für ein paar Mark einkaufen. Und mit CyberTarot haben sie sogar ihren Weg auf die Festplatte der Computer gefunden. Diese Entmystifizierung des Tarots ist bedauerlich, erlaubt es Ihnen aber wenigstens, sich einmal selbst die Karten zu legen, ohne gleich zu einer teuren Wahrsagerin gehen zu müssen.

CyberTarot legt in der Sharewa-re-Version nur das sogenannte Keltische Kreuz aus. Da diese spezielle Kartenformation aber am häufigsten verwendet wird, wiegt diese Einschränkung nicht sehr schwer. Der Spieler zieht eine Handvoll Karten aus einem gut gemischten und verdeckt aufgefächerten Satz Tarot-Karten. Diese Tarot-Karten werden auf die Platzhalter des Keltischen Kreuzes gelegt und nacheinander per Mausklick aufgedeckt.

Je nachdem, an welcher Stelle eine Karte liegt, verrät sie etwas über die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft einer Person, auch Charaktereigenschaften werden durch die Karten offenbart.



Das Keltische Kreuz – vollkommen aufgedeckt.

Welche Bedeutung eine Karte wie der Tod, der Gehängte oder der Turm haben, hängt u. a. davon ab, ob die Karte richtig oder verkehrt herum ausliegt. Zum Glück hilft das Computerprogramm dabei, die aufgelegten Karten zu deuten, und lädt notfalls ein umfangreiches Textkompendium, das alle möglichen Bedeutungen einer Karte in den richtigen Kontext stellt.

Die Testversion von CyberTarot arbeitet nur mit den Bildern der Major Arcana. Um neben diesen 22 Karten auch den Rest der sonst 78 Karten umfassenden Tarot-Serie nutzen zu können, muß die Vollversion auf CD-ROM bestellt werden. Sie trumpft mit alternativen Kartensets, einer Sprachausgabe, neuen Legemustern und vielen weiteren Überraschungen auf.



Kurzinfo

CyberTarot 2.5

System: Windows 3.1
Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: AxisMundi, Inc.
PO Box 3620, Chicago
IL 60654-0620, USA

Internet:
http://ourworld.compuserve.com/homepages/AxisMundi

Preis: $ 29,95

FairPlay-Tip: ❦❦❦

Cyberpuck 3D

Hockey mal ganz anders

Warum sollte das 3D-Texture-Mapping-System nur verwendet werden, um gruselige Katakomben und blutrünstige Monster zu erschaffen? Bei Cyberpuck 3D treten zwei Spieler in einer 3D-Arena gegeneinander an, um einen Speedball ins gegnerische Tor zu befördern.

Wir befinden uns in einer fernen Zukunft, in der die klassischen Sportarten ein bißchen anders als heutzutage üblich umgesetzt werden. Beim Cyberpuck sitzt der Spieler etwa in einem frei schwebenden Gleiter, mit dem er sich in einer viereckigen Arena bewegen kann. Ebenfalls in der Arena schwebt der Gleiter des Gegners.



Mit den gelben Pfeilen kann das gegnerische Tor anvisiert werden.

Beide Spieler warten darauf, daß ein Puck von oben herab in die Arena geworfen wird. Kaum gleitet der Puck durch die Arena, rasen ihm auch schon der Spieler und sein computergesteuerter Gegner hinterher.

Das Geschehen wird nicht nur während dieser Hetzjagd aus der Ich-Perspektive der Spielfigur gezeigt, so daß man sich sehr stark mit dem Spiel identifiziert und mit ganzem Herzen dabei ist. Kommt der Gegner dem Speedball zu nahe, so kann er mit der Leertaste kräftig angerempelt werden. Läßt der Computergegner dabei den zuvor eingesammelten Ball vor Schreck fallen, kann man ihn selbst durch Überfahren aufnehmen und geschickt ins gegenüberliegende Tor bugsieren. Wer auf diese Weise zuerst drei Treffer erzielt hat, gewinnt die aktuelle Runde und kann seinen Flitzer im Sportshop aufwerten. In der registrierten Version stehen im Shop acht Waffensysteme und acht Powerups zur Verfügung, die der Spieler für Geld einkaufen kann. Die so erworbenen Systeme lassen sich im Verlauf einer Partie per Tastendruck aktivieren, um den eigenen Gleiter zu beschleunigen, kleine Minen fallen zu lassen oder aber um mitten auf dem Parcours Mauern zu errichten, etwa als Abprallschutz vor dem Tor.

Nach jeder Partie ändert sich übrigens der Aufbau der Arena. Auf einmal beginnen sich die Tore zu drehen oder versperren Mauern den Blick auf die gegnerische Seite. Für Abwechslung wird bei Cyberpuck demnach gesorgt.



Nach jeder Runde geht es auf in den Shop, um neue Waffensysteme und Powerups zu kaufen.

Kurzinfo

Cyberpuck 3D

System: 386er, DOS ab 3.3
4 MB RAM als XMS, Soundkarte

Autor:
Jürgen Egeling Computer
Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe

Internet: http://www.ticsoft.de

Preis: DM 48,–

FairPlay-Tip: 🐭🐭🐭

Diversions Slots 1.0

Was ist im Jackpot?

Diversions Slots nennt sich ein Einarmiger Bandit, der das Original fast fotorealistisch nachbildet. Schieben Sie also rasch ein paar Münzen in den Schlitz der Maschine und ziehen dann am „Arm" – vielleicht werden Sie ja wenigstens am Bildschirm reich.



Die Oberfläche von Diversions Slot könnte fotorealistischer kaum noch ausfallen – fast fühlt man sich wie in Las Vegas.

Der Einarmige Bandit, den das Spiel Diversions Slot auf den Bildschirm holt, besteht aus drei Rollen, die in drei Paylines ihre Symbole anzeigen. Leider kann der Spieler seine 100 Credits, die er in der Testversion zum Zocken zur freien Verfügung erhält, nur auf die oberste Payline der Slotmachine setzen. Das bedeutet, daß nur die Gewinne, die von dieser Payline angezeigt werden, auch zur Auszahlung gelangen.

Mit einem schnellen Mausklick wird die Maschine gefüttert, anschließend reicht es aus, den Arm der 3D-Maschine anzuklicken, damit er animiert heruntergezogen wird. Prompt beginnen sich die Rollen des Einarmigen Banditen zu drehen und zeigen dabei die typischen Früchtesymbole, wie man sie auch aus dem Casino her kennt. Wenn nach einigen Sekundenbruchteilen die Rollen wieder zum Ruhestand kommen, ist die Spannung beim virtuellen Zocker hoch.

Eine Kirsche am linken Rand bringt immerhin den zweifachen Einsatz, zwei Kirschen sind schon für fünf Punkte gut, und drei Kirschen – von einer Seite der Payline zur anderen – erzielen zehn Punkte. Einen Geldsegen gibt es ansonsten nur noch dann, wenn gleich drei identische Symbole in einer Reihe stehen. Drei Pflaumen bringen 12 Punkte, drei Weintrauben 14, drei Glocken 20, drei Melonen 100, drei Bar-Zeichen 150 und drei Siebenen 300 Punkte. Das Bar-Zeichen kann an der hintersten Position andere Symbole ersetzen – damit haben Sie bereits alle wichtigen Regeln des Spiels verinnerlicht.

In der Vollversion lassen sich beliebig hohe Beiträge auf alle drei Paylines setzen. In den zusätzlichen Paylines erzielte Gewinne werden dann verdoppelt bzw. verdreifacht.

Kurzinfo

Diversions Slots 1.0

System: Windows 3.1
Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: Diversions Software
3688 South Espana Way
Aurora, CO 80013, USA

Email: ian@divsoft.com

Internet:
http://www.divsoft.com

Preis: $ 10,–

FairPlay-Tip: 🐭🐭🐭

Drug Killers 1.2

Sweet Cocaine

Wir befinden uns wieder einmal in der Zukunft: Böse Wissenschaftler haben sich zusammengetan, um im großen Stil Kokain auf synthetischem Weg herzustellen und zu verkaufen. Sie persönlich sind jetzt die letzte Hoffnung der Jugend. Mit einem wendigen Flieger müssen Sie die Drogendepots zerstören.



Herzlich willkommen in der Schwadron „Drug Killers". Ihre Aufgabe: Zerstören Sie die Drogenarsenale der finsteren Wissenschaftler.

Drug Killers ist ein einfaches, aber dafür sehr schnelles Ballerspiel. Mit seinem Flugzeug fliegt der Spieler über eine Landschaft, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Am besten gibt er beim Erkunden des ständig unter dem Flugzeug vorbeiscrollenden Terrains mit der STRG-Taste Dauerfeuer. Diese recht aggressive Verhaltensweise ist dringend erforderlich, da fast überall am Boden große Bodendepots und Verteidigungsanlagen plaziert sind. Diese Stellungen müssen gezielt angegriffen werden, damit sie explodieren. Dies ist vor allem deswegen notwendig, weil die Verteidigungsanlagen aus allen Rohren feuern und bei allzu vielen Treffern das Spiel vorzeitig beenden.

Hinzu kommt, daß ständig neue Flugzeuge vom oberen Bildschirmrand auf den Flieger des Spielers herabstürzen und ihn dabei heftig unter Beschuß nehmen. Auf die Dauer hilft gegen diese Übermacht nur Power, und so muß der Spieler jedes noch so kleine Powerup aufnehmen, das nach einem schweren Gefecht mitunter in der Luft hängenbleibt. Diese Powerups reparieren den Schutzschild des Fliegers, spendieren neue Megabomben oder rüsten den Flieger mit immer neuen Waffensystemen aus. Wenn man nicht gleich an der ersten Hürde im Kugelhagel stirbt, kann man seinen Flieger durchaus so aufrüsten, daß er gleichzeitig in sieben verschiedene Richtungen schießt und dabei auch noch Raketen abfeuert. Ab und an ist es sogar möglich, mit der Leertaste eine Megabombe zu zünden, um alle gerade auf dem Bildschirm sichtbaren Feindstellungen zu vernichten.

In der Testversion ist nur die erste Episode „Coke in Stock" von insgesamt fünf Missionen frei verfügbar.

Kurzinfo

Drug Killers 1.2

System: 386er, DOS ab 3.3 Soundkarte

Autor: Jürgen Egeling Computer Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe

Internet: http://www.ticsoft.de

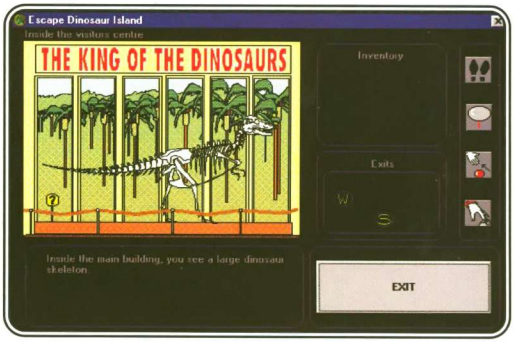
Preis: ab DM 48,–

FairPlay-Tip: 🐭🐭🐭

Escape from Dinosaur Island

Die Velociraptoren jagen...

Während Steven Spielberg gerade seinen nächsten Dinopark-Film vorbereitet, wagen wir uns an ein klassisches Grafik-Adventure heran. Versuchen Sie, einen Ausweg von der Dinosaurier-Insel zu finden. Bevor Sie von den „süßen" Sauriern aufgefressen werden.



Wenn sie nur noch aus Hundefutter bestehen, sind einem die Dinosaurier doch noch am liebsten...

Die Situation, in der Sie sich bei „Escape from Dinosaur Island" befinden, ist schnell erklärt: Sie halten sich mitten in einem Dinosaurier-Park mit vielen geklonten Dinosauriern auf. Irgend etwas ist anscheinend ganz und gar nicht in Ordnung, denn Sie sind der einzige Mensch, der sich noch in der Parkanlage aufhält. Mitten auf der Straße steht ein kaputter Jeep, und nicht einmal im sonst so gut besuchten Restaurant ist ein Lebenszeichen auszumachen. Ganz im Gegenteil: in der verlassenen Küche brutzelt sogar noch ein Hamburger auf dem Feuer.

Das Windows-Spiel zeigt Ihnen auf dem Bildschirm eine Skizze der aktuellen Szenerie und blendet weiterführende Informationen in englisch in ein Textfenster ein, sobald der Spieler die Examine-Funktion aufruft. Einzelne Gegenstände, die in der Skizze zu erkennen sind, lassen sich aufnehmen und natürlich auch verwenden, wenn es die Situation denn erforderlich macht. Wozu aber soll man einen frisch gebratenen Hamburger und ein paar Streichhölzer gebrauchen können? Um einen Tyrannosaurus Rex zu füttern oder um einem Velociraptor Feuer unter dem schuppigen Hintern zu machen? Wenn die Lösung des ganzen Rätsels im Computer steht, der in einem der Büros Staub ansetzt, dann verwahrt er sein Geheimnis recht gut – er läßt sich nämlich nur mit Hilfe eines Paßwortes bedienen.

„Escape from Dinosaur Island" ist kein Spiel, das grafische Klimmzüge betreibt. Dafür regt es aber den Geist an und animiert den Spieler dazu, sich das Hirn zu zermartern, um herauszufinden, wie er die Falle verlassen kann, ohne an Elektrozäunen geröstet oder von Dinosauriern aufgefressen zu werden.

Kurzinfo

Escape from Dinosaur Island

System: Windows 3.1 Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: Laszlo Safranyik 141 Durrance rd BC Canada V8X 4M6

Email: isafany@uvic.ca

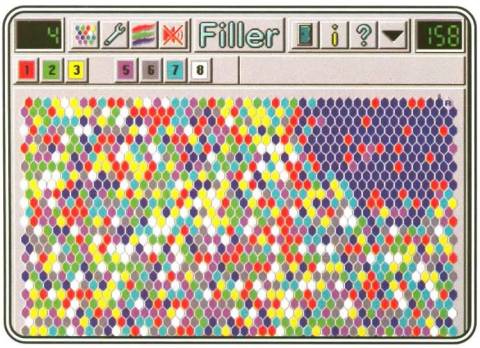
Preis: freiwillige Spende

FairPlay-Tip: 🐭🐭

Filler 2.01

Flächenbrand im Farbentopf

Filler ist ein neues Denkspiel für eine Person, die gegen den Computer als Gegner antritt. Es gilt, als erster 689 Hexagone auf dem Bildschirm einzusammeln. Wer sich dieser Aufgabe stellen möchte, darf auf gar keinen Fall farbenblind sein.



Der Computer ist ganz schön spielstark und hat sich oben rechts im Spielfeld ziemlich dominant ausgebreitet.

Gleich nach dem Start von Filler baut das Windows-Programm ein Spielbrett aus Aberhunderten von bunten Hexagonen auf. Diese Hexagone gilt es in den kommenden Minuten minutiös und planvoll zu erobern – was gar nicht so einfach ist.

Der menschliche Spieler beginnt seine Sammelaktion unten links auf dem Spielbrett, der Computergegner hingegen startet oben rechts. Um die Hegaxone im Umkreis der eigenen Startposition „einzusammeln", muß der Spieler per Mausklick die Farbe seines Ausgangsfeldes ändern. Sofort laufen alle direkt angrenzenden Hexagone in der gleichen Farbe über, und der Einflußbereich des Spielers erhöht sich auf diese Weise.

Natürlich hängt es ein bißchen von der Verteilung der Farbflächen auf dem Brett ab, wie schnell sich der eigene Aktionsradius verändert. Der Computer sieht seinen Vorteil natürlich viel eher als der menschliche Spieler, weil er in Sekundenbruchteilen auszählen kann, welche Farbe ihm gerade die meisten „Überläufer" einbringt. Der Mensch kann dies nur vage schätzen.

Kommen sich die beiden Kontrahenten im Verlauf des Spiels immer näher, weil ihre Farbflächen sich wabernd über das Brett ausbreiten, so muß nicht befürchtet werden, daß ein Spieler den anderen absorbiert.

Um ein solch schnelles Spielende zu vermeiden, ist es nie möglich, genau die Farbe zu wählen, die zuvor auch der Gegner für seinen Zug verwendet hat. Sobald einer der beiden Spieler aber 689 Hexagone vereinnahmt hat, ist die Partie beendet und kann anschließend erneut aufgenommen werden. Möge der Bessere gewinnen!

Kurzinfo

Filler 2.01

System: Windows 95 Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: Alexander Vikulin

Email: vikulin@openradio.ru

Internet: http://www.rinet.ru/filler/

Preis: $ 5,–

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒

Fire Fight 1.0

Beam sie rauf, Scotty!

Da, wo die Action wohnt: Fire Fight ist eins der ersten DirectX-Spiele für Windows 95. Der 3D-Shooter zeigt die Zukunft der Spieleszene, und die heißt garantiert nicht DOS. Wagen Sie sich mit Ihrem Flieger in ein spannendes Kampfgetümmel.



Der Pfeil am Radarring führt zum nächsten Missionsziel.

Nach dem Start von Fire Fight bietet das Windows 95-Spiel sofort die Installation der DirectX-Treiber an. Diese Treibersammlung von Microsoft ermöglicht es, schnelle und grafisch sehr hochwertige Spiele zu starten, die speziell für Windows 95 programmiert wurden. Zwar verlangen die DirectX-Spiele in der Regel mindestens nach einem Pentium mit 16 Megabyte Arbeitsspeicher. Dafür entfällt aber das sattsam bekannte Umprogrammieren der Bootdateien am DOS-Prompt, das bisher notwendig war, um ein aufwendiges DOS-Spiel zu starten.

Fire Fight ist ein Ballerspiel, das eine sehr realistisch wirkende und in alle Richtungen scrollende Planetenoberfläche aus der 3D-Vogelperpektive zeigt. Nach dem Missionbriefing fliegt der Spieler mit seinem Gleiter über diese Oberfläche und versucht dabei, alle feindlichen Stellungen und die gegnerischen Flieger abzuschießen. Zusätzlich müssen Container aus verborgenen Warenlagern an Bord gebeamt werden.

Um den eigenen Flieger herum leuchtet dabei stets ein grauer Radarring auf. Ein an diesem Ring angehefteter Pfeil weist den Weg zum nächsten Missionsziel. Leuchtet hingegen ein Ringsegment auf, so weist das Radar darauf hin, daß aus dieser Richtung wohl der nächste Feind angreifen wird.

Viele Powerups, die frei in der Luft rotieren, lassen sich durch Überfliegen aufnehmen und somit aktivieren. Sie sorgen für eine Auffrischung der Schutzschilde oder vermitteln neue Waffensysteme.

Vier von 18 Missionen lassen sich bereits in der Testversion ausprobieren. Wem der Feuerkampf allein keinen Spaß macht, der spielt Fire Fight über das Modem oder im Netzwerk mit mehreren Freunden zusammen.

Kurzinfo

Fire Fight 1.0

System: Windows 95 + DirectX-Treiber, 16 MB RAM, 40 MB auf HD frei, Soundkarte, SVGA-Grafikkarte, Maus, Modem

Autor: Epic Megagames 3204 Tower Oaks Blvd. Suite 410, Rockville MS 29852, USA

Internet: http://www.epicgames.com

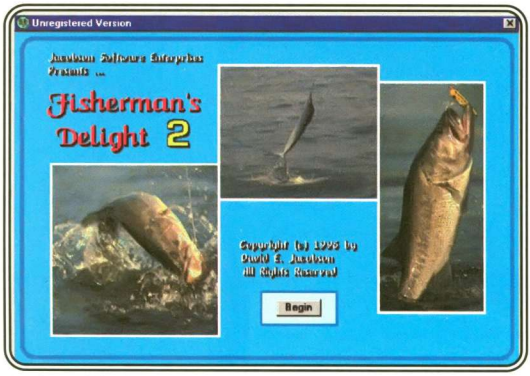
Preis: DM 89,95 von Electronic Arts

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒🐒

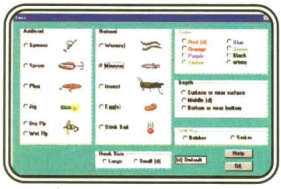
Fisherman's Delight II 1.0

Petri Heil

Juckt es Sie in den Fingern, mal wieder die Angel zu schwingen? Ohne Anglerschein ist dies in unseren Landen aber nicht erlaubt. Fisherman's Delight II gestattet es Ihnen wenigstens auf dem Bildschirm, den Haken zu wässern.



Angeln am Bildschirm.



Auswahl des Köders.

Wer gerne angelt, muß Geduld haben. Die schuppigen Freunde aus dem feuchten Naß beißen schließlich nur an, wenn es ihnen paßt.

Immerhin kann der angehende Profiangler bei der Simulation Fisherman's Delight selbst bestimmen, wo er angeln geht. Sechs Süßwasser- und drei Salzwasser-Szenarien stehen in der Vollversion zur Verfügung, nur drei davon lassen sich aber in der Testversion anwählen.

Nachdem Sie sich für ein Gewässer entschieden haben, blendet die Simulation ein 256-Farben-Foto der Örtlichkeit ein. Zuerst einmal wählen Sie eine Angel und einen Köder aus. Das Spiel bietet Ihnen als Köder Insekten, Würmer, künstliche Fliegen und Blinker in verschiedenen Farben und Größen an. Anschließend müssen Sie per Mausklick festlegen, ob Sie mit einer Pose oder mit einem Senkblei arbeiten möchten.

Nach diesen Vorbereitungen kann der Haken an einer beliebigen Stelle im See gewässert werden. Beißt ein Fisch (20 Sorten tummeln sich im Wasser) an, so muß die Leine vorsichtig, aber dennoch energisch eingeholt werden – sonst landet der Fisch nicht im Netz, sondern wieder im Wasser.

Fisherman's Delight startet nur in der Windows-Auflösung 640 x 480 mit 256 Farben (Small-Fonts-Einstellung).

Kurzinfo

Fisherman's Delight II 1.0

System: Windows 3.1 Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: Jacobson Software Enterprises PO Box 3724, Bartlesville OK 74006, USA

Preis: $ 20,–

FairPlay-Tip: ✌✌✌

Flying Tigers 2

Banzai – Feuer frei!

Die Technobosse aus der Zukunft haben ein Loch in die Zeit geschlagen. Nun beliefern Sie die Japaner in der Vergangenheit mit brisantem Waffenmaterial, auf daß sich die Zukunft nachträglich doch noch ändert. Die Aufgabe des Spielers ist es, diesen Know-how-Transfer zu verhindern.

Flying Tigers ist ein waschechtes Weltraum-Ballerspiel, wie es von vielen Anwendern geschätzt wird. Mit einem kleinen wendigen Flieger braust man in einen Schlauch hinein, der fortwährend unter dem Flugzeug vorbeiscrollt. Die 3D-Draufsicht zeigt dabei das Inselreich des alten Japans mit vielen großen und kleinen Inseln und den blauen Wogen des Meeres.



Nur mit Dauerfeuer lassen sich die Level überleben.

Viel Zeit bleibt nicht, um sich an der Szenerie zu erfreuen. Überall warten die Technobosse und ihre Vasallen darauf, dem Spieler eine Ladung Blei auf den Pelz zu brennen. Am besten gibt man Dauerfeuer und bestreicht den oberen Bildschirmrand, noch bevor neue Feinde in Sicht kommen. Auf diese Weise kann man Flugzeuggeschwader, Bodenstationen und andere Feindesstellungen zerstören, noch bevor sie richtig zu einer Bedrohung auswachsen. Natürlich kann es schnell passieren, daß die Feinde auf dem Bildschirm so überhandnehmen, daß man gar nicht mehr weiß, welchen Gegner man zuerst unter Beschuß nehmen soll.

Zum Glück lassen sich ab und an Bonusgegenstände durch Überfliegen aufnehmen, die neue Waffensysteme wie fünfstrahlige Laser und Lenkraketen oder aber ausgefeilte Schutzsysteme spendieren. Diese militante Ausrüstung braucht der Spieler auch, um halbwegs heil durch das Sperrfeuer der Feinde zu gelangen. Und alle paar Level wartet ein fast unüberwindbarer Bossgegner darauf, dem Spieler das Lebenslicht auszupusten.

Besonders zu empfehlen ist der Zwei-Spieler-Modus von Flying Tigers. Hier teilen sich zwei Spieler die Tastatur und treten gemeinsam gegen die Technobosse an.

Kurzinfo

Flying Tigers 2

System: 386er, DOS ab 3.3, 4 MB RAM als XMS, Soundkarte

Autor: Jürgen Egeling Computer Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe

Internet: http://www.ticsoft.de

Preis: DM 48,–

FairPlay-Tip: ✌✌✌✌

Golph 3

Taschenbillard für Nervenstarke

Stellen Sie sich vor, Sie mixen die Spielideen von Minigolf, Pool-Billard, Flipper und Mensch-Ärgere-Dich-Nicht zusammen und bauen aus diesen Einzelteilen ein neues Spiel zusammen. Wollen wir wetten, daß dabei Golph herauskommt?



Golph macht am meisten Spaß, wenn man das Spiel zu viert beginnt.



Vier Level von Golph 3 lassen sich bereits in der Testversion ausprobieren.

Golph ist ein vollkommen verrücktes Geschicklichkeitsspiel für bis zu vier Personen. Das Windows-Spiel zeigt einen dreidimensionalen Tisch aus der Vogelperspektive. Dieser Tisch setzt sich aus verschiedenen Ebenen zusammen, die durch Treppen, Transmitter, Flüsse und Tunnel miteinander verbunden sind.

Jeder Spieler erhält ein paar Kugeln, die er nach dem Billard-Prinzip möglichst schnell quer über den Tisch in das ausgeschilderte Zielloch befördern muß. Doch das Anstoßen der Kugeln mit der Maus als Queue ist gar nicht so einfach. Schließlich verhindern nicht nur die diversen – vom Minigolf her bekannten – Schikanen den freien Weg der Kugeln. Überall stehen auch Flipperelemente herum, die den Ball abprallen lassen und in eine neue Richtung stoßen. Noch schlimmer: Transmitter saugen die vorbeisausenden Kugeln ein und stoßen sie ganz am Anfang des Levels wieder aus. Wer die Kugeln seiner Mitspieler in einen solchen Transmitter lenkt, der „schmeißt" diese Kugeln auf diese Weise; sie müssen wieder an den Start zurück.

Die Verquickung der einzelnen Spielideen ist vom Programmierer grandios gelöst worden. Noch besser: Es gibt 20 verschiedene Spieltische zum Ausprobieren, wobei bereits vier in der Testversion zugänglich sind.

Kurzinfo

Golph 3

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Hubert Achthaler Kongreßstr. 6, 52070 Aachen

Email: achthaler@t-online.de

Internet: http://members.aol.com/achthaler/root.htm

Preis: DM 20,–

FairPlay-Tip: ❦❦❦❦

Hardwood Solitaire II 1.0

Omas Kartentricks

Seitdem es Windows gibt, hat Oma Konkurrenz bekommen: Immer mehr junge Leute wagen sich an eine Kartenpatience heran. Ganz besonders nobel gestaltet sich das Kartenlegen mit dem Programm Hardwood Solitaire II.



Eine Kartenpatience – ausgelegt auf edlem Mahagoni.

Nobel geht die Welt zugrunde: Wer gerne ab und an eine Kartenpatience wagt, der sollte unbedingt eine Runde Hardwood Solitaire II spielen. Doch Vorsicht – dieses Windows 95-Spiel fährt eine solch extravagante und detaillierte Grafik auf, daß selbst ein Pentium mit 16 Megabyte Arbeitsspeicher in die Knie geht und mehrere Minuten benötigt, um das Spiel zu laden.



Wählen Sie ein neues Rückseitenmotiv für die Karten.

Dafür fährt das Spiel bereits beim Laden der Grafik eine stimmungsvolle Hintergrundmusik ab, die auf die kommende Kartenpatience einstimmt. Sobald die einzelnen Kartenbilder geladen sind, zeichnet das Programm einen fein ziselierten Mahagoni-Tisch auf den Bildschirm, auf dem dann die Karten ausgelegt werden. Alle Kartenmotive sind kunstvoll gezeichnet und leuchten im Truecolor-Modus regelrecht: Noch nie sahen Computerkarten so guuut aus.

In der Testversion von Hardwood Solitaire II steht leider nur eine Patience zur Verfügung, nämlich Klondike. Das ist die typische Flöten-Patience, wie man sie auch von Windows 3.1 her kennt. In der Vollversion stehen fünf weitere Kartenpatiencen zur Verfügung, nämlich Freecell, Fourteen Out, Four Seasons, Golf und Pyramid.

Kurzinfo

Hardwood Solitaire II 1.0

System: Windows 95 16 MB RAM, Maus, Soundkarte, Truecolor-Modus

Autor: Silver Creek Entertainment, PO Box 1251 Grants Pass, OR 97526, USA

Email: hwsol@ silvercrk.com

Internet: http://www.silvercrk.com

Preis: $ 24,95

FairPlay-Tip: ❦❦❦❦❦

Hexis 1.2

Tetris mit Hindernissen

Hexis verhext die bekannten (und mittlerweile ziemlich langweiligen) Tetris-Steine. In dem verrückten Geschicklichkeitsspiel fallen vollkommen neu gestaltete Steine gleich von allen vier Seiten in einen Schacht hinein. Wer da noch den Überblick behalten kann, der ist wahrlich ein echter Meister der Cursortasten.

Tetris, das ist doch etwas für Langeweiler und Ewiggestrige!" Das behaupten jedenfalls viele Computerspieler und lassen sich dann doch wieder von jedem x-beliebigen Tetris-Klon für Stunden an den Bildschirm fesseln.

Auch Hexis ist ein weiterer Tetris-Klon, nur eben ein ganz besonderer. Neben einer edlen Grafik und beeindruckenden Soundeffekten sorgt Hexis vor allem für eins: für Abwechslung vor dem Bildschirm. Das ist für Hexis kein Problem, da sich bei diesem Spiel unglaublich viele Parameter beeinflussen lassen.

Wer möchte, der spielt mit Hexis ein Tetris-Spiel wie gehabt, tritt also ganz alleine gegen die Zeit als Gegner an. Hexis hingegen unterstützt auch einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem die Beteiligten gemeinsam oder gegeneinander antreten. Im Zwei-Spieler-Modus steuert ein Spieler seine Steine mit der Maus und der andere seine Steine mit der Tastatur.

Es ist aber auch möglich, das Tetris-Spiel selbst neu zu definieren. Als Alternative zum üblichen Tetris-Schacht steht eine 3D-Variante zur Verfügung, bei der die Steine gleich von allen vier Bildschirmseiten auf eine zentral gelegene Anlegefläche zufliegen.

Noch gemeiner: Wer die üblichen Tetrissteine nicht mehr sehen kann, der spielt ab sofort mit komplexen geometrischen Figuren, die sich aus Dreiecken, Rauten oder Sechsecken zusammensetzen. Ein Zeitlimit, frei wählbare Startlevel und andere Schikanen erhöhen den Schwierigkeitsgrad des Spiels.



Hexis ist eine Tetris-Variante, die immer wieder mit neuen Überraschungen aufwartet.

Kurzinfo

Hexis 1.2

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Kantar Development Corporation, 7425 E. Iliff Ave. Ste. 144, Denver, CO 80231 USA

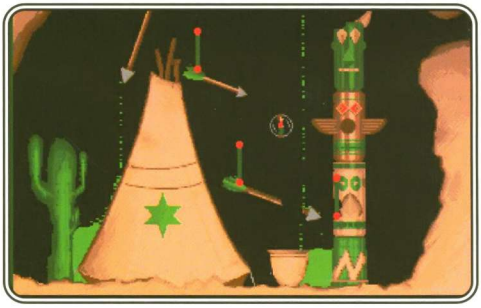
Preis: $ 15,–

FairPlay-Tip: ☺☺☺☺

H2O

Inkontinenz am Bildschirm

Wenn das Wasser langsam tröpfelt, dann ist nicht immer gleich eine Leitung undicht. Beim Spiel H2O gilt es, dem Wasser eine sichere Bahn zu legen, damit es Tropfen für Tropfen wieder im richtigen Ausfluß verschwindet.



Das kleine Männchen kann den Weg des Wassers mit seinen Bomben manipulieren.

H2O ist ein sehr ungewöhnliches Denk- und Geschicklichkeitsspiel für eine Person. Jeder der insgesamt 40 Level besteht aus einem Terrain, das über zwei bis drei Bildschirmseiten scrollt und mit vielen Hindernissen ausgestattet ist. Von ganz oben tröpfelt nun langsam Wasser in dieses Szenario hinein.



Wasser marsch!

Der stetige Wasserfluß wird von den verschiedenen Hindernissen des Levels aufgestaut oder aber umgelenkt. Diese Beeinflussung des Wasserstroms kann nicht im Sinne des Erfinders sein, da der Spieler dafür Sorge tragen muß, daß möglichst viele Tropfen das Abflußrohr am Boden des Levels erreichen.

Also muß sich der Spieler möglichst schnell einen ersten Eindruck vom Aufbau des Levels machen, um überhaupt angemessen reagieren zu können. Zu diesem Zweck lenkt er eine fliegende Spielfigur über den Bildschirm – das Szenario scrollt automatisch mit, sobald die Figur den Boden oder die Decke berührt.

Um den Fluß des Wassers zu beeinflussen, kann die Spielfigur mit der Taste X eine Bombe werfen, mit Y einen Hindernisblock aufbauen oder mit den Tasten C und V eine Brücke errichten.

Zu Beginn eines jeden Levels wird dem Spieler mitgeteilt, wie viele Tropfen er innerhalb einer bestimmten Zeitspanne „retten" muß und wie viele Bomben, Brücken und Blöcke er bei dieser Aufgabe verbrauchen kann.

Kurzinfo

H2O

System: 386er, DOS ab 3.3, Soundkarte, Joystick

Autor:
Jürgen Egeling Computer
Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe

Internet:
http://www.ticsoft.de

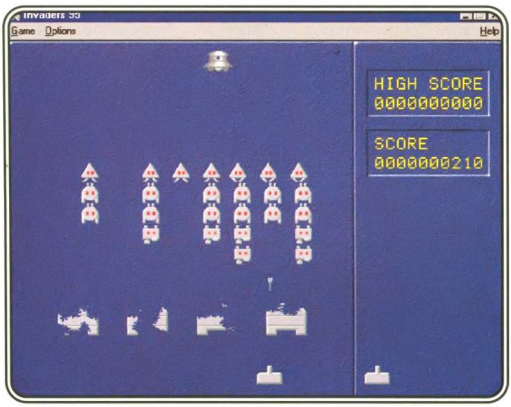
Preis: DM 39,90

FairPlay-Tip: ☺☺☺

Invaders95

Space Invaders lebt!

Space Invaders gehörte in den achtziger Jahren zu den beliebtesten Konsolenspielen auf dem Markt. NanZarts hat sich die Mühe gemacht und den Klassiker mit den alten Regeln, aber mit verbesserten Grafiken und Sounds neu aufgelegt.



Die Schutzbunker des Spielers lösen sich auf.

Piep-piep-piep. Unerbittlich rücken auf dem Bildschirm mehrere Dutzend klobiger Raumschiffe Pixel für Pixel näher. Mit einer beweglichen Bodenkanone hält man diese Alien-Bedrohung auf Distanz und zerstört treffsicher ein Raumschiff nach dem anderen. Die verbleibenden Angreifer werden immer schneller und schneller – berühren sie den Boden, so ist das Spiel sofort vorbei. Schafft man es hingegen, alle Feinde abzuschießen, so rekrutiert sich sofort eine neue Angriffswelle auf dem Bildschirm, die nun noch schneller voranrückt als die vorangegangene.

Space Invaders war in den achtziger Jahren ein sehr beliebtes Konsolenspiel. Das lag ganz bestimmt nicht an den klobigen Grafiken oder den nervtötenden Soundeffekten. Vielmehr war es eine echte Herausforderung, sich so lange wie nur irgend möglich gegen die Bedrohung der Aliens zu behaupten und anschließend den Highscore der Konsole zu vereinnahmen.

Die Shareware-Schmiede NanZarts versucht es in den Neunzigern noch einmal, die Faszination des Klassikers mit einem Klon einzufangen. Tatsächlich erkennt man das Spiel sofort wieder und macht sich sofort daran, die Aliens mit der horizontal frei beweglichen Kanone abzuschießen. Nette Animationen, absolut abgefahrene Soundeffekte und ein Schummelmodus, in dem man unverwundbar ist, grenzen den Klon dabei vom Original ab.

Wer Spaß daran hat, einen Highscore nach dem anderen aufzustellen, der mag sich bei Invaders95 in der Aufgabe verbeißen, die Phalanx der angreifenden Aliens bei jedem Versuch ein paar Sekunden länger aufzuhalten.

Kurzinfo

Invaders95

System: Windows 95, Soundkarte, 256 Farben, Maus

Autor: NanZarts

Email: email@nanzarts.com

Preis: keine Angabe

FairPlay-Tip: 🐰🐰

Kriminal Tango 1.4

Monopoly für Knastbrüder

Kriminal Tango ist der gelungene Versuch, der alten Monopoly-Version neue Aspekte abzugewinnen. Nur ausgeschlafene Ganoven haben beim Kriminal-Tango die Chance, das große Geld zu machen.



Soll Ede in dieses Einfamilienhaus einbrechen? Aber klar doch!

In der Testversion von Kriminal Tango tritt der Spieler gegen den Computer an. Bei diesem Match der Einbrecherkönige schlüpft der Spieler in die Identität von Knast-Ede, der sich fortan wahlweise auf Taschendiebstähle, Überfälle oder Hauseinbrüche spezialisiert.

Wie beim Original-Monopoly würfeln die Mitspieler nacheinander und ziehen dann ihre Spielfiguren Feld für Feld um das Brett herum. Landen die Figuren dabei auf einem Ereignisfeld, so können die Besitzer neues Werkzeug kaufen oder aber einen Kurs besuchen, der ihre Fingerfertigkeit beim Rauben und Einbrechen um ein paar Prozentwerte steigert.

Landen die Spielfiguren hingegen auf einem Häuserfeld, so können sie sich für einen sofort stattfindenden Einbruch entscheiden. Zu Beginn der Partie stehen die Chancen für einen gelungenen Einbruch allerdings noch sehr schlecht, aber – schließlich muß man erst ein bißchen Erfahrung sammeln, oder was meinen Sie?

Nach einem mißlungenen Einbruch nimmt die Polizei schnell die Spur des Einbrechers auf und verknackt ihn in der Regel auch bald. Jetzt muß die entsprechende Spielfigur mehrere Runden auf einem speziellen Knastring abreißen. Dabei kann man natürlich ab und zu einen Ausbruch versuchen. Geht dieser Versuch allerdings schief, so muß der Spieler eine weitere Strafrunde absitzen.



Mist, der Einbruch ist mißlungen.

Kurzinfo

Kriminal Tango 1.4

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Thomas Schwab
Sommerstraße 6
92421 Schwandorf

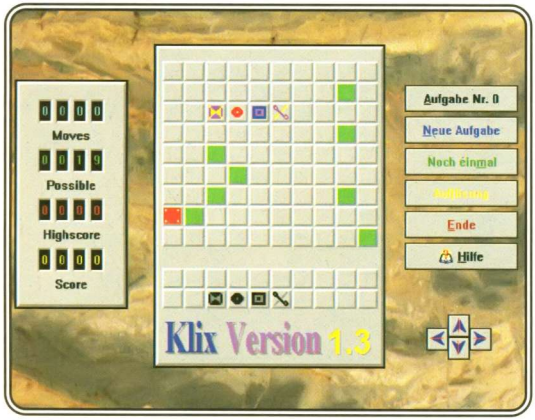
Preis: DM 30,–

FairPlay-Tip: 🐰🐰🐰🐰

Klix 1.3

Heute schon geklixt?

Wer gerne um vier Ecken denkt und die tägliche Herausforderung braucht wie andere Leute die Luft zum atmen, der mag sich die Zähne an einer Partie Klix ausbeißen. Das Knobelspiel hat wirklich ein paar ganz gemeine Grübelaufgaben auf Lager.



Klix bringt den Gehirnschmalz zum Kochen.

Rosten die Gehirnwindungen langsam ein? Spielt schon lange niemand mehr mit Ihnen Schach, weil Sie sowieso immer gewinnen? Dann versuchen Sie sich doch einmal an einer Partie Klix.

Auf einem 10 x 9 Felder großen Spielbrett sind bunte Steine mit einem ganz bestimmten Muster verteilt. Unter dem Spielbrett finden sich diese Motive in einer grauen Leiste wieder, so daß jeder Stein auf dem Brett hier seine Entsprechung findet. Das Ziel ist es nun, jeden Stein aus dem Brett hinauszustoßen, und zwar so, daß er genau auf das graue Leistenfeld mit seinem Ebenbild fällt.

Um diese Aufgabe erfüllen zu können, erhält der Spieler die Kontrolle über den sogenannten Pusher-Stein. Mit den Cursortasten wird der Pusher-Stein über das Spielbrett bewegt. Knallt er dabei gegen einen der ausliegenden Steine, so passiert folgendes:

- der rote Stein bleibt stehen
- der angestoßene Stein bewegt sich in die gleiche Richtung weiter wie vorher der Pusher und bleibt erst dann stehen, wenn er den Rand des Brettes oder einen anderen Stein berührt.

Bevor man demnach einen Stein verschiebt, sollte man sich ganz genau überlegen, in welche neue Position er dabei gelangt. Schnell hat man sich das Brett so ungeschickt verbaut, daß eine Lösung der Aufgabe vollkommen unmöglich wird.

Mit dem beiliegenden Aufgaben editor lassen sich übrigens alle Level des Spiels neu konstruieren.

Kurzinfo

Klix 1.3

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: KeHo Software Postfach 5118, 70721 Fellbach

Preis: DM 10,– oder ein paar selbstprogrammierte Level

FairPlay-Tip: 🐰🐰🐰

Landmine 1.2

Minensucher

Minesweeper nennt sich ein kleines Denkspiel, das zum Lieferumfang von Windows gehört. Hier gilt es, die Position von Minen auf einem Spielbrett ausfindig zu machen. Landmine baut auf dieser Idee auf, entwickelt sie aber weiter.

Landmine lädt nach dem Start eine ziemlich aufwendige Truecolor-Grafik, die ein Spielbrett mit 16 x 12 Feldern absteckt. Irgendwo auf diesen Feldern sind mehrere Minen versteckt, die der Spieler durch deduktives Denken aufspüren und dann mit der Maus markieren muß.

Zu diesem Zweck klicken Sie ein erstes Feld mit der linken Maustaste an. Handelt es sich bei diesem Feld um ein Minenfeld, so explodiert dieses animiert – eins von sechs Leben ist bereits verwirkt. Im Gegensatz zum Vorbild Minesweeper ist demnach das Spiel bei einem Fehlschritt noch nicht vorbei: die Minenjagd kann sofort wieder weitergehen.

Handelt es sich bei dem anvisierten Feld nicht um eine Mine, so wird eine Zahl eingeblendet. Diese Zahl gibt an, wie viele Minen sich in der direkten Nachbarschaft des Feldes befinden. Durch eine Auswertung der Zahlenwerte von mehreren aneinander angrenzenden Feldern lassen sich die Positionen der Minen meistens recht zielsicher vorhersagen. Mit einem Mausklick der rechten Taste wird die vermeintliche Mine markiert. Liegt unter dem anvisierten Feld gar keine Mine aus, so bekommt der Spieler zehn Sekunden von seinem Zeitbonus abgezogen. Eine korrekt aufgespürte Mine hingegen ist für 5 Punkte und 5 Bonussekunden gut.

Wenn der Spieler es schafft, alle Minen auf dem Spielbrett korrekt zu markieren, so werden die verbleibenden Bonussekunden mit dem Wert 100 malgenommen. Das Ergebnis wird dann dem aktuellen Score hinzugefügt. Zusätzlich werden alle verbleibenden Leben mit dem Wert 10 multipliziert.

Ziel ist es bei Landmine demnach, die Minen auf dem Spielbrett so schnell und sicher wie möglich aufzuspüren, um einen möglichst hohen Highscore zu erzielen. Die grandiose Grafik des Spiels und die vielen Soundeffekte sorgen dafür, daß der Spielspaß nicht so schnell auf der Strecke bleibt.



Landmine fragt Sie: Unter welchen Feldern sind wohl die Minen verborgen?

Kurzinfo

Landmine 1.2

System: Windows 3.1
8 MB RAM, Maus, Soundkarte

Autor: Roger Robertson
PO Box 6217
Bluefield WV 24701-6217, USA

Internet: http://members.aol.com/rob24701

Email: 102076.406@cis.com

Preis: $ 10,–

FairPlay-Tip: 🐰🐰🐰

Lemmings Paintball Demo 1.4

Friß Farbe, Nagetier!

Vor einigen Jahren stürmten die Lemminge den Bildschirm und mußten von Millionen Fans davor bewahrt werden, sich dummdreist in den Tod zu stürzen. Jetzt sind die kleinen Nagetiere wieder da und wagen sich an eine eigene Interpretation des Spiels „Fang die Flagge" heran.



Die nächste Runde kann beginnen.

Auch wenn es der Biologe ganz anders sieht: ein Lemming ist ein kleines Wesen, das nur aus wenigen Pixeln besteht, aufrecht gehen kann und immer schockgrüne Haare besitzt. Diese kleinen Gesellen haben meistens nur Blödsinn im Kopf und bedürfen deswegen der Observierung durch den Spieler, da sie ansonsten nichts auf die Reihe bekommen.

Diesmal greift der Spieler unter Windows ein, um die Lemminge beim Paintball anzuleiten. Bei diesem Spiel gilt es, die gut versteckten Flaggen einer gegnerischen Lemming-Gruppe zu erobern. Etwaige Gegner, die dem eigenen Stoßtrupp den Durchgang zur Flagge verwehren, lassen sich mit einer gut gezielten Farbkugel außer Gefecht setzen.

Das Demo des kommerziellen Spiels von Sony Psygnosis ist voll spielbar und bietet bereits einige knifflige Probelevel an. Dabei kann der Anwender alleine gegen den Computer antreten oder aber mit seinen Freunden im Netzwerk ein ungleich spannenderes Spiel aufnehmen.

Lemmings Paintball zeigt eine isometrische 3D-Landschaft aus der Schrägaufsicht. Die eigenen Lemminge lassen sich mit der Maus recht gut dirigieren, um Trampoline auszuprobieren, Katapulte zu aktivieren oder aber Schalter umzulegen. Mit der rechten Maustaste kann jederzeit die Farbpistole des gerade aktiven Lemmings ausgelöst werden. Geht den Lemmingen allerdings vorzeitig die Farbe aus, so kann dies fatale Folgen haben.

Vorsicht: die einzelnen Level werden gegen die Zeit gespielt. Immerhin erhalten erfolgreiche Spieler ein Paßwort, mit dem sie beim nächstenmal gleich in einem höheren Level beginnen können.

Kurzinfo

Lemmings Paintball Demo 1.4

System: Windows 3.1
8 MB RAM, Maus, Soundkarte

Autor: Sony Psygnosis

Preis: verschieden, da Kaufhausvertrieb, ca. DM 80 ,–

FairPlay-Tip: ❀❀❀

Mah Jongg 1.11

Das Königsspiel

Mahjongg gehört zu den ältesten Spielen der Welt, schon vor Jahrtausenden wurde es von den Chinesen gespielt. Wer sich auf ein sehr spannendes, aber auch sehr komplexes Brettspiel einlassen möchte, der liegt bei der elektronischen Umsetzung genau richtig.



Mah Jongg überzeugt mit einer 256-Farben-Grafik und einer Sprachausgabe.

Die meisten Computer-Anwender kennen das Spiel Mahjongg, weil sie es gerne als Ein-Mann-Patience spielen. Bei der Patience werden die 144 Mahjongg-Steine zu einer dreidimensionalen Pyramide, dem sogenannten Drachen, aufgeschichtet. Ziel ist es, diese Steinchenpyramide pärchenweise abzubauen.

Viel komplizierter ist die Mahjongg-Variante, bei der sich vier Personen an einem Tisch gegenübersitzen. Jeder Spieler erhält 13 Steine, die er vor seinen Kontrahenten verbirgt. Der Spieler, der in der Position „East Wind" spielt, beginnt die Partie. Er erhält einen vierzehnten Stein, ordnet ihn ein und legt dafür einen anderen Stein wieder ab. Der nächste Spieler kann diesen Stein aufnehmen oder aber einen neuen vom Stapel ziehen.

Ziel ist es, ganz bestimmte Kombinationen der Mahjongg-Steine zu erzielen. Rein punktetechnisch gesehen sind die Chows am wertlosesten, die aus drei Steinen bestehen und eine „Straße" formen. Begehrter sind die Pungs, die auf drei gleichen Steinen basieren, etwa drei Nord-Winden oder drei Drachen. Die absolute Krönung sind allerdings die Kongs, die sich aus vier gleichen Steinen zusammensetzen.

Beim Spielen heißt es Obacht geben. Legt ein beliebiger Mitspieler einen Stein ab, mit dem Sie einen Chow, Pung oder Kong auslegen könnten, so ist es möglich, diesen Stein per Mausklick einzusammeln, auch wenn man gerade gar nicht an der Reihe ist.

Der Spieler, der zuerst nur noch Chows, Pungs und Kongs auf der Hand vorzuweisen hat, ruft „Mahjongg" aus und beendet die aktuelle Partie. Das Spiel wird in „Hands" gespielt. Vier Hände setzen sich zu einer Runde zusammen, und vier Runden ergeben ein Spiel. Wer demnach nach 16 Partien die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vor dem spannenden Spiel ist die Lektüre der Online-Hilfe dringend zu empfehlen. Es lohnt sich.

Kurzinfo

Mah Jongg 1.11

System: Windows 3.1
Soundkarte, Maus

Autor: Bernie Bloem
PO Box 162, Cardiff, CF5 4YU
United Kingdom

Email:
Bloem@compuserve.com

Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/bloem

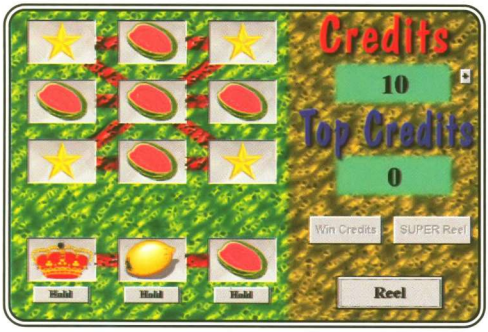
Preis: ab $ 29,95

FairPlay-Tip: ❀❀❀❀❀

Magic Reel

Virtual Vegas

Bevor Sie Ihr letztes Hemd im Casino verlieren, sollten Sie Ihrer Spielleidenschaft lieber am Computer huldigen. Magic Reel ist ein virtueller Einarmiger Bandit – und ganz umsonst noch dazu.



Magic Reel – ein Einarmiger Bandit für zu Hause.

So eine Nacht im Casino, die kann recht teuer werden. Zwar sind die Drinks meistens umsonst und die Kellnerinnen recht hübsch – die einarmigen Banditen fressen die Münzen aber doch schneller, als man sie nachschieben kann. Auch wenn einem die Siebenen, die Sterne oder die Früchte einmal hold sind, am Ende verläßt man das Casino doch mit leeren Taschen.

Magic Reel hingegen ist eine Slot Machine, die das Bankkonto in keinster Weise belastet. Die Verluste, die Sie an dieser Maschine machen, verwehen im Arbeitsspeicher, sobald das Programm beendet wird. Noch besser: Die Software selbst ist ebenfalls kostenlos.

Nach dem Start der recht bunten Oberfläche spielt der Gambler zunächst einmal auf einer einzelnen Payline. Diese Payline besteht aus drei Feldern und zeigt die typischen Früchtesymbole der Slot Machines an. Eine Kirsche an erster Position bringt sofort Punkte, ansonsten benötigt man schon drei gleiche Symbole, um einen Gewinn einzufahren. Zum Glück blockiert das Spiel die Rollen, sobald zwei gleiche Symbole zu sehen sind. und rotiert dann nur die dritte Rolle noch einmal. Hohe Gewinne lassen sich nach dem Prinzip „Doppelt oder nichts" mitunter auch neu riskieren.

Kommen bei der Zockerei genügend Credits zusammen, so kann man sie in Top Credits eintauschen. Mit dem Button Super Reel wechselt der Spieler zusätzlich in einen neuen Zocker-Modus und kann ab sofort mit drei Reihen und fünf Paylines zugleich spielen – das kostet aber!

Zum Glück kann der Spieler etwas schummeln und sich im Menüfeld Money immer wieder mit neuem Geld und neuen Credits eindecken. Muß ja keiner wissen...

Die Auszahlungstabelle

3 Sterne – 200 Credits
3 Melonen – 100 Credits
3 Glocken – 40 Credits
3 Trauben – 40 Credits
3 Kronen – 20 Credits
3 Pfirsiche – 16 Credits
3 Orangen – 12 Credits
3 Zitronen – 12 Credits
3 Kaffeebohnen – 12 Credits
3 Kirschen – 8 Credits

Kurzinfo

Magic Reel 1.0

System: Windows 3.1
Soundkarte, Maus

Autor: George Tatsis

Preis: Freeware

FairPlay-Tip: 🐰🐰🐰🐰

Moraff's Memory Jiggler 4.0

Puzzeln einmal anders

Stellen Sie sich vor, Sie zerschneiden ein Foto in bis zu 400 Schnipsel und bringen diese dann so richtig durcheinander. Anschließend müssen Sie das Originalfoto aus den verdeckten Einzelteilen wieder neu zusammensetzen. Das klingt ganz schön schwierig, was?

Steve Moraff ist bekannt dafür, alte Spielideen aufzugreifen und sie so lange aufzumotzen, bis aus einem altersschwachen Oldtimer eine chromblitzende Hightech-Maschine geworden ist. Da sich sehr viele Anwender von 3D-Grafiken, Soundeffekten und Truecolor-Bildern blenden lassen, gehören die Moraff-Spiele mit zu den beliebtesten Programmen aus der Shareware-Szene.

Der Memory Jiggler nimmt ein Foto und zerschneidet es in lauter kleine Vierecke, die dann verkehrt herum auf dem Bildschirm ausgelegt werden. In der Testversion lassen sich zwei Fotos aktivieren. Eins zeigt eine Kathedrale aus Tampa in Florida, das andere ein typisch rotes Feuerwehrauto aus Amerika. 100 weitere Fotos lassen sich in der Vollversion aktivieren. Wer selbst Bilder in einem gängigen Bitmap-Format (gerne auch Kodak PCD) besitzt, der kann auch diese Vorlagen in den Jiggler laden.



Das Feuerwehrauto vom Memory Jiggler.



Puzzeln mit der Kathedrale aus Tampa.

Den Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmt der Anwender selbst. Es stehen sechs Puzzlegrößen zur Verfügung, die sich aus einem Menü heraus aktivieren lassen. Das kleinste Puzzle umfaßt 4 x 4 Teile, das größte 20 x 20.

Um das Originalbild wieder zusammensetzen, muß der Spieler wie folgt vorgehen: Er klickt zuerst eins der ausliegenden Puzzelteile an, das sofort umgedreht wird, so daß der zugehörende Bildausschnitt zu sehen ist. Jetzt muß der Spieler überlegen, wo dieser Bildausschnitt wohl hingehört. Ein zweiter Mausklick markiert diese Position auf dem Spielplan. War die Wahl richtig, so bleibt das Puzzleteil an der anvisierten Stelle aufgedeckt liegen. War die Wahl falsch, tauschen beide Puzzleteile ihren Platz und verbergen ihren Bildausschnitt anschließend wieder. Erschwerend kommt hinzu, daß das Originalbild innerhalb einer gewissen Zeitspanne wiederherzustellen ist.

Kurzinfo

Moraff's Memory Jiggler 4.0

System: Windows 95
8 MB RAM, Truecolor-Grafik, Maus, Soundkarte

Autor: Steve Moraff
14927 Lake Forest Dr., Lutz FL 33549, USA

Email: moraff@moraff.com

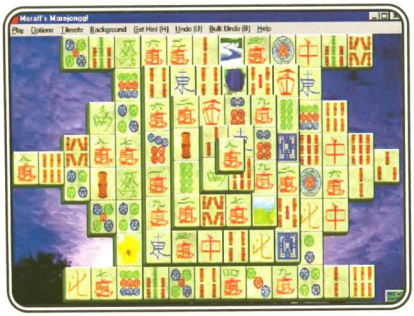
Preis: DM 80,– für CD-ROM mit 14 Moraff-Vollversionen

FairPlay-Tip: 🐰🐰🐰🐰

Moraff's Morejongg 4.0

Der chinesische Drachen

Mahjongg nennt sich ein uraltes fernöstliches Brettspiel, das mit 144 kunstvoll bemalten Steinen gespielt wird. Diese Steine werden zu einem dreidimensionalen Drachen aufgetürmt, der anschließend paarweise wieder abgebaut wird.



Das klassische Mahjongg in einer neuen Multimedia-Verpackung.

Mahjongg ist eine nette Patience, die man stundenlang allein vor dem Bildschirm spielen kann. Die 144 Mahjongg-Steine werden dabei immer wieder neu zu einer Pyramide aufgeschichtet. Um diesen Drachen abzubauen, muß der Spieler zwei Steine mit einem gleichen Motiv nacheinander mit der Maus anklicken. Die Steine lösen sich aber nur dann auf, wenn sie „frei" sind und kein anderer Stein sie blockiert.

Morejongg von Steve Moraff ist wohl die schönste und farbenprächtigste Mahjongg-Variante, die es derzeit auf dem Markt gibt. Die Spielsteine erscheinen vollkommen plastisch in einem zarten Lindgrün, während im Hintergrund ein dunkelblauer Sonnenuntergang zu sehen ist. Wer möchte, der aktiviert in der Testversion drei weitere Steinesets, die andere Motive zeigen. Besonders gelungen ist in dieser Hinsicht das Steineset CHSAMPLE.TLS, das verschiedene Hölzer und Kunststoffe als „Baustoff" für die 144 Mahjongg-Steine simuliert.

Morejongg bietet aber noch mehr als nur eine vom Original abweichende Grafik. So ist es bereits in der Shareware-Version möglich, neben dem klassischen Drachen auch das „Big Tile Game" zu aktivieren, das besonders große Bausteine verwendet, um einen quadratischen Drachen zu errichten.

Eine besondere Herausforderung ist das „Mega Morejongg"-Spiel, das anstelle von 144 Bausteinen gleich 288 Steine verwendet. Jedes Motiv ist in diesem Mammutdrachen gleich achtmal vorhanden. Auf diese Weise schrumpft der Drachen zuerst sehr schnell zusammen, da es leicht ist, Paare zu bilden. Am Ende des Spiels geht die Patience aber nicht immer vollständig auf, weil viele Pärchen genau aufeinanderliegen und sich somit nicht entfernen lassen.

In der Vollversion stehen viele weitere Drachenformen, Steinesets und Hintergrundbilder zur Verfügung.

Kurzinfo

Moraff's Morejongg 4.0

System: Windows 95
8 MB RAM, Truecolor-Grafik, Maus, Soundkarte

Autor: Steve Moraff
14927 Lake Forest Dr., Lutz FL 33549, USA

Email: moraff@moraff.com

Preis: DM 80,– für CD-ROM mit 14 Moraff-Vollversionen

FairPlay-Tip: ☺☺☺☺☺

Moraff's Ringjongg 2.0

Virtuelle Donuts

Man nehme ein paar Donuts in verschiedenen Farbschattierungen und werfe sie auf einen Haufen. Schaffen Sie es wohl, diesen Haufen abzubauen, indem Sie Steine mit gleicher Farbmusterung paarweise anklicken?



Ringjongg – mit zwei markierten Ringen.

Ringjongg ist ein weiterer Versuch von Steve Moraff, der alten Mahjongg-Idee neue Variationen abzugewinnen. Diesmal werden statt viereckiger Klötzer eben dreidimensionale Ringe eingesetzt, die in mehreren Ebenen zu einem Drachen aufgeschichtet werden.

Das Ziel ist es, den ausliegenden Haufen mit Dutzenden von Ringen komplett bis auf den letzten Donut abzubauen. Zu diesem Zweck müssen immer zwei Ringe markiert werden, die eine vollkommen identische Oberflächentextur aufweisen und nicht von anderen Ringen verdeckt werden.

Spielen Sie Ringjongg in der niedrigsten Schwierigkeitsstufe, so müssen die Ringe eine beliebige freie Seite aufweisen, um markiert werden zu können. Im Experten-Modus muß es hingegen entweder die rechte oder die linke Seite eines Rings sein, die frei sein muß, damit sich der Mahjongg-Stein markieren läßt.

Schafft man es, ein Pärchen zu finden, so löst es sich sofort auf. Notfalls hilft eine Hint-Funktion dabei, ein geeignetes Pärchen nach dem anderen zu finden, bis man endlich den richtigen „Blick" für die bunten Steine bekommen hat.

Ringjongg ist ein sehr schnelles Spiel, da nicht so viele Steine wie beim normalen Mahjongg verwendet werden. Dafür lädt Ringjongg aber einen Drachen nach dem anderen. Um in den Highscore zu gelangen, muß der Spieler so viele Drachen wie möglich auflösen. Wer mit dieser Aufgabe gut zurechtkommt, der kann das „Small Ring Ringjongg" ausprobieren, das doppelt so viele Ringe wie zuvor einsetzt.

Alternative Oberflächenstrukturen für die Ringe und neue Hintergrundbilder gehören bei Ringjongg ausnahmsweise einmal nicht zum Lieferumfang der Shareware-Version dazu. Auf der Moraffs-CD-ROM, die Besteller der Vollversion erhalten, sind diese Materialien allerdings zur Genüge vertreten.

Kurzinfo

Moraff's Ringjongg 2.0

System: Windows 95
8 MB RAM, Truecolor-Grafik, Maus, Soundkarte

Autor: Steve Moraff
14927 Lake Forest Dr., Lutz, FL 33549, USA

Email: moraff@moraff.com

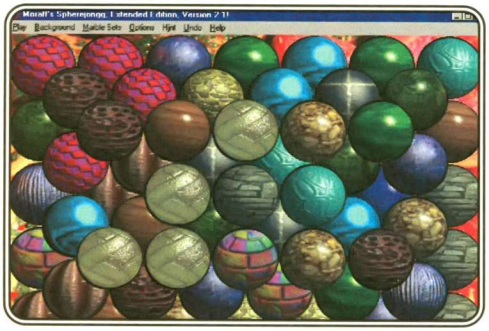
Preis: DM 80,– für CD-ROM mit 14 Moraff-Vollversionen

FairPlay-Tip: ☺☺☺☺

Moraff's Spherejongg 3.0

Jonglieren mit 144 Kugeln

Spherejongg ist die erklärte Lieblings-Mahjongg-Variante der Shareware-Szene. In dem sehr aufwendig gestalteten Truecolor-Spiel werden absolut realistisch erscheinende 3D-Kugeln zu einer Pyramide aufgeschichtet, die der Spieler anschließend Kugel für Kugel wieder abräumen muß.



Spherejongg verblüfft so manchen Anwender mit seinen fotorealistischen 3D-Kugeln.

Kaum haben sich die extrem komprimierten Truecolor-Grafiken von Spherejongg in den Arbeitsspeicher des Rechners gebrannt, da fällt dem Anwender auch schon staunend der Kiefer herunter. Vor ihm auf dem Bildschirm ist eine 3D-Pyramide entstanden, die sich aus lauter blitzenden Kugeln zusammensetzt. Die Oberflächentexturen der Kugeln sind dabei vom Programmierer Steve Moraff so geschickt gewählt worden, daß der Eindruck entsteht, daß sich hier tatsächlich echte Gummi-, Plastik-, Metall- und Holzkugeln ein fröhliches Stelldichein geben. Angesichts dieser fulminanten Grafik ist es ein wahres Vergnügen, sich mit dem Spiel zu beschäftigen.

In der Testversion läßt sich Spherejongg leider nur in der mittleren Schwierigkeitsstufe spielen. Das bedeutet, daß der Spieler nur Kugeln markieren kann, die nicht von anderen Kugeln blockiert werden und mindestens eine freie obere oder untere Seite aufweisen. Klickt man zwei identische Kugeln an, so lösen sie sich – wie gehabt – einfach auf.

In der Testversion lassen sich vier verschiedene Drachenformen aktivieren. Mit dem normalen Steineset aus 144 Kugeln können Drachen in wahlreise drei oder vier Ebenen errichtet werden. Eine echte Herausforderung ist der Big-Modus, der gleich 288 Kugeln verwendet, um einen Drachen zu errichten.

Spherejongg überzeugt mit einem Demofilm, der in die Spielstrategie von Mahjongg einführt, und einem Statistikmodul, das alle Fortschritte und Erfolge des Anwenders akribisch festhält.

Kurzinfo

Moraff's Spherejongg 3.0

System: Windows 95
8 MB RAM, Truecolor-Grafik, Maus, Soundkarte

Autor: Steve Moraff
14927 Lake Forest Dr., Lutz, FL 33549, USA

Email: moraff@moraff.com

Preis: DM 80,– für CD-ROM mit 14 Moraff-Vollversionen

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒

Moraff's Radiation 1.0

Strahlende Elektronen

Irgendwo auf dem Spielbrett verbergen sich ein paar Minen, die sofort in die Luft gehen, wenn jemand das zugehörende Feld betritt. Ihre Aufgabe ist es, als Minensucher tätig zu werden und diese Felder aufzuspüren. Wir von der FairPlay hoffen inständig darauf, daß Sie einschlägige Erfahrungen auf diesem Gebiet mitbringen...



Radiation mit dem Steineset Hot electrons.

Endlich einmal kein Mahjongg-Klon! Bei dem Namen Steve Moraff kommt so mancher Spieler nicht umhin, an die vielen Mahjongg-Klone zu denken, die der Amerikaner bereits aus der Taufe gehoben hat. Diesmal wagt sich Steve allerdings an einen neuen Klassiker heran, den er auf seine Weise interpretiert. Das Vorbild Minesweeper ist ein bekanntes Windows-Spiel, das mit einer recht simplen Grafik dazu auffordert, auf einem Spielbrett verborgene Minen zu finden. Ganz klar, daß Radiation als Variante dieser simplen Idee wieder ganz neue Wege gehen muß.

Zunächst einmal ist es möglich, die gewünschte Größe des Spielbrettes vorzugeben. Radiation unterstützt die Brettausmaße 16 x 12, 20 x 16, 30 x 24, 40 x 30 und 50 x 40, wobei sich nur zwei Layouts in der Testversion aktivieren lassen.

Passend zu diesen mehr oder minder großen Bombenteppichen können bis zu fünf Schwierigkeitsgrade ausprobiert werden. Sie geben die Anzahl der Bomben vor, die auf dem Bildschirm versteckt werden. Die Testversion erlaubt nur recht einfache Einstellungen, während die Vollversion mit minimal drei Leerfeldern pro Bombe fast das Unmögliche vom Spieler erwartet.

Die Testversion arbeitet von Hause aus mit dem Spielsteinset Rosewood & Flower, das etwas langweilig erscheint. Wesentlich mehr Pfeffer bringt das Steinset Hot electrons mit, das dreidimensionale Elektronen in verschiedenen Farben simuliert.

Bei Radiation weisen keine Zahlen auf den aufgedeckten Feldern darauf hin, wie viele Bomben sich in der Nähe verbergen. Vielmehr muß ein Farbcode geknackt werden. Zum Glück ist das Spiel nicht gleich beendet, wenn man doch einmal aus Versehen auf eine Bombe tritt, anstatt sie mit der rechten Maustaste zu markieren.

Gespielt wird übrigens gegen die Zeit, so daß man sich beim Überlegen nicht allzu lange Zeit lassen sollte.

Kurzinfo

Moraff's Radiation 1.0

System: Windows 95
8 MB RAM, Truecolor-Grafik, Maus, Soundkarte

Autor: Steve Moraff
14927 Lake Forest Dr., Lutz FL 33549, USA

Email: moraff@moraff.com

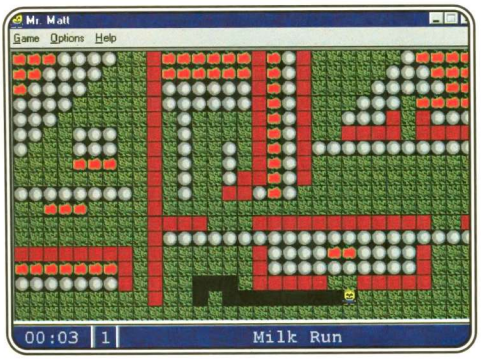
Preis: DM 80,– für CD-ROM mit 14 Moraff-Vollversionen

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒

Mr. Matt 1.0

Von der Hand in den Mund

Haben Sie Hunger? Kein Problem: Bei Mr. Matt können Sie sich so richtig satt essen. Passen Sie nur auf, daß Ihnen bei diesem Boulderdash-Klon keine Felsbrocken auf den Kopf fallen.



Mr. Matt jagt den Äpfeln nach.

Mr. Matt macht Ihnen so richtig den Mund wäßrig: Groß und deutlich sehen Sie auf dem Bildschirm mindestens drei Dutzend Hamburger ausliegen. Und es ist auch gar nicht so schwierig, an diese Hamburger heranzukommen. Man muß seine Spielfigur nur über die grünen Felder bewegen, um auf diese Weise einen Weg durch das Terrain zu graben. Hat man die Hamburger erreicht, so kann man sie einfach durch Überlaufen auffressen. Als wenn dies wirklich so einfach wäre!

Überall auf der Spielfläche und natürlich besonders in der Nähe der Hamburger liegen große, massive Felsbrocken herum, die nur darauf warten, durch die Grabungsaktionen des Spielers so gelockert zu werden, daß sie dem Spieler auf den Kopf fallen. Der ist nach dieser Behandlung sofort tot und muß den Level wieder von vorn beginnen.

Mr. Matt ist ein sehr anspruchsvolles Denkspiel. Ständig gilt es zu überlegen, ob die allgegenwärtigen Steine vielleicht in den selbstgeschaffenen Graben poltern können. Oft passiert es auch, daß die rollenden Steine ganze Passagen versperren und ein vollständiges Auffressen der Hamburger somit verhindern. Das ist bedauerlich, da der nächste Spiellevel erst dann geladen wird, wenn alle Hamburger im digitalen Bauch der Spielfigur verschwunden sind.

Die Freeware Mr. Matt besteht aus drei Spielen mit zusammengenommen 16 verschiedenen Leveln; einer kniffliger als der andere. Wer übrigens ganz und gar nicht auf Hamburger steht, der aktiviert über das Menü eine andere „Belohnung" und jagt fortan Karotten oder Äpfeln nach.

Kurzinfo

Mr. Matt 1.0

System: Windows 95
256 Farben, Maus, Soundkarte

Autor: J. Andrzej Wrotniak
2057 Happy Lane, Crofton
MD 21114-1917, USA

Email:
70611.2552@compuserve.com

Internet: http://www.freeflight.com/wrotniak/

Preis: Freeware

FairPlay-Tip: ❦❦❦

Necrodome 0.36

Zoff in der Arena

Mit einem Panzer fahren Sie in eine verwinkelte Arena hinein, in der sich viele schwerbewaffnete Gladiatoren verstecken. Das Ziel in diesem 3D-Shooter ist es, lebend den Ausgang der Arena zu erreichen. Necrodome bietet eine ziemlich realistische 3D-Grafik und hebt das Genre der 3D-Shooter endlich auf die Windows 95-Ebene.



Nur der Stärkste und Schnellste überlebt: Necrodome ist nichts für Spieler mit schwachen Nerven.

Ich-Perspektiven haben es in den letzten Monaten vor allem der Bundesprüfstelle angetan – fast alle Neuerscheinungen wurden prompt indiziert. Aus dem Repertoire von Raven Software, die auch Necrodome programmiert haben, hat es bereits das Fantasy-Spiel Heretic erwischt, der nicht minder blutrünstige Nachfolger Hexen ist allerdings immer noch legal zu haben.

Bislang gab es gute 3D-Shooter nur als DOS-Versionen. Und auf der DOS-Ebene starteten die Spiele immer erst dann, wenn zuvor alle Boot-Dateien geändert wurden.

Das Spiel Necrodome nutzt die DirectX-Treiber von Microsoft, um die fast realistische Ballerorgie unter Windows 95 umzusetzen – ein Qualitätsunterschied zu bekannten DOS-Spielen ist dabei erstmals nicht mehr zu bemerken. Der gute alte DOS-Prompt hat somit eigentlich ausgedient, wer braucht ihn jetzt schon noch?

Bei Necrodome fährt der Spieler mit einem Panzer in eine Arena hinein. Überall verstecken sich Gladiatoren, die mit gezielten Maschinengewehrsalven zu vernichten sind. Bei dieser Hetzjagd kann man den Panzer über viele Powerups lenken, um auf diese Weise neue Munition oder stärkere Waffensysteme aufzunehmen. Oft genug ist es allerdings erforderlich, den Panzer zu verlassen, um zu Fuß verwinkelte Gänge zu erkunden, Anhöhen zu erklimmen oder um Hebel umzulegen. Wird der eigene Panzer zerstört, so kann man sich mit etwas Geschick ein neues Gefährt suchen – groß genug sind die düsteren Räumlichkeiten von Necrodome auf jeden Fall.

Übrigens: Die von Necrodome benötigten DirectX-Treiber liegen auf der Festplatte vor, wenn Sie zuvor das Spiel Fire Fight ausprobiert haben. Ansonsten müssen Sie die Treiber im Internet unter der Adresse http://directx.com downloaden.

Kurzinfo

Necrodome 0.36

System: Windows 95
Pentium, 8 MB RAM, 15 MB auf HD frei, 256 Farben, Maus, Soundkarte

Autor:
Raven Software Corp. c/o SSI

Internet:
http://www.ravensoft.com

Preis: $ 39,95

FairPlay-Tip: ❦❦❦❦❦

Offiziersschafkopf 1.0

Schafkopf mit deutschem Blatt

In vielen Kneipen wird am Abend so mancher Schafkopf geklopft. Wenn allerdings nicht genügend Freunde für eine Partie zur Verfügung stehen, so läßt sich Schafkopf auch als Solitaire gegen den Computer spielen. Die Berliner Umsetzung dieser Spielidee weiß zu überzeugen.



Das Windows-Spiel Offiziersskat.

Eine recht interessante Variante des Schafkopf-Spiels ist das Spiel zu zweit, das Offiziersschafkopf genannt wird. Das gleichnamige Spiel von Uwe Rosenke verzichtet auf einen zweiten menschlichen Spieler und simuliert ihn ganz einfach selbst. Auf diese Weise kann das Spiel zu jeder Tages- und Nachtzeit gestartet werden; ein zweiter menschlicher Mitspieler ist vollkommen überflüssig.

Wie beim Original geht es auch in der Software-Umsetzung um das Ausspielen, Abwerfen und Stechen von Karten. Bevor die Partie allerdings losgeht, lassen sich einige Eckparameter des Spiels festlegen. Unter anderem stehen zwei Spielstärken für den Computergegner zur Verfügung, die der Spieler aktivieren und seinem eigenen Spielkönnen anpassen kann. Außerdem legt der Spieler fest, wer anfängt und ob er lieber mit einem französischen oder mit einem deutschen Kartenblatt spielt.

Die Bedienung des Programms geht auch Laien äußerst einfach von der Hand, da die deutsche Sprachausgabe sofort auf Fehler aufmerksam macht. Außerdem wird nach den gängigen Schafkopf-Regeln gespielt und gezählt. Im Endeffekt muß der Spieler nur seine Karten mit der Maus anklicken und sie auf diese Weise ins Spiel bringen. Um die Auswertung der abgeworfenen Karten und um die Punktezählung kümmert sich das Programm automatisch.

Wer auf den Geschmack gekommen ist, der kann vom gleichen Programmierer das Spiel Offiziersskat testen, das ebenfalls auf der Heft-CD der FairPlay gespeichert ist.

Kurzinfo

Offiziersschafkopf 1.0

System: Windows 3.1
256 Farben, Maus, Soundkarte

Autor: Uwe Rosenke
Halskestr. 6, 12167 Berlin

Email: Kreutzi@aol.com

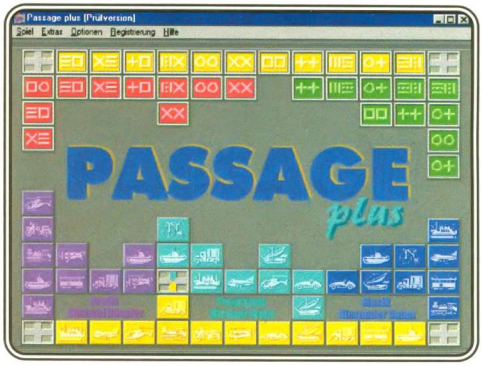
Preis: DM 20,–

FairPlay-Tip: ☆☆☆☆

Passage 1.0g

Legepuzzle

Passage erhitzt das Gehirn bis auf den Siedepunkt: Sie müssen 72 bunte Steine auf dem Spielbrett ablegen und dabei so viele Punkte wie nur möglich erzielen. Wenn das kein Brettspiel für Grübler ist...



Passage ist ein Brettlegespiel für Taktiker.

72 Steine werden in einem digitalen Sack aufbewahrt und kräftig durchgemischt. Währenddessen baut das Programm ein rechteckiges Brett auf, das aus lauter viereckigen Feldern besteht. In der Mitte des Brettes liegt ein grauer Jokerstein.

Nach und nach reicht Passage dem Spieler einen Stein nach dem anderen an. Die ersten vier Steine werden Sie recht schnell los: An die vier grauen Seiten des Jokersteins lassen sich neue Steine problemlos anlegen. Etwas schwieriger wird es, wenn die ersten bunten Steine ausliegen. Neue Steine lassen sich jetzt nur noch dann anlegen, wenn sie entweder die gleiche Farbe oder aber das gleiche Motiv wie der Nachbarstein aufweisen. Da Passage mit einem Dutzend Symbolen und sechs verschiedenen Farben arbeitet, ist klar, daß es von jedem Stein nur ein Unikat gibt – da ist das überlegte Plazieren der Steine ein Muß.

Je länger das Spiel währt, um so komplizierter wird es, einen Stein loszuwerden. Bekommt ein neuer Stein nämlich zwei Nachbarn auf einmal, so muß er mit dem einen die Farbe und mit dem anderen das Motiv teilen. Ganz schön irre, was? Dann stellen Sie sich mal die Regeln bei vier Nachbarn vor!

Zum Glück gibt es Bombensteine, die falsch plazierte Steine auflösen, und Jokersteine, die mit ihren grauen Universalflächen für neue Anlagestellen sorgen. Der Clou: Legen Sie mit den Steinen eine Passage von einer Brettseite zur anderen, so löst sie sich auf – viele Punkte sind Ihnen dabei gewiß.

Notfalls können Sie einen Stein mit der rechten Maustaste wieder in den Sack zurückwerfen. Doch Vorsicht: Hätten Sie den Stein doch anlegen können, geht Ihnen einer von 30 Bonuspunkten verloren. Sind alle 30 Punkte verwirkt, ist das Spiel zu Ende.

Kurzinfo

Passage 1.0g

System: Windows 3.1
Soundkarte, Maus

Autor: GEKKO Software GmbH
Postfach 24 24, 55014 Mainz

Email:
100316.3247@compuserve.com

Preis: DM 39,–

FairPlay-Tip: ☆☆☆☆☆

Pheasant Hunt 1.0

Auf Fasanenjagd

Andrew Novotak hat anscheinend ein Faible für die Jagd. Nach seinem Angelsimulator WinFish und seiner Entenhatz WinDuck geht es nun in Pheasant Hunt den Fasanen ans Gefieder. Ihr treuer Jagdhund begleitet Sie diesmal mit ins Unterholz.



Die Fasane werden vom Jagdhund aufgeschreckt.

Wenn Sie an dem langen Lauf der Schrotflinte vorbei ins Gelände schauen, so sehen Sie eine neblige Landschaft, wie es sie wahrscheinlich vor allem im regnerischen England gibt. Dürre Bäume erheben sich aus einem morastigen Boden, der in erster Linie von hohen Grasgarben bewachsen ist. Hinter diesen Grasgarben verstecken sich auch die Fasane, die prompt durch ein Bellen des Jagdhundes aufgeschreckt werden. Braver Bello.

Mit der Maus ist es nun ein leichtes, den Lauf der Schrotflinte herumzuschwenken und die schwerfällig vorüberfliegenden Fasane anzuvisieren. Doch Vorsicht: Es dürfen nur die männlichen Fasane, die Hähne, mit einem Mausklick abgeschossen werden. Es ist gar nicht so einfach, die bunten Hähne im Flug von den einheitlich graubraunen Hennen zu unterscheiden, aber egal: Notfalls nimmt man eben ein paar Minuspunkte in Kauf. Mit der rechten Maustaste wird die Waffe schnell wieder nachgeladen, und schon kann die Jagd weitergehen.

Die Szenerie mit der Fototapete scrollt mit der Waffe mit und gibt so nach und nach den Blick auf ein ziemlich großes Terrain frei. Immer wieder streben dabei neue Fasanengruppen aus ihren Verstecken empor, um das Weite zu suchen. Da kommt man aus dem Ballern gar nicht mehr heraus und läuft Gefahr, im Eifer des Gefechts auch noch den eigenen Hund mit zu erschießen.

In der Testversion ist die Fasanenjagd zeitlich eng begrenzt. Da gilt es, innerhalb der kurzen Zeitspanne von wenigen Minuten einen neuen Punkterekord aufzustellen und möglichst viele Fasane den ewigen Jagdgründen anzuvertrauen.

Wem diese kleine Jagdsimulation gefallen hat, der kann sich freuen: Weitere Umsetzungen mit Stadttauben und anderem Federvieh sollen demnächst folgen.

Kurzinfo

Pheasant Hunt 1.0

System: Windows 3.1
8 MB RAM, 256 Farben, Maus, Soundkarte

Autor: Alligator Software, 8200 West 93rd Way Westminster, CO 80021, USA

Internet: http://members.aol.com/allisoft/

Email: allisoft@ix.netcom.com

Preis: $ 20,–

FairPlay-Tip: 🐰🐰

Paradise Slots 1.2

Zocken wie ein Profi

Paradise Slots ist ein Einarmiger Bandit für Windows 95, der auf Kommando seine Oberfläche ändert und auf diese Weise drei verschiedene Maschinen auf einmal simulieren kann. Seine Gewinne kann der Spieler aber leider nur auf einer Maschine geltend machen.

Lumpige 100 Münzen bekommt der Spieler als Spielgeld zugeteilt, wenn er sich bei dem Windows-Programm Paradise Slots an die Slot Machine mit dem Namen „Tropical paradise" herantraut. Da ist es doch am besten, anstelle der 10 oder 5 Münzen pro Durchgang nur eine einzelne Münze zu setzen – dann dauert das Spiel immerhin ein bißchen länger. Zwar bietet Paradise Slots dem Zocker die Option an, sich bis zu 1000 Münzen von der Bank zu borgen. In den Genuß dieses virtuellen Kassenregens kommt aber leider nur der Besitzer der Vollversion.

Immerhin kann es auch in der Testversion zum ganz großen Goldsegen kommen. Während sich die drei Rollen der Slot Machine drehen, werden kurz die möglichen Gewinnspannen eingeblendet. Drei Kirschen bringen den 20fachen, drei Bananenschalen den 150fachen und drei WILD-Karten immerhin den 1000fachen Einsatz zum Klingen. Da lohnt es sich schon einmal, ein Dutzend mal zu verlieren, wenn es dann nur endlich zum Durchbruch kommt.

Kann der Spieler den „Tropical paradise" irgendwann einmal nicht mehr sehen, so ist es möglich, bereits in der Testversion zwei weitere, alternative Slot Machines zu aktivieren. Sie heißen „Ocean blue" und „Jungle Drums Slots".

Da diese Spiele alle unter einer Oberfläche laufen, fällt die Bedienung natürlich identisch aus. Dafür unterscheiden sich die Einarmigen Banditen aber recht deutlich voneinander, wenn es um die optische Gestaltung, die Art der Symbole auf den Rollen und um die verwendeten Auszahlungsmodelle geht. Leider macht das Spielen mit den beiden Bonus-Maschinen auf Dauer nicht sehr viel Spaß, weil die erzielten Gewinne dem Spieler nicht gutgeschrieben werden.



Der Einarmige Bandit Tropical paradise.



Der Einarmige Bandit Jungle Drums.

Kurzinfo

Paradise Slots 1.2

System: Windows 95
256 Farben, Maus, Soundkarte

Autor: Ultisoft, PO Box 5015 Central Point, OR 97502, USA

Email: ultisoft@mind.net

Internet: http://www.softsite.com/ulti

Preis: ab $ 20,–

FairPlay-Tip: 🐰🐰🐰

Rats 95 1.0

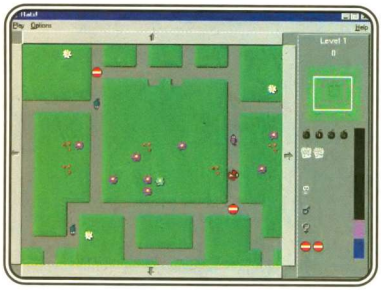
Die Ratten sind los!

Im Garten sind die Ratten los. Mit der Giftspritze, radioaktiven Fallen und Explosivbomben geht es den kleinen vermehrungsfreudigen Nagern ans Fell. Haben Sie auch wirklich kein Tier übersehen? Das wäre fatal.

Endlich haben Sie die Hecken in Ihrem Garten so geschnitten, daß ein kleines Labyrinth aus verwinkelten Gängen entstanden ist. Zufrieden lehnen Sie sich zurück und genießen Ihr Werk. Doch was ist das? Eine Ratte huscht zwischen Ihren Beinen hindurch! Das können Sie als überzeugter Hobbygärtner nicht auf sich sitzen lassen!

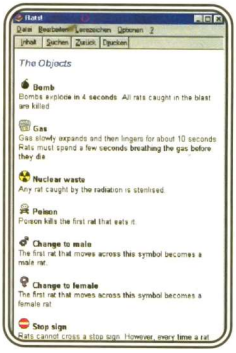
Rats! zeigt das Grün des Gartens aus der Vogelperspektive. Der Garten ist immerhin so groß, daß er in alle vier Richtungen über den Bildschirm scrollt. Und tatsächlich: in blauer und violetter Farbe tummeln sich Papa und Mama Ratte in den grünen Gängen. Trifft sich ein Pärchen zufällig, so machen die Ratten sofort Liebe. Fast kann man jetzt dabei zuschauen, wie die weibliche Ratte dicker und dicker wird – nur um nach ein paar Sekunden ein halbes Dutzend grauer Miniratten zu gebären, die sich schnell auf das Standardmaß aufpumpen.

Es ist ganz bestimmt nicht leicht, dieser Vermehrungsfabrik Einhalt zu gebieten. Zum Glück blendet das Programm alle paar Sekunden neue Powerups ein, die sich mit der Maus aufnehmen und im Garten ablegen lassen. Da gibt es Bomben, die nach fünf Sekunden explodieren und alle Ratten im Gang vernichten. Radioaktive Strahler machen die Tiere unfruchtbar, Gaszylinder vergiften sie.



Die Ratten vermehren sich schneller, als man gucken kann.

Mit einer Soundkarte im Rechner macht die rüde Rattenjagd doppelt soviel Spaß.



Übersicht der Powerups.

Kurzinfo

Rats 95 1.0

System: Windows 95
Soundkarte, Maus

Autor: Sean O'Connor,
62 Whitney Drive, Stevenage,
Herts, SG1 4BJ, England

Email: spto@cityscape.co.uk

Internet: http://www.cityscape.co.uk/users/gx96/

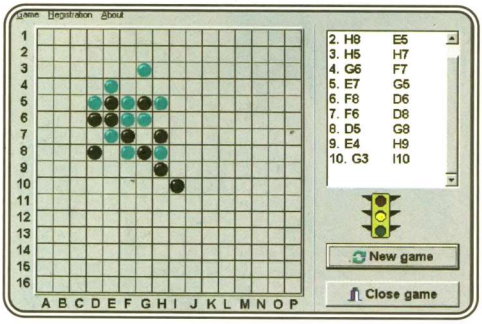
Preis: £ 20,–

FairPlay-Tip: 🐭🐭🐭🐭

Rendzu 2.1

Fünf in einer Reihe

Die Japaner spielen es seit vielen hundert Jahren und auch in unserem Kulturkreis wird es immer populärer – Rendzu, auch Go oder Fünf-in-einer-Reihe genannt. Der Spieler tritt hier gegen den Computer an und versucht dabei, den Sieg davonzutragen.



Eine Rendzu-Partie in vollen Zügen.

Rendzu lädt ein Spielbrett mit 16 x 16 Feldern. Je nachdem, wie Sie es in den Spieloptionen vorgemerkt haben, zieht zuerst der Computergegner oder aber der Spieler selbst.

Per Mausklick auf ein leeres Feld auf dem Spielbrett wird ein erster Stein abgelegt. Zur besseren Unterscheidung verwendet der eine Spieler weiße Steine und der andere schwarze. Ziel ist es nun, nach taktischen Überlegungen seine Steine so geschickt zu plazieren, daß fünf von ihnen eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Linie bilden. Das versucht der computergesteuerte Gegner natürlich fortwährend zu verhindern, indem er seine Steine so setzt, daß die Steinketten des Spielers blockiert werden.

Nicht ganz so starke Rendzu-Spieler werden allerdings eher damit beschäftigt sein, die Zwickmühlen zu zerstören, die der Computer da auf dem Bildschirm aufbauen möchte. Gewinnt der Computer, so blendet das Spiel eine kleine Animation ein und gibt Ihnen dabei eins mit der Keule über den Kopf. Pech gehabt.

Wer Probleme mit dem Computergegner bekommt, weil dieser zu stark oder aber zu schwach agiert, der kann in den Voreinstellungen den Schwierigkeitsgrad von Rendzu festlegen. Der Computergegner agiert dann wahlweise „Dumb" (dumm) oder als „Guru".

Rendzu ist ein einfaches Brettspiel ohne viele Effekte und Optionen. Gerade einmal eine Undo-Funktion stellt der Programmierer noch zur Verfügung, weiterführende Soundeffekte, Hintergrundmusiken, alternative Steinesets oder Alternativregeln werden nicht geboten. Leider läßt sich die englische Version auch nicht per Menübefehl in eine deutsche umwandeln. Dabei kommt sie doch aus der Schweiz.

Kurzinfo

Rendzu 2.1

System: Windows 95
Soundkarte, 256 Farben, Maus

Autor: Dmitri Karpatchev
Zurcherstrasse 233
8953 Dietikon, Schweiz

Email:
100760.3527@compuserve.com

Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/Dmitri_Karpatchev/

Preis: SFr 10,–

FairPlay-Tip: 🐭🐭

Road Hog 1.3

Kolbenfresser

Road Hog lädt Kinder zu einem unterhaltsamen Autorennen vor dem Bildschirm ein. Auf dem virtuellen Nürburgring sind Reaktionsschnelligkeit und stahlharte Nerven gefordert.



Die Skyline fest im Blick.

Das muß kesseln! Road Hog ist ein schnelles 3D-Actionspiel ohne jegliche Gewaltelemente. Das DOS-Spiel ist, da es leicht zu bedienen ist und sehr viel Abwechslung bietet, vor allem für Kinder interessant, die sich nacheinander und gegen die Zeit am Autorennen beteiligen.

In der Shareware-Version können sich die jugendlichen Schuhmacher zur Mass Tours anmelden. Dieses wichtige Turnier basiert auf drei Rennen, die nacheinander zu absolvieren sind: der Eaglematic Speedway, der Rushobany Freeway und der Zombiemile Turning.

Die Pole Position hat der Fahrer bei diesem Turnier leider nicht inne. Er startet in der Regel an neunter oder elfter Position. Sobald die eingeblendete Ampel auf Grün schaltet, sollte man mit der ALT-Taste mächtig Gas geben und dann die Augen weit aufsperren, um den Kurvenverlauf der Strecke zu überschauen.

Das Geschehen auf dem Bildschirm wird direkt aus der Sicht des Fahrers gezeigt. Der kann deswegen immer nur einen kleinen Bereich der Strecke einsehen und hat seine liebe Not damit, im hügeligen Terrain den Überblick zu behalten. Zumal auch noch Kühe, Zombies und andere wandelnde Hindernisse die Straße blockieren. Immerhin läßt sich die aktuelle Position des eigenen Wagens im Rennen stets am Bildschirm ablesen.



Achtung, Glatteis!

Road Hog setzt auf Fahrtalent und Geschicklichkeit, der Einsatz von Waffen ist verpönt. Wer beim Rennen unbedingt pöbeln möchte, der kann seine Konkurrenten mit der Stoßstange rammen und auf diese Weise vielleicht aus der Kurve schleudern.

Kurzinfo

Road Hog 1.3

System: 386er, DOS ab 3.3
570 KB Arbeitsspeicher frei,
576 KB EMS-Speicher, Soundkarte, Joystick/Gamepad

Autor:
Jürgen Egeling Computer
Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe

Internet:
http://www.tlcsoft.de

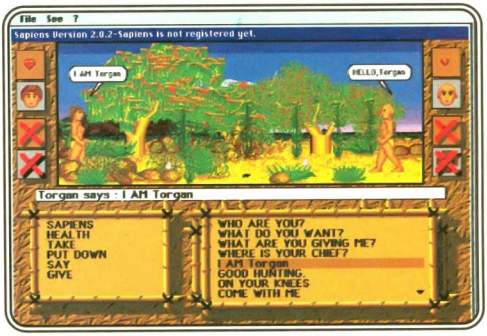
Preis: ab DM 39,90

FairPlay-Tip: ☺☺☺

Sapiens 2.02

Die Wiege der Menschheit

Das Grafikadventure Sapiens entführt den Spieler in eine Landschaft, wie sie vielleicht vor 100.000 Jahren einmal existiert hat. Dabei übernimmt der Spieler die Rolle eines jungen Neandertalers und beginnt prompt damit, die nähere Umgebung zu erkunden.



Sie steuern in Sapiens den jungen Neandertaler Torgan.

Vor 100.000 Jahren hat den Homo Sapiens Neanderthalensis nur eins interessiert: Wer ist mein Feind und wo bekomme ich etwas Feines zu essen?

Aber überzeugen Sie sich selbst. Das Grafikadventure Sapiens entführt Sie in die Vergangenheit und überläßt Ihnen die Führung eines jungen Jägers vom Leichtfuß-Stamm der Neandertaler. Fortan sollte es Ihr Bestreben sein, das eigene Territorium zu erkunden, freundschaftliche Beziehungen zu anderen Stämmen aufzubauen, Dinge zu tauschen, Assegai-Köpfe zu sammeln und Feinde zu vernichten.

Das Spiel erinnert optisch sehr an eine Macintosh-Umsetzung, startet aber dennoch unter Windows 95. Wer möchte, läßt sich die wenigen Texte, die in dem Spiel vorkommen, wahlweise in Englisch oder in Französisch vorlesen.

Das Geschehen wird in einem Fenster in einer einfachen 3D-Grafik gezeigt. Sind in dem Fenster andere Personen zu sehen, so kann man mit ihnen sprechen, wenn der SAY-Button betätigt wird. Jetzt lassen sich mehrere Floskeln aus einer Vorgabe heraus auswählen – die Antwort der angesprochenen Person ist sofort in einer Sprechblase abzulesen.

Zusätzlich ist es möglich, sich mit dem LOOK-Button im Gelände umzusehen, ausliegende Dinge aufzunehmen und wieder fallen zu lassen, Gegenstände zu verwenden oder sie an andere Personen weiterzureichen.

Leider ist Sapiens sehr schwer zu bedienen. Auch Profis werden ihre liebe Not damit haben, ihre Spielfigur zu steuern und Aktionen durchzuführen.

Kurzinfo

Sapiens 2.02

System: Windows 95
256 Farben, Soundkarte, Maus

Autor: Didier & Olivier Guillion
4 rue de Bordeaux
31200 Toulouse, France

Email:
101455.254@compuserve.com

Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/myriad

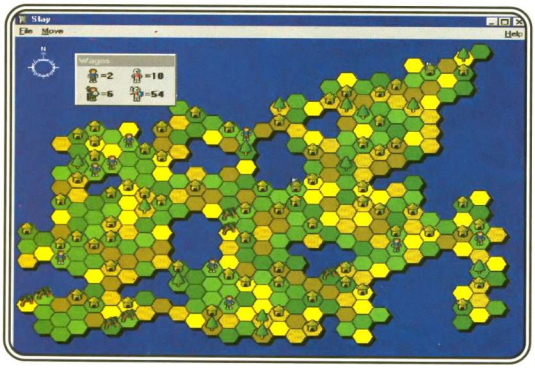
Preis: $ 20,–

FairPlay-Tip: ☺☺

Slay 95 1.0

Inselkrieg

Auf einer kleinen Insel ist der Krieg ausgebrochen: Jeder Bewohner fordert mit Waffengewalt den Besitz seines Nachbarn ein. Mit etwas Mut und taktischem Talent gehört die Insel bald Ihnen.



Zu Beginn des Spiels sind die Territorien der Mitspieler noch frei auf der Insel verteilt.

Slay ist eine Risiko-Variante, die wunderschön gezeichnet wurde und herrlich animiert ist. Der Kampf um Macht und Vorherrschaft findet auf einem kleinen Inselreich statt, das zu Beginn einer Runde in viele kleine Sechsecke verschiedener Schattierungen eingeteilt wird. Jede Farbe steht für einen der fünf Mitspieler, von denen vier der Computer steuert.

Sobald zwei gleichfarbige Sechsecke aneinanderstoßen, entsteht ein Kampfterritorium mit einer kleinen 3D-Hütte darauf. Jede Hütte kann in der ersten Runde einen einfachen Kämpfer stellen – eine wehende Fahne an der Hütte macht darauf aufmerksam, daß man dort einen Krieger „abholen" kann. Er wird mit der Maus auf einem leeren angrenzenden Feld abgesetzt – und erobert dieses leere Feld sogleich. Je größer die einzelnen Territorien durch solche Aktionen werden, um so mehr Geld nimmt der Spieler ein und um so mehr Soldaten kann er in der nächsten Runde finanzieren.

Der Kampf um neue Territorien verläuft halbwegs friedfertig, bis sich die Soldaten schließlich gegenüberstehen. Um eine Hütte oder einen gegnerischen Soldaten zu bekämpfen, muß aus zwei einfachen Soldaten ein Supersoldat fusioniert werden. Und um einen Supersoldaten zu bekämpfen, muß aus zweien von ihnen ein Ritter generiert werden. Leider kosten diese Figuren sehr viel Geld pro Runde. Kann das Territorium dieses Geld nicht mehr aufbringen, so sterben die Figuren und hinterlassen ein makabres Holzkreuz auf ihrem Feld.

Die beste Strategie ist es demnach, die eigenen Landstriche so gut wie möglich zu verteidigen und die Territorien der Gegner in viele kleine Segmente zu zerschneiden, die rasch verarmen.

Kurzinfo

Slay 95 1.0

System: Windows 95
Soundkarte, Maus

Autor: Sean O'Connor
62 Whitney Drive, Stevenage
Herts, SG1 4BJ, England

Email: spto@cityscape.co.uk

Internet: http://www.cityscape.co.uk/users/gx96/

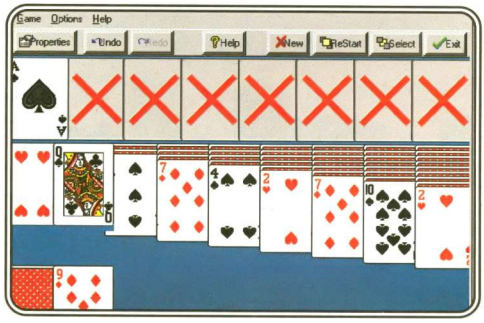
Preis: £ 20

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒🐒

Solitaire Wizard 1.0

Kartenpatiencen selfmade

Das Windows-Programm kennt elf verschiedene Variationen der bekannten Kartenpatience Klondike. Wenn Sie Ihr Glück ab und zu ganz gerne mit einer Kartenpatience auf die Probe stellen, können Sie mit dem Solitaire Wizard auch eigene Spielregeln aufstellen.



Der Solitaire Wizard bietet elf Klondike-Variationen an.

Die Karten-Patience, die zum Lieferumfang von Windows gehört und von den meisten Anwendern nur „die Flöte" genannt wird, heißt in Fachkreisen Klondike.

Der Solitaire Wizard erlaubt es Ihnen, Klondike mal ein bißchen abwechslungsreicher als sonst zu spielen. Das Windows-Programm kennt elf einfallsreiche Variationen des Kartenspiels, die Thumb and Pouch, Whitehead, Agnes, Queenie, Double Klondike, Gargantua, Carlton, Springfield und Lady Jane genannt werden und sich per Buttondruck aus dem Programmfenster heraus aufrufen lassen.

Die verschiedenen Patiencen legen zwar auch eine Flöte aus mehreren Kartenstapeln auf dem Bildschirm aus, die anschließend Karte für Karte abzubauen sind, hier variieren aber die Regeln, so daß der Spieler es schon einmal mit zwei Kartendecks anstelle von nur einem zu tun bekommt. Oft muß er die ausliegenden Karten auch in eine vollkommen ungewohnte Reihenfolge bringen.

Wer Spaß an diesem rücksichtslosen Versatzspiel der Originalregeln hat, der startet einen Wizard, der dem Anwender Schritt für Schritt den Weg zur eigenen und ganz persönlichen Kartenpatience aufzeigt. In vier Konfigurationsfenster lassen sich nun alle Einzelregeln per Mausklick aktivieren und zu einem neuen Ganzen zusammensetzen. Das resultierende Spiel wird gespeichert und kann anschließend sofort erprobt werden.

Der Solitaire Wizard verfügt über eine nicht sehr übliche Einschränkung. Zunächst einmal läßt sich das Spiel nach der Installation nur 300mal starten, um anschließend den Start zu verweigern. Die uns vorliegende Version läßt sich – das kommt hinzu – nur dann aufrufen, wenn Sie zuvor die Systemuhr des Rechners auf den August '96 eingestellt haben.

Kurzinfo

Solitaire Wizard 1.0

System: Windows 3.1
256 Farben, Soundkarte, Maus

Autor: Thomas Warfield
PO Box 9155, Springfield
IL 62791-9155, USA

Email: GoodSol@aol.com

Internet: http://users.aol.com/GoodSol/solwiz.html

Preis: $ 15,–

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒

Steel Shot 1.2

Flippern in der Arktis

Steel Shot ist ein gelungener Flipperautomat aus der Shareware-Szene. In der Testversion läßt sich nur der Tisch „Arctic" ausprobieren. Die beiden Bonustische „Wall Street" und „Meltdown" stehen dem Spieler erst in der Vollversion zur Verfügung.



Der Tisch „Arctic" scrollt über drei Bildschirme – die Kugel bleibt dabei stets im Zentrum des Bildes stehen.

Es gibt ganz einfach Trends, die entstehen aus dem Nichts und werden dann von vielen Programmierern gleichzeitig aufgenommen. In den letzten zwölf Monaten waren es die digitalen Flipper, die für Furore auf dem Markt und für klingende Münze in den Kassen gesorgt haben.

Steel Shot ist ein verspäteter Flipper für die DOS-Ebene, der aus der Shareware-Szene kommt. Vergleicht man den Flipper mit der kommerziellen Konkurrenz in den Computerfachgeschäften, so hat Steel Shot nicht allzu viel zu bieten. Da es sich bei Steel Shot allerdings um ein Shareware-Programm handelt, kann es nicht schaden, sich das schnelle Spiel zumindest in der Testversion doch einmal etwas genauer anzuschauen.

Steel Shot bietet in der Testversion nur den Tisch „Arctic" an. Der ganze Tisch hat sich dem Motto „Kälte" untergeordnet und zeigt als Motiv eine verschneite Eislandschaft. Auch die verschiedenen Aufgaben des Flippers sind dem Thema entsprechend formuliert. Da gilt es zum Beispiel, die virtuelle Stahlkugel geschickt gegen die verschiedenen Targets und Banden des Flippers zu lenken, um genügend Punkte zu sammeln und in einem eingeblendeten Iglu ein Feuer entfachen zu können. Dann schmilzt nämlich die Kuppel des Iglus und die Flipperkugel kann auch in diesem zuvor verschlossenen Raum noch Punkte an den verschiedenen Banden sammeln.

Wer seine Kugeln restlos verschossen hat und den Tisch „Arctic" in- und auswendig kennt, der kann sich ein Demo der beiden Tische „Wall Street" und „Meltdown" anschauen, die ebenfalls unter ein spezielles Motto gestellt wurden. Diese beiden Tische lassen sich aber nur von den Besitzern der Vollversion starten.

Fazit: So ansprechend das Spiel auch gestaltet ist, der Preis der Vollversion ist angesichts der äußerst vielfältigen kommerziellen Konkurrenz einfach zu hoch angesetzt.

Kurzinfo

Steel Shot 1.2

System: 386er, DOS ab 3.3 Soundkarte

Autor:
Jürgen Egeling Computer
Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe

Internet:
http://www.ticsoft.de

Preis: DM 48,–

FairPlay-Tip: 🐰🐰🐰

Skyroads XMas Special

Weihnachten im Weltraum

Da staunt der Weihnachtsmann aber! Mitten durch den Weltraum führen verwinkelte Straßen, die von geschwindigkeitssüchtigen Wahnsinnigen als Rennstrecke verwendet werden. Lust auf ein Match?





Skyroads im kosmischen Meer der Weihnachtskrabben.

Mitten durch des Weihnachtsmanns Geschenkekammer...

Stellen Sie sich den Weltraum vor, unendliche Weiten voller Sterne und fremder Galaxien. Doch mitten durch das luftleere Nichts zieht sich auf einmal eine schmale, unbefestigte Straße. Sie führt schnurstracks geradeaus, wird dabei oft von Löchern geziert und vollführt alle paar Meter willkürlich einen Wechsel der Ebenen. Blockaden, Lavatümpel und Tunnel bilden weitere Hindernisse, die einem Fahrer das Leben schwermachen können.

Der Fahrer – das sind Sie! Ihr Ziel? Erreichen Sie lebend das Ende der Straße. Das ist gar nicht so einfach, da das kleine Auto, das der Spieler steuert, nur ganz wenige Kommandos versteht. Der Spieler kann eigentlich nur Gas geben, mit seinem Auto hüpfen und es zu den Seiten lenken.

Es wäre sicherlich sinnvoll, die gefährliche Strecke im Schneckentempo abzufahren. Das ist leider nicht möglich, weil man sonst mit seinem Auto in eins der vielen Straßenlöcher fällt. Um es zu überwinden, muß der Fahrer viel Schwung holen und mit einem gigantischen Hops den neuen Straßenbeginn anvisieren. Auch die vielen Hindernisse auf der Straße selbst sind mitunter nur mit einem schnellen Sprung zu meistern.

Erschwerend kommt hinzu, daß der farbige Belag der Straße ständig wechselt und mal kochendheiß und mal ganz glitschig ist. Wer hätte es nicht geahnt – explodierende Reifen und schliddernde Chassis sind die Folge.

Die Testversion enthält drei von insgesamt 30 Streckenführungen.

Kurzinfo

Skyroads Xmas Special

System: 386er, DOS ab 3.3 Soundkarte

Autor:
Jürgen Egeling Computer
Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe

Internet: http://www.ticsoft.de

Preis: ab DM 48,–

FairPlay-Tip: 🐰🐰🐰🐰

Threat 1.45

Schluck Blei, Alien!

Endlich hat es die Menschheit geschafft, in den Weltraum vorzudringen, um fremde Planeten zu kolonialisieren. Doch die jungen Menschenkolonien werden prompt bedroht: insektenähnliche Aliens greifen die kosmischen Stellungen an.

Threat ist ein sehr ungewöhnliches 3D-Ballerspiel für die DOS-Ebene. Gleich nach dem Start wechselt das Programm in einen recht seltenen Bildschirmmodus, der die Grafik des Spiels in der Auflösung 320 x 400 anzeigt.

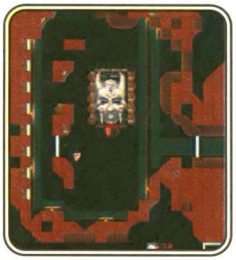
Dem Spieler steht mit dem Spiel Threat eine ganze Menge Spaß ins Haus. Zusammen mit zwei Freunden kann er sich um die Tastatur drängen und im Dreierrollkommando das Terrain sondieren. Als Wachmänner haben die drei Freunde die Aufgabe, alle aufgespürten Aliens sofort zu erschießen, um die verschiedenen Räumlichkeiten von der intergalaktischen Bedrohung zu befreien. Diese Säuberungsaktion geht den Spielern gar nicht so einfach von der Hand, da sich die Aliens gut verstecken. Erst wenn die Spielfiguren in der unmittelbaren Nähe stehenbleiben, spurten die intelligenten Aliens aus ihren Verstecken hervor und greifen den Spieler – meist im Verbund – an. Der muß nun mit seiner Maschinenpistole Sperrfeuer geben und den spinnen- und käferförmigen Aliens so schnell wie möglich den Garaus machen.

Im Gegensatz zu ähnlichen Shoot 'em Up-Spielen wird bei Threat das Geschehen aus der 3D-Vogelperspektive gezeigt. Dank dieser Darstellung kann der Spieler den kompletten Level stets überblicken und seinen Weg durch die Räume genau planen.

Zerplatzen die Aliens im Kugelhagel, so bleiben übrigens Münzen zurück, die – nimmt man sie auf – das Punktekonto des Spielers aufbessern oder neue Munition spendieren. Das Geld ist wichtig, da die Spieler nach den einzelnen Missionen einen Shop besuchen können, der neue Waffensysteme verkauft.

Die Testversion von Threat erlaubt es, die Missionen der Episode „Threat from Space" zu spielen. Zwei weitere Episoden stehen erst in der Vollversion zur Verfügung.

Ein Hinweis: Sollte Threat sich nicht von der Heft-CD aus starten lassen, so kopieren Sie alle Spiel-Dateien auf die Festplatte und nehmen den Schreibschutz mit *ATTRIB -R *.** zurück.



Der erste Level von Threat ist noch sehr überschaubar gestaltet.



Der zweite Level – hier lauern fast hinter jeder Ecke neue Aliens.

Kurzinfo

Threat 1.45

System: 386er, DOS ab 3.3
Soundkarte

Autor:
Jürgen Egeling Computer
Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe

Internet:
http://www.ticsoft.de

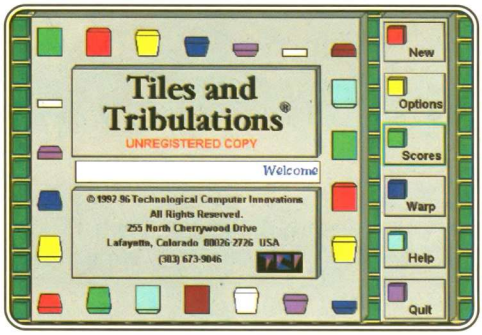
Preis: DM 48,–

FairPlay-Tip: ✌✌✌✌

Tiles and Tribulations 1.5

Nur noch 5000 Punkte...

Bei dem Spiel Tiles and Tribulations fallen bunte Steine in einen Schacht. Mit einer Art Gabelstapler müssen diese Steine nun aufgefangen und in verschiedene Regale eingeordnet werden. Passen Sie nur auf, daß kein Stein daneben fällt...



Das Startmenü des Spiels.

Unermüdlich purzeln bunte Steine in allen nur erdenklichen Farben von oben in einen recht breiten Schacht hinein. Etwa in der Mitte des Schachts dirigiert der Spieler einen schmalen Gabelstapler hin und her, der bis zu fünf dieser Steine nacheinander auffangen kann.

Mit einem Druck auf die Leertaste wird der gerade aufgesammelte Stein aber am besten gleich wieder fallen gelassen – und zwar genau über einem von fünf Regalen, die jeweils bis zu fünf Steine fassen können. Wer ein bißchen im Kopf rechnen kann, wird feststellen, daß maximal 25 Steine in die Regale passen, dann ist ihre Aufnahmekapazität schon erschöpft.

Deswegen müssen die Steine wie beim Vorbild Tetris aufgelöst werden. Berühren sich drei gleichfarbige Steine vertikal, horizontal oder diagonal, so lösen sie sich sofort in Luft auf. Zum planvollen Stapeln der bunten Steine bleibt allerdings kaum Zeit, da fortwährend neue Steine aufzusammeln sind.

Verfehlt ein herabfallender Stein den Gabelstapler, so ist sofort eins von drei Leben verwirkt. Sind alle drei Leben aufgebraucht, so ist das Spiel vorbei. Das kann mitunter schon nach Sekunden der Fall sein.

Experten schauen bald auf den Punktestand. Für einen einfachen Dreier gibt es 125 Punkte, für einen Vierer immerhin schon 5000. Wer es schafft, 5 gleichfarbige Steine zu einer Diagonalen aufzutürmen, der erntet 20.000 Punkte, wenn sich die Formation auflöst. Das höchste aller Gefühle ist ein X aus 9 Steinen, das für 75.000 Punkte gut ist. Das lohnt sich, weil es ab 100.000 Punkte ein neues Bonusleben gibt.

Tiles and Tribulations besteht aus 50 Leveln. Um von einem Level in den nächsten wechseln zu können, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden. Im ersten Level gilt es, 5000 Punkte anzuhäufen, um den Absprung zu schaffen.

Kurzinfo

Tiles and Tribulations 1.5

System: Windows 95
256 Farben, Soundkarte, Maus

Autor: Don Metzler
839 Welsh Court, Louisville
CO 80027, USA

Email:
71174.2675@compuserve.com

Preis: $ 21,95

FairPlay-Tip: ✌✌✌

WinBrick 2.05a

Another brick in the wall

WinBrick ist ein sehr bunter Breakout-Klon, der auch zu zweit gespielt werden kann. Reißen Sie die bunte Mauer auf dem Bildschirm ein, aber wundern Sie sich bitte nicht, wenn plötzlich die aberwitzigsten Dinge geschehen.

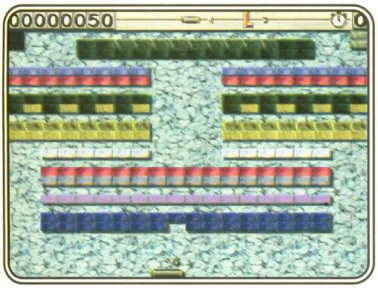
WinBrick ist ein Breakout-Klon. Es gilt, mit einem Ball eine Mauer Stein für Stein abzutragen. O Gott, bitte nicht schon wieder, werden jetzt viele Spieler denken, die langsam schon keine Klone von alten Konsolenklassikern mehr sehen können.

Doch WinBrick ist, wie soll es anders sein, eben doch so extravagant, daß es sich lohnt, das Spiel anzuschauen. In der Vollversion stehen 120 Level zur Verfügung, von denen sich in der Testversion bereits 5 ausprobieren lassen. Die Mauern und Hintergrundmotive der einzelnen Level sind so kunstvoll gerendert, daß allein die extravagante Grafik WinBrick von anderen Klonen abhebt.

Spielers, andere vergrößern ihn. Plötzlich ist es vielleicht auch möglich, mit dem Schläger zu schießen wie in einem Ballerspiel. Oder der Ball durchdringt die Steinmauer auf einmal wie ein Messer ein Stück Butter. Andere Pillen vergrößern oder vervielfältigen den Ball. Bis zu 64 Bälle in 5 verschiedenen Größen können sich im Idealfall gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln, um die Mauer in Rekordzeit abzubauen.

WinBrick läßt sich bei Bedarf auch gerne zu zweit spielen, wobei der eine Spieler seinen Schläger über die Tastatur steuert und der andere die Maus oder den Joystick als Eingabemedium verwendet.

In der Vollversion können begeisterte Spieler einen Leveleditor nutzen und WinBrick auch im Netzwerk spielen.



WinBrick ist ein sehr abwechslungsreicher Breakout-Klon mit einer fantastischen Grafik.

Tatsächlich überzeugt WinBrick aber vor allem aufgrund seiner „Special effects", die während des Spiels zum Tragen kommen. So lassen viele der Steine, die man mit einem Ball abgeschossen hat, sozusagen noch beim Verpuffen kleine Bonusgegenstände fallen, die man mit der Maus auffangen kann.

Da es bis zu 31 verschiedene Spezialeffekte gibt, dauert es eine ganze Weile, bis der Spieler durchschaut hat, welcher Bonusgegenstand eigentlich für welchen Effekt zuständig ist. Einige dieser „Pillen" verkleinern den Schläger des

Kurzinfo

WinBrick 2.05a

System: Windows 95
256 Farben, Soundkarte, Maus

Autor: Stefan Kuhne
Dr. Kirchheimer Str. 3a
38304 Wolfenbüttel

Email: StKuhne@aol.com

Internet:
http://users.aol.com/StKuhne

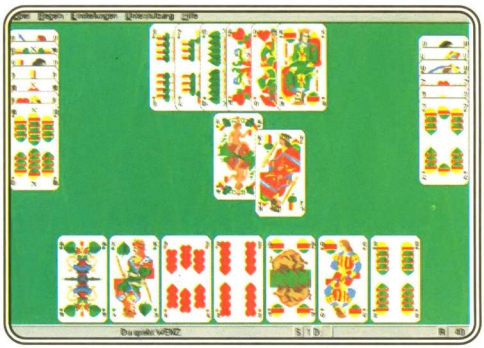
Preis: DM 40.–

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒

WinSchafkopf 3.05

Zu Besuch in Bayern

In Bayern wird ein zünftiger Schafkopf gespielt, wenn sich die Männer am Abend zum Stammtisch in der Kneipe treffen. Mit der Computerumsetzung kann das begehrte Kartenspiel auch in den eigenen vier Wänden geprobt werden.



Bei Bedarf deckt das Computerspiel auch die Karten der Gegner auf.

Der „Bayerische Schafkopf" ist das beliebteste Kartenspiel in Bayern. Er wird stets von vier Personen gespielt. Die 32 Karten bestehen aus jeweils acht Karten in den Farben Eichel, Gras, Herz und Schellen. Die acht Karten jeder Farbe mit ihren Punkten sind:

As = 11 Punkte Zehn = 10 Punkte
König = 4 Punkte Ober = 3 Punkte
Unter = 2 Punkte
Neun, Acht, Sieben = 0 Punkte

Alle Karten zusammen ergeben 120 Punkte. Bis auf Ausnahmen ist ein Spiel gewonnen, wenn 61 Punkte in den Stichen der Siegerpartei versammelt sind. Es gibt zwei unverzichtbare Arten von Spielen, das Rufspiel und das Solo. Beim Rufspiel spielen jeweils zwei Spieler gegen die anderen beiden. Das Solo ist ein Einzelspiel. Beim Solo spielt ein Spieler gegen die drei anderen.

Die höchsten Trümpfe sind die Ober und dann die Unter in der Rangfolge ihrer Farben, nämlich Eichel, Gras, Herz und Schellen. Es ergibt sich somit folgende Reihenfolge: Eichel-Ober, Gras-Ober, Herz-Ober, Schellen-Ober, Eichel-Unter, Gras-Unter, Herz-Unter und Schellen-Unter.

Beim Rufspiel ist zusätzlich immer Herz Trumpf. Beim Solo bestimmt der Alleinspieler die Trumpffarbe. Nach den Obern und Untern ist die Rangfolge bei der Trumpffarbe, aber auch bei den anderen Farben: As, Zehn, König, Neun, Acht und Sieben.

Beim Solo gibt es noch eine Wertsteigerung, das Solo Tout. Dabei muß der Alleinspieler alle Stiche machen. Hat ein Spieler alle Ober und Unter auf der Hand, spielt er einen „Sie".

WinSchafkopf belegt zehn Megabyte auf der Festplatte, um all diese Regeln und auch noch diverse Zusatzregeln des Schafkopf angemessen umzusetzen. Wer Lust auf eine Partie Schafkopf hat, der kann fortan die Computer-Simulation starten und gegen drei virtuelle Kartendrescher antreten. Eine stark bayerisch gefärbte Sprachausgabe rundet das sehr niveauvolle Programm ab.

Kurzinfo

WinSchafkopf 3.05

System: Windows 3.1
256 Farben, Soundkarte, Maus

Autor: Michael Fischer
Frühlingsstraße 5a
83352 Altenmarkt

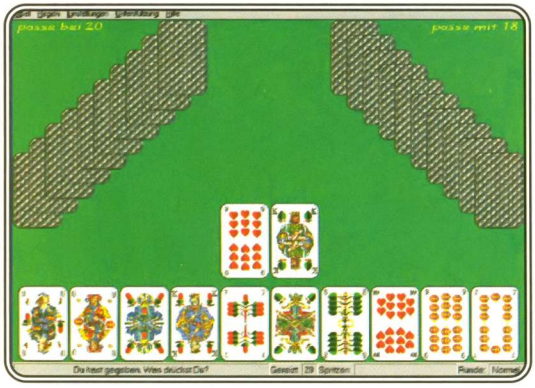
Preis: DM 40,–

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒

WinSchafkopf 3.11

Skat dreschen mit dem PC

Das Kartenspiel Skat gehört – wenigstens in den nördlichen Bundesländern – zu den begehrtesten Kartenspielen der Deutschen. WinSkat simuliert zwei der drei erforderlichen Mitspieler und macht den Stammtisch somit (fast) überflüssig.



Skat dreschen bis zum Morgengrauen – mit WinSkat ist dies kein Problem.

Kaum treffen sich drei Männer, da holt auch schon einer von ihnen ein Pack abgewetzter Karten hervor, um einen Skat zu dreschen. Vor allem die ältere Generation ist es, die sich gerne für einen ganzen Abend in der Kneipe oder in einem Wohnzimmer eines Mitspielers verabredet, um Skat zu spielen. Stehen die Kumpel gerade einmal nicht zur Verfügung, so springt WinSkat gerne ein.

Das knapp zwölf Megabyte umfassende Programm simuliert zwei der Gegner und erlaubt es auf diese Weise, auch einmal allein einen zünftigen Skatabend anzugehen. Dabei steht dem Spieler wahlweise ein deutsches oder aber ein französisches Blatt zur Verfügung. Wer sich dazu entschlossen hat, während der Installation auch die Sprachausgabe mit zu installieren (7 MB), der kann sich regelrecht mit dem Programm unterhalten, sich zumindest aber die aktuellen Stiche vorlesen lassen.

Das Spiel wird mit einem voreingestellten Regelwerk, den DSkV-Turnierskat-Regeln, ausgeliefert. Diese Regeln entsprechen der Spielweise in Tunieren nach der amtlichen Skatordnung. Diese Regeln können nicht verändert und nicht gelöscht werden.

Neben der Spielweise streng nach der Skatordnung haben sich viele mehr oder weniger verbreitete Spielgewohnheiten entwickelt. Diese betreffen die Wertung des Spiels, das Spritzen, den Ramsch, wenn keiner spielen möchte, die Sonderspiele Bock und Schieberamsch, das Spielen mit Patrouillen, das Schenken beim Grand und die Revolution beim Nullspiel. Viele dieser Sonderregeln lassen sich erst in der Vollversion aktivieren.

Kurzinfo

WinSkat 3.11

System: Windows 3.1
256 Farben, Soundkarte, Maus

Autor: Michael Fischer
Frühlingsstraße 5a
83352 Altenmarkt

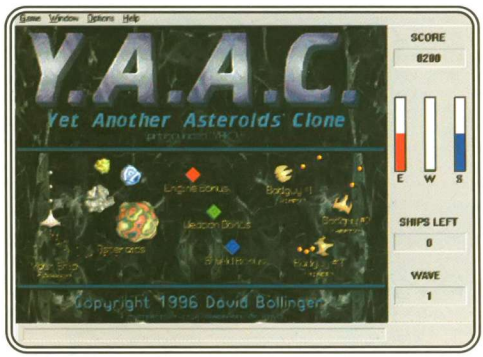
Preis: DM 40,–

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒

YAAC 1.1

Materieschlacht im Weltall

Erinnern Sie sich noch an die alten Spielekonsolen in den einschlägigen Pommesbuden Ende der Achtziger? Auf diesen Automaten konnte man für eine Mark eine Runde Pacman, Breakout oder Asteroids spielen. YAAC holt die alte Asteroids-Idee wieder aus der Schublade hervor.



Die Übersichtskarte zeigt, mit welchen UFOs Sie zu rechnen haben.

Können Sie sich noch daran erinnern? Ein kleines weißes Dreieck schwirrte auf einem eingeschwärzten Bildschirm umher, umringt von – ebenfalls nur mit Linien angedeuteten – kreisenden Asteroiden. Ziel war es, die Asteroidenkugeln durch Sperrfeuer zu vernichten, ohne daß das Dreieck-Raumschiff dabei von den zwangsläufig anfallenden Trümmern getroffen wurde.

Diese simple Idee greift auch heute noch, wie Hunderte von Asteroids-Klonen beweisen. Ein neuer Versuch, den alten Kassenschlager mit neuem Leben zu erfüllen, nennt sich YAAC (Yet Another Asteroids Clone).

Das Spiel setzt auf gerenderte 3D-Grafiken, auf eine realistische Simulation der Gravitationsverhältnisse, viele Powerups und äußerst spielstarke Gegner.

Tatsächlich geht zumindest das erste Raumschiff des Spielers ohne Gegenwehr in den Trümmern der Asteroiden verloren. Zu realistisch und vor allem plastisch sehen die gerenderten Himmelskörper aus, die zudem in jedem Level mit einer neuen Textur ausgestattet sind. Das Schießen und rechtzeitige Wegfliegen sollte aber dennoch nicht vergessen werden, da die Trümmer bald den halben Bildschirm belegen und ziemlich angriffslustige UFOs die digitale Bedrohung vervollständigen. Immerhin ist es möglich, Powerups durch Überfliegen aufzunehmen, um die eigenen Schutzschilde zu erneuern, die Waffensysteme aufzurüsten oder aber um den Schub des Antriebs zu verbessern.

Kurzinfo

YAAC 1.1

System: Windows 3.1 und WinG oder Windows 95, 8 MB RAM, Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: David Bollinger
PO Box 894, Denair
CA 95316, USA

Email:
103057.1460@compuserve.com

Preis: $ 10,–

FairPlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒



Der Gesamtindex

Spiele von A bis Z

In jedem Heft präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle den Gesamtindex aller vorgestellten Programme. Diesen Index können Sie kopieren und getrennt vom Heft aufbewahren. Suchen Sie später nach einem Spiel, so zeigt Ihnen der Index, auf welcher Heft-CD es vorgestellt wurde.

Bonusspiele

Bei den Bonusspielen handelt es sich um Programme, die im Heft nicht vorgestellt wurden.

ACME 3.0
Ancient Yacht 3.0
Arasan Chess 3.0
Bingo Pro
Bugzapper 1.4b
Emlith 3.20a
Empipe 1.20a
Glitch 1.3
Husener Runde 1.0d
Star Merc 1.0
Take Five
Vintage Mahjongg 1.0

Crazy Games

Die Crazy Games stammen allesamt aus der Feder des Österreichers Josef Stöckl. Sie eignen sich besonders für Kinder und angehende Gehirnakrobaten.

Crazy Area 1.0
Crazy Atoms 1.5
Crazy Change
Crazy Digits 1.2
Crazy Emperor 1.0
Crazy Fits 1.0
Crazy Flood 1.0
Crazy Gomoku 2.0
Crazy Gripple 1.0
Crazy Hexagon
Crazy Loops 1.0
Crazy Matrix
Crazy Objects 1.1
Crazy Oktagramm 1.1
Crazy Parcels 1.0
Crazy Patterns 1.0
Crazy Pentomino 1.3
Crazy Sets 1.0
Crazy Tangram 1.2
Crazy Towers 1.0
Jumpin' Jack 1.4
Kyra Quest 1.0
Strada del Sole 1.2

Light-Vollversionen

In jeder FairPlay-Ausgabe stellen wir Ihnen drei Lite-Vollversionen von drei Autoren vor. Zusätzlich rezensieren wir die übrigen Shareware-Spiele der Autoren.

Vollversion –
Clonk 3 Radikal Lite
Vollversion –
Crazy Gravity Lite
Vollversion –
SH WinColorStar Lite
Shareware –
Charly der Clown 1.20
Shareware –
Dr. Harrison 2.4
Shareware –
Pogo's Dreams 1.00

Shareware des Monats

Ein Spiel muß uns in jeder FairPlay-Ausgabe so sehr überzeugen, daß wir es zum Spiel des Monats küren. In unserer Debut-Ausgabe ist es das neue Apogee-Spiel Death Rally 1.0.

Special: Thomas Zeh

Im FairPlay-Special stellt sich ein Spiele-Programmierer den Fragen unseres rasenden Reporters. Zusätzlich werden alle Spiele des Programmierers vorgestellt.

TZ-Breakout
TZ-Colony
TZ-Minigolf
TZ-Minigolf Sexy
TZ-Strip Blackjack
TZ-Stripoid
TZ-StripPoker
TZ-StripRoulette

Top-50-Shareware

Schon jetzt unersetzlich: Die besten 50 Shareware-Spiele und Demos der letzten acht Wochen im gnadenlosen Test der Redaktion:

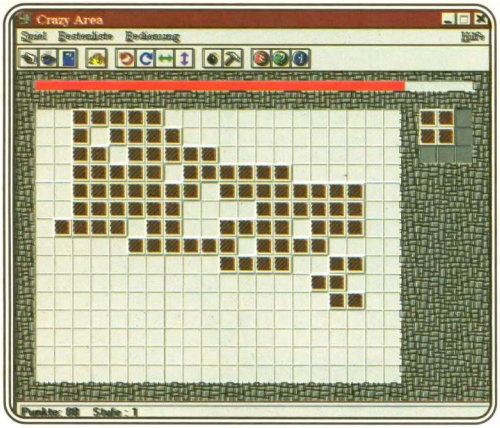
Bacteria Invasion 1.0
Bad Toys 3D 1.91
Block Breaker 4.20aE
Caveland 1.0
Conquest 1.2
Cyber Tarot 2.5a
CyberPuck 3D
Diversions Slots 1.0
Drug Killers
Escape from Dinosaur Island 1.0
Filler 2.01
Fire Fight 1.0
Fishermans Delight II 1.0
Flying Tigers 2
Golph 3
H2O
Hardwood Solitaire II 1.0
Hexis 1.2
Invadors 95
Klix 1.3
Kriminal Tango 1.4
Landmine 1.2
Lemmings Paintball
Magic Reels 1.0
Mahjongg 1.11
Moraff's Memory Jiggler 4.0
Moraff's Morejongg 4.0
Moraff's Radiation 1.0
Moraff's Ringjongg 2.0
Moraff's Spherejongg 3.0
Mr Matt/32 1.0
Necrodome
Offiziersschafkopf 1.0
Offiziersskat 2.01
Paradise Slots 1.2
Passage 1.0g
Pheasant Hunt 1.0
Rats! 1.0
Rendzu 2.1
Road Hog ! 1.3
Sapiens 2.02
Skyroads XMas
Slay! 1.0
Solitaire Wizard 1.0
Steel Shot
Threat 1.45
Tiles and Tribulations 1.5
WinBrick/32 2.05a
WinSchafkopf 3.05
WinSkat 3.11
YAAC 1.1

Alle Shareware-Programme stammen aus der Typemania-Datenbank. Die meisten Autoren haben dem Vertrieb ihrer Programme durch das Redaktionsbüro Typemania schriftlich zugestimmt. Bei den verbleibenden Programmen handelt es sich um Shareware ohne Vertriebsbeschränkungen.
© 1996 der Zusammenstellung Carsten Scheibe

Die Crazy Games von Josef Stöckl

Gehirnfutter

Es gibt tatsächlich noch Spiele, die fordern eher die grauen Zellen im Kopf als den Finger am Feuerknopf des Joysticks. Der Österreicher Josef Stöckl programmiert bereits seit Jahren kleine Denkspiele, die zum geistigen Fitness-Training einladen. Die 23 Spiele für Windows, die bislang auf dem Markt sind, lassen sich direkt von der Heft-CD der FairPlay starten und werden auf den nächsten Seiten kurz vorgestellt.



Crazy Area

Crazy Arena

Das Spiel Crazy Area ist ein geometrisches Actionspiel. Die Spielfläche besteht aus einem Rechteck aus 20 mal 10 quadratischen Feldern. Dem Spieler werden nun der Reihe nach Spielfiguren angeboten, die aus maximal 9 quadratischen Steinen bestehen und eine Fläche von maximal 3 mal 3 Feldern bedecken können. Die Aufgabe des Spielers ist es, diese Figuren innerhalb einer bestimmten Vorgabezeit so auf den Feldern abzulegen, daß die Spielfläche möglichst komplett bedeckt ist. Die jeweils aktuelle Spielfigur wird rechts von der Spielfläche gezeigt. Der Spieler kann die Spielfigur in alle Richtungen drehen und kippen, bevor er sie ablegt. Sollte die Spielfigur nicht passen, so kann er sich gegen einen Punkteabzug eine neue Figur anbieten lassen.

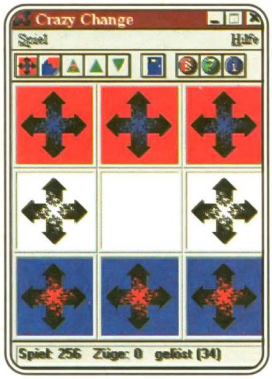
Ist die Zeit abgelaufen, so werden alle nicht bedeckten Felder der Spielfläche entfernt. Danach werden die ausgelegten Spielsteine weggenommen und eine neue Spielstufe beginnt. Auf diese Art und Weise wird die Anzahl der Felder, die mit Spielsteinen belegt werden soll, von Stufe zu Stufe immer kleiner bzw. immer löchriger und die Vorgabezeit immer kürzer. Für jeden abgelegten Spielstein wird die Zahl der erreichten Punkte erhöht. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn keine Spielfigur mehr abgelegt werden kann. Ziel des Spiels ist es, das Ende möglichst lang hinauszuzögern und so viele Punkte als möglich zu sammeln.

Crazy Atoms

Das Spiel Crazy Atoms ist ein Geduldspiel für eine Person (Solitärspiel). Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines Alchimisten und versucht, nach einem gegebenen Bauplan verschiedene Atome zu Molekülen zusammenzusetzen. Dabei darf ein bestimmter Zeitrahmen nicht überschritten werden. Wenn es gelingt, das Molekül innerhalb der Vorgabezeit richtig zusammenzubauen, so gilt diese Stufe als gelöst und es kann mit dem Bau des nächsten Moleküls begonnen werden. Insgesamt sind über 300 solcher Stufen zu lösen.

Crazy Change

Das Spiel Crazy Change ist ein Geduldspiel für eine Person (Solitärspiel) der Kategorie Schiebepuzzles. Das Spiel besteht aus einem quadratischen Brett mit je 3 mal 3 Feldern. 8 dieser 9 Felder sind mit einem Spielstein besetzt. Es gibt 3 blaue, 3 rote und 2 weiße Spielsteine. Diese enthalten entweder ein gerades Pfeilkreuz (+) oder ein schräges Pfeilkreuz (x). Zu Beginn befinden sich die 3 roten Kreuze auf den unteren 3 Feldern, die 3 blauen Kreuze auf den 3 oberen Feldern und die 2 weißen Kreuze links und rechts vom mittleren Feld, welches frei bleibt. Außerdem kann ausgewählt werden, auf welchem Feld sich ein + oder x befinden soll. Es gibt insgesamt 256 verschiedene Anfangsstellungen, wobei



Crazy Change

aber einige durch Spiegelungen aus anderen abgeleitet werden können.

Ein einzelner Spielstein kann auf das freie Feld gezogen werden, wenn er sich auf einem unmittelbar an dieses angrenzenden Feld befindet. Nach jedem Zug befindet sich dann das freie Feld an einer anderen Position. Die + Steine können jedoch nur in waagrechter bzw. senkrechter Richtung ziehen, die x Steine ausschließlich schräg.

Ziel des Spiels ist es, die 3 roten Kreuze aus der untersten Reihe in die 3 oberen roten Felder und umgekehrt die 3 blauen Kreuze von oben in die 3 unten befindlichen blauen Felder zu bringen. Gelingt dieses, so ist das Puzzle gelöst. Die Position der weißen Kreuze ist dann unwichtig.

Crazy Digits

Das Spiel Crazy Digits ist ein logisches Legespiel. Die Idee des Spiels ist es, aus fünf Balken verschiedene Muster, sogenannte Crazy Digits, nachzulegen. Dabei dürfen die Balken nur waagrecht und senkrecht angeordnet sein. Außerdem müssen sie an den Enden zusammenstehen, so daß ein zusammenhängendes Muster entsteht. Wenn man Spiegelungen und Drehungen außer acht läßt, gibt es unter Berücksichtigung dieser Regeln genau 55 voneinander unterscheidbare Muster.

Crazy Emperor

Wortgetreu übersetzt heißt Patience bekanntlich Geduld. Es wäre jedoch ein Fehler, erklärte man eine Patience zu einem ausschließlichen Geduldspiel mit Karten. Für einfache Patiencen, deren Spielverlauf allein davon abhängt, wie die Karten fallen, ohne daß dies mit dem Verstand beeinflußbar ist, trifft das zu. Daneben gibt es aber viele Patiencen, deren Gelingen geradeso vom Planen, Abwägen und Vorausdenken abhängt wie etwa das Schachspiel. Crazy Emperor ist dafür ein gutes Beispiel. Alle Patiencen des Spiels haben dies gemeinsam: Durch Auslegen und Ordnen nach einem gewissen Schema müssen die Karten in eine Reihenfolge gebracht werden, die bei den einzelnen Patiencen oft recht unterschiedlich ist.

Crazy Fits

Das Spiel Crazy Fits ist ein Actionspiel, bei dem es weniger auf Geschicklichkeit, aber um so mehr auf genaues und schnelles Beobachten ankommt. Die Spielfläche besteht aus einem Quadrat aus 8 mal 8 Feldern. Jedes Feld der Spielfläche kann ein Muster aus vier Symbolen aufnehmen. Zu Beginn eines Spiels stehen nur drei verschiedene Symbole zu Verfügung. Das Programm gibt solche Muster rechts oben neben der Spielfläche vor. Diese vorgegebenen Muster können aufgenommen und auf ein Feld der Spielfläche abgelegt werden. Dabei gilt es allerdings folgende Regeln zu beachten:

1. Muster können nur an bestehende Muster angelegt werden.

2. Muster können nur angelegt werden, wenn mehr als die Hälfte der Symbole des Musters mit bereits bestehenden Symbolen übereinstimmen.

3. Die Muster können in 90°-Schritten gedreht werden.

Crazy Flood

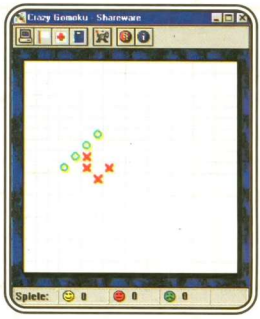
Das Spiel Crazy Flood ist ein logisches Actionspiel. Auf dem Spielfeld sind je nach Spielstufe verschiedene Teile eines Rohrsystems verteilt. Es gibt: gerade Verbindungen, Eckteile, Endteile, Abzweigungen und Kreuzungen.

Zu Beginn des Spiels ist eine mehr oder weniger große Anzahl von Teilen, die zusammenhängen, mit einer je nach Stufe verschiedenfarbigen Brühe überflutet. Ziel des Spiels ist es, alle Teile des Rohrsystems zu überfluten. Zu diesem Zweck kann eines der schon überfluteten Teile an seiner jeweiligen Position im oder gegen den Uhrzeigersinn in 90°-Schritten gedreht werden. Dadurch werden Teile, die nun eine Verbindung zum gedrehten Teil bekommen haben, überflutet, möglicherweise aber auch Teile, die keine Verbindung zum gedrehten Teil mehr haben, geleert.

In jeder Spielstufe bekommt der Spieler ein Zeitguthaben. Wird die Stufe gelöst und bleibt Zeit übrig, so wird sie in Form von Punkten gutgeschrieben. Ist die Zeit abgelaufen und die Stufe konnte nicht gelöst werden, so wird die zusätzlich benötigte Zeit vom Punktestand abgezogen (falls dieser größer Null ist).

Crazy Gomoku

Das Spiel Crazy Gomoku ist ein Strategiespiel, das gegen den Computer gespielt wird. Das Spielfeld ist ein Quadrat mit 9 bis 23 Kästchen Seitenlänge. Spieler und Computer setzten abwechselnd Symbole, deren Form und Farbe im Einstellungsdialog verändert werden können, auf ein freies Kästchen. Jeder Spieler versucht dabei, eine geradlinige Fünferreihe aus seinen Symbolen in waagrechter, senkrechter oder diagonaler Richtung zu bilden. Zugleich müssen die Spieler verhindern, daß der Gegner eine Fünferreihe bilden kann.



Crazy Gomoku

Dabei ist es von Vorteil, die Symbole nicht direkt nebeneinander zu setzen, was den Gegner ja sofort zum Dazwischensetzen bzw. Blockieren herausfordern würde. Besser ist es, die Symbole scheinbar wahllos so voneinander entfernt zu setzen, daß diese später zu rechten bzw. 45°-Winkeln oder Kreuzen ergänzt werden können. Dann muß der Gegner nämlich plötzlich an mehreren Stellen kontern.

Der Spieler, der als erster eine Fünferreihe zusammenbringt, ist Sieger der Partie. Gelingt es keinem Spieler, eine Fünferreihe zu bilden, so endet die Partie unentschieden.

Crazy Gripple

Das Spiel Crazy Gripple ist ein logisches Geduldspiel für eine Person (Solitärspiel). Das Spiel besteht aus sechzehn Spielsteinen, die in vier Reihen zu je vier Steinen angeordnet sind. Je vier dieser Steine haben die gleiche Farbe (rot, grün, blau und gelb). Je vier im Quadrat angeordnete Steine sind auf einer Drehscheibe (schwarz) angebracht und können im oder gegen den Uhrzeigersinn verdreht werden. Es gibt insgesamt fünf solcher Drehscheiben, je eine an den Ecken und eine im

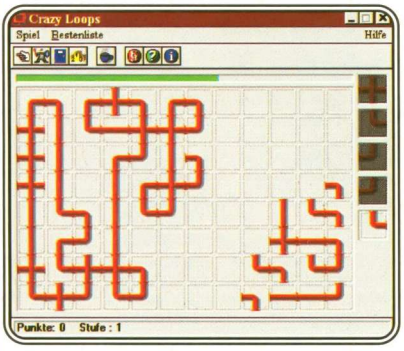
Zentrum. Die vier mittleren Spielsteine befinden sich auf jeweils zwei Drehscheiben. Über diese Plätze können Spielsteine von einer Drehscheibe auf eine andere verschoben werden. Ziel des Spiels ist es, durch gezieltes Verdrehen verschiedene Muster nachzubilden. Diese Muster werden in einem Vorlagenfenster angezeigt und jeweils aus der Musterdatei in zufälliger Reihenfolge ausgewählt.

Crazy Hexagon

Das Spiel Crazy Hexagon ist ein Geduldspiel für eine Person (Solitärspiel). Das Spiel besteht aus einem Sechseck (Hexagon) aus 6 Dreiecken in 6 Farben. Dieses ist in je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger kleine Dreiecke unterteilt. Je 6 solche Dreiecke bilden wiederum ein Sechseck, welches im oder gegen den Uhrzeigersinn in 60°-Schritten verdreht werden kann. Beim Mischen führt der Computer nun eine Reihe solcher Verdrehungen aus. Ziel des Spiels ist es, durch gezieltes Drehen der Teilsechsecke das ganze Hexagon wieder in die ursprüngliche Lage zu versetzen, welche rechts unten dargestellt ist.

Crazy Loops

Das Spiel Crazy Loops ist ein logisches Actionspiel. Die rechteckige Spielfläche besteht aus 12 mal 8 Feldern, die zu Beginn des Spiels leer sind. Auf diesen Feldern können nun die Spielsteine abgelegt werden. Die Spielsteine stellen je nach Einstellung Rohre, Straßen oder bunte Bänder dar. Es gibt 7 verschiedene Teile, nämlich Bögen, gerade Stücke und Kreuzungen. Der Spieler soll nun aus diesen Teilen geschlossene Schleifen, sogenannte Crazy Loops, zusammenbauen. Diese können sowohl in der Größe als auch in der Form sehr verschieden sein.



Crazy Loops

Crazy Matrix

Das Spiel Crazy Matrix ist ein Geduldspiel für eine Person (Solitärspiel). Das Spiel besteht aus einem System aus Schaltern und Lampen (Matrix), die auf spezielle Weise miteinander verbunden sind. So wechseln beim Betätigen eines Schalters eine oder meist mehrere Lampen ihren Zustand (hell oder dunkel). Es gibt aber genau eine Kombination von Ein- bzw. Ausschaltzuständen der Schalter, bei der alle Lampen leuchten. Ziel des Spiels ist es, diese Kombination herauszufinden. Die Zahl der Schalter bzw. Lampen kann zwischen 4 und 25 frei gewählt werden, was logischerweise auch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade mit sich bringt.

Crazy Objects

Das Spiel Crazy Objects ist ein Denkspiel für eine Person. Auf dem 8 x 8 Felder großen quadratischen Spielfeld sind zu Beginn des Spiels zufällig Objekte verteilt. Es stehen sechs Arten von Objekten zur Verfügung, wobei jeweils zwei die gleiche Form besitzen. Ziel des Spiels ist es, innerhalb der Vorgabezeit, die rechts oben in der Werkzeugleiste angezeigt wird, alle Objekte aufzulösen. Objekte können aufgelöst werden, indem man ihr Gegenstück, d. h. ein Objekt gleicher Form, aber unterschiedlicher Farbe, darauflegt.

Crazy Oktagram

Das Spiel Oktagram ist ein geometrisches Legespiel für eine Person. Es wurde von Ulrich Namislov im Jahr 1984 erfunden. Ein Oktagram ist eine Figur, die aus 8 gleich großen Dreiecken besteht. Der Spieler muß versuchen, aus diesen Dreiecken vorgegebene Figuren nachzulegen. Dabei sind zwei Regeln zu beachten:

1. Jede Figur muß immer alle acht Dreiecke enthalten.
2. Alle Dreiecke müssen einander berühren, ohne sich zu überlappen.

Anmerkung: Mitunter ist es möglich, eine bestimmte vorgegebene Figur auf mehrere Arten nachzulegen. Das Programm Crazy Oktagram erkennt aber jede mögliche Lösung.

Crazy Parcels

Das Spiel Crazy Parcels ist ein logisches Actionspiel. Das Spielfeld besteht aus 4 Stapeln aus Spielsteinen. Während des Spiels werden diese Stapel immer höher, d. h. es wird in bestimmten Zeitabständen ein zufällig gewählter Spielstein unter einen zufällig gewählten Stapel geschoben. Einzelne Spielsteine können nun angehoben und auf einem anderen Stapel abgelegt werden. Durch geschicktes Umschichten sollen nun Pakete geschnürt, d. h. drei gleiche Spielsteine aufeinandergestapelt werden. Gelingt das, so werden diese drei Steine entfernt. Es



Crazy Parcels

gibt auch einige besondere Steine, mit denen Spezialeffekte erzielt werden können.

Das Spiel ist zu Ende, wenn irgendein Stapel seine Maximalhöhe erreicht hat, d. h. kein Platz mehr für einen weiteren Spielstein vorhanden ist. Ziel des Spiels ist es, das Ende möglichst lang hinauszuzögern.

Crazy Pentominos

Das Spiel Crazy Pentominos ist ein Geduldspiel für eine Person (Solitärspiel) der Kategorie geometrische Legespiele. Das Spiel besteht aus dem Spielfeld und zwölf Spielsteinen, den Pentominos. Jedes dieser Pentominos besteht aus fünf Quadraten und hat eine mehr oder weniger entfernte Ähnlichkeit mit einem bestimmten Buchstaben des Alphabets.

Ziel des Spiels ist es, verschiedene Figuren mit den Pentominos flächendeckend auszulegen. Die Pentominos können dabei in alle Richtungen gedreht und gewendet werden.

Crazy Tangram

Das Spiel Tangram ist ein geometrisches Legespiel für eine Person. Ein Tangram ist eine Figur, die aus 7 Teilen, den sogenannten Tans, besteht. Ein Satz Tans besteht immer aus zwei großen Dreiecken, einem mittelgroßen Dreieck, zwei kleinen Dreiecken, einem Quadrat und einem Rhomboid (Raute). Der Spieler muß versuchen, aus diesen Tans vorgegebene Figuren nachzulegen. Dabei sind zwei Regeln zu beachten:

1. Jede Figur muß immer alle sieben Tans enthalten.

2. Alle Tans müssen sich berühren, ohne sich zu überlappen.

Anmerkung: Mitunter ist es möglich, eine bestimmte vorgegebene Figur auf mehrere Arten nachzulegen. Das Programm Crazy Tangram erkennt aber jede mögliche Lösung.

Crazy Towers

Das Spiel Crazy Towers ist ein Strategiespiel für zwei Spieler, d. h. Spieler gegen Computer. Ziel des Spiels ist es, seinen Turm als erstes fertigzubauen oder beim Spielende den höheren Turm zu besitzen. Das quadratische Spielfeld besteht aus 8 mal 8 Feldern, die zu Beginn fast zur Gänze mit Spielfiguren besetzt sind. Spielfiguren können sein: ein Ziegel, zwei Ziegel, drei Ziegel, vier Ziegel, eine Bombe, zwei Bomben, drei Bomben, vier Bomben oder eine Banane.

Ein rechteckiger Rahmen grenzt eine Spalte oder Reihe des Spielfelds ein. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann nun aus diesem Rahmen eine Spielfigur wählen. Wählt er Ziegel, so wird sein Turm um die Anzahl an gewählten Ziegeln erhöht. Fällt seine Wahl auf Bomben, so wird sein Turm um die Anzahl der Bomben erniedrigt. Die gewählte Figur verschwindet dann. Nach jedem Zug wird der Rahmen an der Stelle, an der die Figur entnommen wurde, um 90° gedreht, d. h. aus einem horizontalen Rahmen wird ein vertikaler Rahmen oder umgekehrt.

Eine Ausnahme von dieser Regel bildet die Banane. Wird diese genommen, so passiert nichts, d. h. die Türme bleiben unverändert und die Rahmen behalten ihre Position und Ausrichtung.

Das Spiel kann auf zwei Arten beendet werden:

1. Ein Turm hat die Maximalhöhe von 20 Ziegelschichten erreicht. Sieger ist dann der Spieler, dessen Turm als erstes dieses Ziel erreicht hat. Auf der Spitze des Siegerturms wird dann eine Flagge gehißt.

2. Ein Spieler kann nicht ziehen, weil der Rahmen keine Spielfigur mehr enthält. Sieger ist dann derjenige Spieler, dessen Turm zu diesem Zeitpunkt höher ist. Das kann durchaus auch der Spieler sein, der nicht mehr ziehen kann.

Jumpin' Jack

Das Spiel Jumpin' Jack ist ein logisches Actionspiel für eine Person. Der Spieler steuert dabei einen roten Ball, den Jumpin' Jack, der von einer grünen Platte zur nächsten springt. Die Platte, die Jumpin' Jack verläßt, löst sich dabei auf. Jumpin' Jack kann nach links, rechts, oben oder unten springen, nicht jedoch diagonal. Der Sprung kann dabei zu einer unmittelbar benachbarten Platte führen oder über diese oder eine Leerstelle hinweg zur nächsten Platte. Verfehlt Jumpin' Jack eine Platte, so stürzt er ab. Das Spiel ist dann zu Ende.

Ziel des Spiels ist es alle Platten zum Verschwinden zu bringen. Ist nurmehr eine Platte vorhanden, gelangt Jumpin' Jack durch einen Sprung zur nächsten Stufe. Insgesamt sind über 200 solcher Stufen zu lösen. In der Statuszeile wird die aktuelle Stufe, der Spielcode, der Punktestand und der Zeitbonus angezeigt.

Strada del Sole

Das Spiel Strada del Sole ist ein logisches Geduldspiel für eine Person (Solitärspiel). Die rechteckige Spielfläche besteht aus 12 mal 8 Feldern, auf denen zu Beginn jeder Spielstufe mehr oder weniger Spielteile verteilt sind. Die Spielteile bestehen aus zwei Gruppen.



Crazy Parcels

1. Straßenstücke: Hier gibt es Kurven, Geraden, Abzweigungen, Kreuzungen, Kreisverkehr, Parkplätze, Rampen; Unterführungen usw.

2. Andere Teile wie Gebäude, Park, Gewässer, Eisenbahnen usw.

Ziel des Spiels ist es, in jeder Stufe aus den vorhandenen Teilen einen geschlossenen Straßenzug zusammenzubauen. Es darf also kein Straßenstück irgendwo im Grünen enden. Dabei können aber nur die Straßenstücke (Gruppe 1) verschoben werden. Alle anderen Teile (Gruppe 2) müssen an den dafür vorgesehenen Stellen verbleiben. Dabei zählen Teile, die sowohl Straßenstücke als auch andere Teile enthalten (z. B. Eisenbahnübergänge, Brücken usw.), zur zweiten nicht verschiebbaren Gruppe.

Kurzinfo

Crazy Games

System: Windows 3.1
256 Farben, Soundkarte, Maus

Autor: Josef Stöckl
Kundmanngasse 10/9
A-1030 Wien

Preis: verschieden
ab DM 15,–

FairPlay-Tip: ###

Das FairPlay-Special: Programmierer Thomas Zeh

Zwischen Sex und Minigolf



Der Berliner Thomas Zeh gehört zu den erfolgreichsten deutschen Shareware-Programmierern – wenn es um Windows-Spiele geht. Seine vielen Sex-Spiele und den Überraschungshit TZ-Minigolf kennt inzwischen fast jeder Shareware-Freund. Wir trafen den Programmierer in der Hauptstadt und stellten ihm einige Fragen.

Es gibt eine ganze Reihe Shareware-Programmierer, die nicht nur ein einzelnes Spiel entwickelt haben, sondern gleich mit einem ganzen Sack der begehrten Games aufwarten können. In jeder FairPlay-Ausgabe bitten wir ab sofort einen dieser Programmierer zum Interview und stellen anschließend sein gesamtes Œuvre im Heft und auch auf der Heft-CD vor.

In unserer Erstausgabe haben wir mit Thomas Zeh gesprochen. Der Berliner feierte seinen ersten Erfolg mit einem intelligenten Striptease-Pokerspiel für Windows, das mit einem spielstarken Gegner und einer süffisant-erotischen Sprachausgabe zu überzeugen wußte. Nachdem auch noch die Erotik-Spiele Strip-Roulette und Stripoid fertiggestellt waren, wurde Thomas in den Fernsehsendungen „Liebe Sünde“ und „Wa(h)re Liebe“ und in der Fernsehzeitschrift „TV Today“ interviewt (Zitat: „Meine Erotikspiele lassen sich alle einhändig bedienen, das ist Komfort am Kunden“). Auf diese Weise hatte der Berliner sein Image natürlich schnell weg, in der Nachbarschaft ebenso wie in der Shareware-Szene.



Der Erotik etwas müde geworden, überraschte Thomas in diesem Jahr nicht mit einem neuen Sexspiel, sondern mit seinem TZ Minigolf, einer 3D-Simulation für die ganze Familie, die in der einheimischen Shareware-Szene sämtliche Verkaufserfolge brach. Carsten Scheibe sprach mit dem Selfmade-Unternehmer.

FairPlay: Mit TZ-Minigolf konnten Sie einen enormen Erfolg in der Shareware-Szene feiern. Wie erklären Sie sich den Erfolg des Spiels und – wenn man fragen darf – wie viele Registrierungen sind denn bislang aufgelaufen?

Thomas Zeh: Minigolf ist ein klassisches Computerspiel, das einfach in jede gute Sammlung gehört. Für den PC gab es bisher noch keine einzige brauchbare Umsetzung für dieses Genre. Meine Minigolf-Simulation ist mir anscheinend recht gut gelungen. Nicht nur die Minigolf-Experten und ihre Vereinigungen, sondern auch sehr viele zufriedene Kunden bestätigen mir das, sogar ganze Familien. Gerade für Kinder im Vorschulalter, die ja durchaus bereits am Rechner spielen, gibt es nur sehr wenig gute Software. Besonders gering ist dabei der Anteil der Spiele, die sowohl den Kleinen als auch ihren Eltern Spaß bereiten.

Die Bedienung meines Spiels ist dabei so einfach, daß viele Benutzer es nicht einmal bemerken, wenn sie aus Versehen die englische statt der deutschen Version auf einer Shareware-CD gestartet haben.

Zur Zahl der Registrierungen möchte ich nur wenig sagen. Früher habe ich hauptsächlich vom Verkauf der Vollversionen über diverse Vertriebsfirmen gelebt. Inzwischen verkaufe ich selbst mehr Einzelprogramme als alle Vertriebsfirmen zusammengenommen.

FairPlay: Es gibt ja auch eine einschlägig sexualisierte Version vom Minigolf-Spiel mit vielen Nacktaufnahmen von Mädchen, die von der Minigolferei ablenken. Wie lief diese Version eigentlich?

Thomas Zeh: Diese Version lief erwartungsgemäß viel schlechter als die familientaugliche Fassung. Schließlich bestehen die meisten Familien ja nur zu etwa einem Drittel aus erwachsenen Männern. Entsprechend verteilen sich dann auch die Umsätze.

In anderen Ländern wurde diese Version trotz dringlicher Bitten einiger Produzenten noch nicht veröffentlicht, außer in Frankreich. Erotikspiele verkaufen sich nur in sehr wenigen

Ländern gut, aber auch dann lange nicht so gut wie Spiele für die ganze Familie. Das liegt an der länderspezifischen Sexualmoral. Meine Erotikspiele, die für deutsche Verhältnisse recht harmlos gestaltet sind, dürfen dort oftmals nur in Spezialgeschäften angeboten werden.

Lediglich die Japaner erfreuen sich einer jüngst durchgeführten Liberalisierung bezüglich der Haartracht (bis vor kurzem galt die Ansicht eines Schamhaares als pornographisch) und sind dementsprechend dankbare Kunden meiner Striptease-Spiele.

FairPlay: Sind neue Minigolf-Versionen in Planung?

Thomas Zeh: Ich habe gerade eine französische Version 1.1 mit 36 Bahnen und ein englisches TZ-Minigolf II – „The Expert Edition" mit den 18 zusätzlichen Bahnen der deutschen und französischen v1.1 herausgebracht. Auf deutsch wird demnächst eine weitere Serie mit 36 neuen und sehr tückischen Bahnen erscheinen.

FairPlay: TZ-Minigolf war ja nicht ihr erstes Spiel, vorher haben Sie viele Erotik-Spiele programmiert. Wie kam es zu dem Schwenk in die Familienrichtung?

Thomas Zeh: Eigentlich hatte ich mit dem Strippoker nur zufällig ein Sexspiel entwickelt, an dessen Erfolg dann mit Stripoid, Blackjack und Roulette angeknüpft und genauso zufällig wieder damit aufgehört. Ich mache halt die Spiele, die mir gefallen und die ich auf einem gängigen PC auch umsetzen kann.

Sicherlich hat mir die Erotik anfänglich Aufmerksamkeit beschert, die ich nun dank einer gewissen Bekanntheit mit jedem neuen Titel ebenfalls erfahre. Aber gerade im Ausland lassen sich Familienspiele wesentlich leichter verkaufen, und auch mit den deutschen Umsätzen aus der Familienserie bin ich recht zufrieden.

FairPlay: Sie programmieren allein in den trauten vier Wänden. Fällt Ihnen da nicht die Decke auf den Kopf? Wie sieht ein typischer Tag bei Ihnen aus? Kooperieren Sie auch mit anderen Leuten, also mit anderen Programmierern, Zeichnern oder Multimedia-Experten?

Thomas Zeh: Ein normaler Tag beginnt damit, daß mich meine beiden Katzen wecken, die erst einmal ausführlich geschmust werden müssen. Danach schaue ich mit einem Tee bewaffnet auf den Anrufbeantworter oder wage mich anschließend in den Compuserve-Onlinedienst, um nach aufgelaufenen Email-Briefen zu schauen.

Werde ich dabei nicht von Kunden oder Händlern gestört, führe ich mir dann noch in aller Ruhe einige Nachrichten aus dem Fidonetz zu Gemüte, um richtig wach zu werden. Spätestens danach drängelt mein Auslandsverteiler (ISD-Schroeder) nach seinen Registrier-Codes, die er wie die Schrippen jeden Morgen frisch auf den Tisch haben möchte. Habe ich diese ausgeliefert, beginne ich mit der eigentlichen Tagesarbeit. Momentan versuche ich einige neue Minigolf-Bahnen zu entwerfen, ansonsten brüte ich über Routinen oder beantworte Briefe.

Eine Kooperation mit anderen fähigen Multimedia-Spezialisten wäre eine gute Sache. Aber fähige Leute zu finden, ist leider sehr zeitaufwendig. Gerade im grafischen Bereich gibt es sehr viele Leute, die tatsächlich glauben, sie wären hervorragende Künstler, nur weil sie die entsprechende Software gut bedienen können.

FairPlay: Haben Sie einmal daran gedacht, Spiele wie Minigolf kommerziell zu vermarkten? Pflegen Sie Kontakte zu den großen Spielefirmen? Oder legen Sie Wert auf Ihre Unabhängigkeit?

Thomas Zeh: Sicherlich ist es reizvoll, eine Idee mit einer großen Firma umsetzen und dabei auch noch etwas lernen zu können. Andererseits gibt es aber nur höchst selten wirklich arbeitsfähige Entwicklergruppen. Ich finde eine Zusammenarbeit nur mit solchen Menschen erquicklich, die eigenverantwortlich, selbständig und kreativ sind. In die Entwicklung eines Spieles lasse ich mir nur ungern hineinreden.

FairPlay: Wie sieht es mit dem Internet aus? Viele Autoren unterhalten bereits eine eigene Web Site zum Downloaden der Shareware-Programme und zum Registrieren der Vollversionen. Warum sind Sie bislang auf diesen Zug noch nicht aufgesprungen? Wo kann man TZ-Spiele denn eigentlich online bekommen?

Thomas Zeh: Das Internet ist der Todfeind jeder Software, da es vor allem dem großangelegten Vertrieb von Raubkopien dient. Meine Kunden verfügen in der Regel nicht über einen Internetzugang bzw. nur über einen, der das WWW als WeltWeites-Warten übersetzt. Die Erstellung einer eigenen Webpage ist mir schlichtweg mit viel zuviel Arbeit verbunden.

Die englischen Versionen werden von meinem Distributor ISD Schroeder immer sofort bei Ziff-Davis (http://www.zdnet.com) abgelegt, aber auch er hält die Einrichtung einer eigenen Webpage für zuviel Aufwand. Bei Ziff-Davis kommen schließlich täglich Zigtausende Interessenten vorbei – trotzdem sind die Umsätze über das Internet höchst unbedeutend.

Uns beiden ist bisher kein Programmierer bekannt, der über seine Webpage nennenswerte Umsätze macht.

Wir sind allerdings seit einigen Monaten dabei, unsere Programme auch über Albert's Ambry (http://www.alberts.com) im Web anzubieten, und hoffen, daß dies bald fruchtet. Bisher spielt das Internet nicht einmal die Telefongebühren meines Providers wieder ein. Früher hatten wir einmal ein eigenes ftp-Verzeichnis, aber auf 5000 Downloads der Programme kamen nur etwa ein Dutzend Registrierungen, der Rest der Anwender vergnügte sich wohl mit der Raubkopie.

Online gibt es meine Spiele ansonsten natürlich in den einschlägigen Compuserve-Foren, da registrieren sich dann schon einmal bis zu 25 Prozent der Downloader.

FairPlay: Ihre Spiele gibt es auch in der englischen Übersetzung. Wie sind Ihre Erfahrungen mit den nichtdeutschen Kunden? Wie kommt man als Programmierer überhaupt an diesen Markt heran? Und unterscheiden sich die englischen Fassungen von den deutschen?



Zwischen Sex und Minigolf

Thomas Zeh: Die englischen Versionen erscheinen in der Regel später und sind dadurch manchmal stabiler als die früheste deutsche Version. Immerhin beschäftigt mein Auslandsverteiler ja zwei Dutzend Leute vor Ort, die die Programme noch einmal unter die Lupe nehmen, bevor sie sie verteilen und mit landessprachlichen Anleitungen ergänzen.

In den Weltmarkt hineinzukommen ist sehr sehr schwer, denn den gibt es gar nicht. Es gibt viele verschiedene Märkte und jeder muß ganz für sich allein erobert werden. In jedem einzelnen Land müssen die Programme demnach neu verteilt und bekannt gemacht werden.



Mittlerweile ist mein Auslandsvertrieb, ISD Schroeder, nicht mehr nur für mich, sondern auch für eine Reihe anderer Autoren tätig, da er in fast allen Ländern kompetente Partner gefunden hat, die die Betreuung der Programme recht solide vornehmen.

FairPlay: Sie haben Ihre Programme von Anfang an für Windows programmiert. Wie sehen Sie die Zukunft der DOS-Spielewelt? Auf der anderen Seite: Haben Sie sich schon einmal an Windows 95 und DirectX herangewagt?

Thomas Zeh: Mein nächstes Programm wird sicherlich ein Win95-Spiel. An DirectX führt dabei wohl kein Weg vorbei, denn dadurch werden endlich einmal gute Standards gesetzt, die prima Windows-Spiele ermöglichen.

DOS-Spiele sind für mich nur noch akzeptabel, wenn sie sich unter Win95 einfach starten lassen. Die Produktion eines Spieles ist aber unter Windows sehr viel einfacher, da das Betriebssystem uns Programmierer weit besser unterstützt. Die großen Firmen arbeiten nur noch für DOS, weil sie über lange Jahre hinweg ihre Bibliotheken erstellt haben und diese nun noch verwerten.

FairPlay: Wie beurteilen Sie die Konkurrenz im Spiele-Shareware-Bereich? Mit Axel Meierhöfer (Dr. Harrison, Crazy Gravity) und Gekko Software (Passage) sind Ihnen ja einige Konkurrenten erwachsen…

Thomas Zeh: Shareware-Autoren empfinde ich nicht als Mitbewerber, sondern eher als Kollegen.

Ein bißchen Bedenken habe ich nur bei den Planungen der großen Firmen. Wenn diese nun in die Nische der Windows-Spiele vordringen, kann es für mich ganz schön hart werden. Allerdings werden diese Großproduktionen wohl kaum zum gleichen Billigpreis wie meine Spiele erhältlich sein.

FairPlay: Mit TZ-VideoMaster (virtuelles Schnittprogramm für AVI-Videos) haben Sie ein Programm geschrieben, das nicht auf den Spielmarkt abzielt. Wird es weitere Vorstöße in diese Richtung geben?

Thomas Zeh: Ich beobachte derzeit interessiert die Entwicklung auf dem Win95-Utility- und Anwendungsmarkt und habe bereits einige recht brauchbare Ideen festgehalten. Wann diese endlich Gestalt annehmen, ist mir selbst noch nicht ganz klar. Erst einmal wird es ein weiteres schickes TZ-Game geben, diesmal als 32-Bit-Programm für Win95.

FairPlay: Was haben Sie für die Zukunft geplant?

Thomas Zeh: Mein geplantes neues Spiel, TZ-Food Attack, dreht sich um aggressive Toastbrote, Salatgurken, Käseeckchen und Hotdogs, die auf die Erde herniederregnen und von Helden zwischen fünf und fünfundsiebzig wacker abgewehrt oder bei Versagen aufgegessen werden müssen. Harmlose Geschicklichkeit bleibt bei mir absoluter Trumpf.

FairPlay: Derzeit formieren sich in Deutschland gleich mehrere neue Autorenorganisationen. Von der DS hört man nichts mehr, aber die SAVE und OASE machen sich im Internet bemerkbar und wollen auch eigene Shareware-CDs herausbringen. Schon beigetreten?

Thomas Zeh: Bisher habe ich noch nicht die Zeit gefunden. Bei mir klingelt Tag und Nacht auf zwei Leitungen das Telefon, und alle wollen etwas von mir. Da kann es passieren, daß Dinge liegenbleiben, die eigentlich nützlich und wichtig wären.

FairPlay: Vom Altmeister an den Nachwuchs: Haben Sie ein paar Tips, wie man die eigene neue Shareware am besten vermarkten und unters Volk bringen kann?

Thomas Zeh: Am besten ist es, den Vertrieb auf Zeitschriften-CDROMs anzugehen, da das eigene Programm dann sehr vielen möglichen Kunden ins Haus geliefert wird. Diese Zeitschriften können entweder direkt beliefert werden oder über den Umweg über die Compuserve-Foren, in denen sich die Redakteure und freien Journalisten die Shareware besorgen.

Wichtig ist natürlich, daß der Preis und die Shareware-Einschränkungen stimmen und auch die Zahlungsbedingungen für den Kunden möglichst praktikabel und durchschaubar sind.

Es ist besser, zehn verschiedene kleine Programme zu veröffentlichen, die jeder Kunde sofort bedienen kann, als eine große, aber unübersichtliche Sammlung.

FairPlay: Wir danken Ihnen für das Gespräch, Herr Zeh.

Porträt: Thomas Zeh

Minigolfer unter sich

TZ Minigolf ist eins der erfolgreichsten deutschen Shareware-Spiele der letzten Jahre. Selten hat sich die Familie so einhellig vor dem Monitor versammelt, um zusammen am PC zu spielen. Und mit der Erotik-Version des Minigolf-Spiels ist auch am Stammtisch Furore zu machen.

Machmal sind es die ganz einfachen Spiele, die die größe Beachtung finden. Thomas Zeh hat mehrere Monate lang Tag und Nacht an seiner Minigolf-Simulation gearbeitet – ein Wagnis, weil er nicht wußte, ob sich der Aufwand am Ende auch rechnet. Doch kaum wurde das 10-Megabyte-Spiel in der Shareware-Szene freigegeben, da flatterten ihm auch schon die ersten Registrierungen ins Haus.

„Schuld" an diesem Erfolg ist sicherlich die perfekte Umsetzung der Minigolfidee. Der Spieler kann sich mit bis zu drei Freunden auf zwei Minigolfplätzen anmelden und dabei jeweils 18 Bahnen absolvieren.

Die superb gezeichneten Bahnen werden in 3D aus der Vogelperspektive gezeigt. Mit maximal sechs Schlägen muß der Golfball in das Loch der Bahn gedroschen werden. Was gar nicht so einfach ist, da Sandhügel, Tunnel, Winkel und andere Schikanen den freien Weg des Balls behindern.

Die Handhabung des Spiels ist zum Glück auch für Kinder kein Handicap. Mit einem Mausklick auf den Ball wird ein Gummiband zwischen Mauszeiger und Ball gespannt. Durch die Länge des Gummibands wird die Wucht des Abschlages vorgegeben und mit dem Winkel auch gleich noch die Schußrichtung. Läßt man die Maustaste los, wird der Ball abgeschlagen. Absolut realistische Geräusche beim Abschlagen und beim Bandenspiel sorgen auch gleich noch für die richtige Atmosphäre.

Die besten Spieler können sich in eine Highscore-Liste eintragen; fortan zählt in der Familie nur noch die Jagd nach dem besten Score.

Nackte Golferinnen

Für alle Erotikfreunde hat Thomas Zeh die Spezialversion Minigolf Sexy vorgelegt. Es belegt auf der Heft-CD ganze 55 Megabyte und bietet die gleichen Level wie die „klassische" Fassung an. Wer sich hier allerdings als Meister des Golfschlägers entpuppt, der kann hochauflösende Aktaufnahmen schöner Mädchen einsehen, die einem die Schamesröte ins Gesicht treiben.

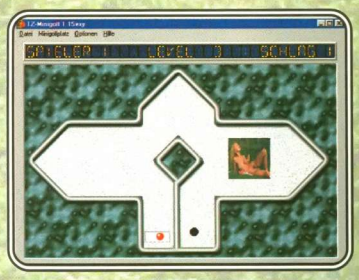


Ein Erotikfoto gibt es in der Sexyversion als Belohnung.

Wie freizügig die Softbilder sind, bestimmt der Spieler selbst. Liegt der Spieler mit seinen Schlägen unter dem vom Programm gesetzten Pars (optimale Schlaganzahl) der Minigolfbahn, so gibt es ein gepfeffert heißes Bild zu sehen, das man mit der Lupenfunktion auch noch vergrößern kann. Etwas weniger sinnlich fällt das Erotikbild aus, wenn Sie genau auf dem Pars liegen. Brauchen Sie mehr Schläge, so gibt es nicht ganz so viel zu sehen. Und verfehlen Sie das Loch der Bahn, so gibt es gar nichts zu spannen.

Alle Bilder sind codiert und können nur aus dem Minigolf-Spiel heraus betrachtet werden – eine echte Herausforderung.

Beide Spiele lassen sich übrigens auf der Heft-CD in eine Vollversion umwandeln, wenn Sie beim Programmierer einen persönlichen Freischaltcode eingekauft haben.



Die Minigolfbahnen sind alle individuell geschnitten.

Kurzinfo

TZ Minigolf 1.1 Sexy

System: Windows 3.1, Soundkarte 256-Grafik, Maus

Autor: Thomas Zeh
Wriezener Str. 41, 13359 Berlin

Preis: DM 29,90

FairPlay-Tip: ♪♪♪♪♪

Portrait: Thomas Zeh

Striptease am Kartentisch

Das Spiel Strippoker kennt jeder, der in seiner Jugend nicht nur Flaschendrehen gespielt hat. Wer ein wenig wehmütig an die gute alte Zeit zurückdenkt, der kann sie zumindest am Bildschirm wieder aufleben lassen. Mit den Striptease-Spielen von Thomas Zeh.



Das Strippoker-Spiel

TZ-Strippoker heißt das erste Spiel, das Thomas Zeh vor etwa drei Jahren für Windows programmiert hat. Es verkaufte sich blendend, weil es zum passenden Zeitpunkt erschienen ist – damals feierte die Erotikszene noch fröhliche Urstände und Stückzahlen von 10.000 bis zu 50.000 Stück pro CD-ROM-Titel waren keine Seltenheit.

Auch heute begeistert das Spiel noch viele Erotikfreunde. Das liegt nicht unbedingt an der schlichten Grafik, sondern viel eher am hohen Schwierigkeitsgrad. Die Nacktbilder der Mädchen sind kodiert und lassen sich nur dann betrachten, wenn man sich mühselig über 1000 Mark beim Pokern verdient hat. Da die Mädchen Karin, Sybille, Dany, Lola und Evelyn verflucht gut pokern, verliert eher der Spieler seine Hosen als die Mädchen ihre Höschen.

Die Testversion erlaubt nur das Spielen mit Karin, wartet dafür aber mit einer Sprachausgabe und vielen Soundeffekten auf. In die gleiche Kerbe schlägt das StripBlackjack-Spiel von Thomas Zeh, das die Mädchen Mona, Jane, Dany, Lola und Susi hinter den Blackjack-Tisch setzt. In der Testversion können Sie nur mit Mona spielen. Sie verliert ein Kleidungsstück, sobald Sie beim Zocken mehr als 300 Mark gewinnen.

Kurzinfo

TZ-Strippoker / TZ-StripBlackjack

System: Windows 3.1
Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: Thomas Zeh
Wriezener Str. 41, 13359 Berlin

Preis: jeweils DM 30,–

FairPlay-Tip: ❦❦❦

Portrait: Thomas Zeh

Ihre Einsätze bitte...

Thomas Zeh legt mit seinem Spiel TZ-StripRoulette nicht nur eine der besten Casino-Simulationen für den PC vor, sondern zugleich auch ein knisterndes Erotik-Spiel, das den Puls des Spielers schnell auf 100 bringt.



Mona lockt mit einem ziemlich tiefen Dekolleté. Lassen Sie sich nur nicht ablenken.

„Faire votre jeux!" Machen Sie Ihr Spiel! So schallt es durch das Casino, wenn der Croupier ein weiteres Mal die Kugel in den Roulettelauf steckt und das Rad zu drehen beginnt. Jetzt müssen alle Einsätze auf dem Grün getätigt sein – die Kugel wird gleich weisen, wer gewinnt und wer verliert. Mit seinem Windows-Spiel TZ-StripRoulette holt Thomas Zeh die Casino-Stimmung direkt in das Arbeitszimmer des begeisterten Zockers. Eine ganze Fensterhälfte seines Erotikspiels wird von der Zeichnung eines Roulette-Tisches eingenommen. Direkt daneben stapeln sich die virtuellen Chips, die der Spieler setzen kann. Ein Mausklick auf den Chip-Stapel wechselt durch die einzelnen Chipsorten, ein Mausklick auf das Grün des Roulette-Tisches legt die gerade selektierte Münze dort ab.

Wer möchte, setzt auf Rot/Schwarz oder auf Gerade/Ungerade, mutigere Gambler wagen es auch schon einmal, höhere Beträge auf einzelne Zahlenfelder zu setzen. Jetzt noch rasch ein Mausklick auf das Rad, und schon dreht sich die Kugel. Gewinnt der Spieler, so erhält er den entsprechenden Roulette-Gewinn gleich ausbezahlt.

Um das Spiel etwas spannender zu gestalten, tritt man gegen Mona, Jane, Dany, Lola und Susi an. In der Testversion wagt nur Mona das Spiel. Verliert Mona mehr als 500 Mark, so muß sie ein Kleidungsstück ablegen.

Kurzinfo

TZ-StripRoulette

System: Windows 3.1
Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: Thomas Zeh
Wriezener Str. 41, 13359 Berlin

Preis: DM 39,–

FairPlay-Tip: ❦❦❦❦



Immer wenn Sie einen S-Stein treffen, zeigt das Mädchen auf der linken Fensterseite mehr Bein.

Portrait: Thomas Zeh

Striptease für die Maurer

Breakout nennt sich ein Klassiker der Spieleszene. Bei diesem Spiel gilt es, eine Mauer aus Steinen mit einem Ball abzutragen. Thomas Zeh belohnt den Spieler – bei seiner Variante des Themas – mit erstklassigen Erotikbildern für seine Bemühungen.

Stripoid nennt sich ein weiteres Erotikspiel von Thomas Zeh. Bei diesem Spiel kommt es allerdings weder auf Köpfchen noch auf das Spielglück an, sondern allein auf pure Geschicklichkeit beim Umgang mit der Maus.

Der Spieler steuert bei Stripoid ein kleines Paddel auf einer waagerechten Ebene hin und her. Mit diesem Paddel muß ein kleiner Ball im Spiel gehalten werden. Er prallt vom Schläger ab und wird so direkt gegen eine Mauer gelotst, die sich bei einer Berührung Stein für Stein auflöst. Fliegt der Ball am Paddel vorbei ins Aus, so ist – Pech gehabt – eins von drei Leben verwirkt.

Schafft man es hingegen, einen von drei S(triptease)-Steinen abzuschießen, so blendet das Programm nach und nach einen Sichtschutz auf der linken Fensterseite aus. Der Sichtschutz verhüllt ein Foto von einer nackten Frau – da lohnt sich das Zielschießen.

Um den Breakout-Klon etwas abwechslungsreicher zu gestalten, gibt es viele Spezialsteine, die überraschende Aktionen auslösen. Sie fangen den Ball ein, spendieren einen Schlüssel oder müssen mehrmals getroffen werden, bis sie sich auflösen.

Stripoid bietet insgesamt 50 verschiedene Spielstufen an. Weitere Level lassen sich mit dem Editor der registrierten Version selbst anlegen.

Kurzinfo

TZ-Stripoid 2.0

System: Windows 3.1
Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: Thomas Zeh
Wriezener Str. 41, 13359 Berlin

Preis: DM 30,–

FairPlay-Tip: ❦❦❦

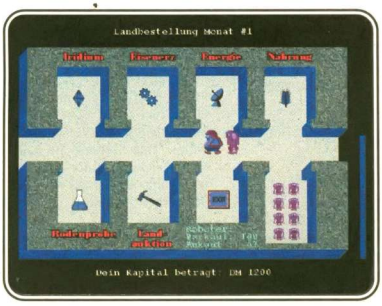
Portrait: Thomas Zeh

Pioniere auf fremden Planeten

TZ-Colony lädt mutige Wirtschaftsstrategen auf einen fremden Planeten ein. Ihr Job: Kolonisieren Sie diesen Planeten und versuchen Sie, dabei so viel Gewinn wie nur möglich zu machen. Das neueste Spiel von Thomas Zeh spielt nicht mit irdischen Lastern, sondern wagt den Blick ins Weltall. Hier wartet zwischen den Galaxien ein Planet darauf, von vier Spielern erobert zu werden. Ziel des Spieles ist es, innerhalb von zehn Runden soviel Besitz und Geld wie nur möglich zu erwirtschaften. Schiedsrichter in allen Geldangelegenheiten ist die Güterübersicht, die Runde für Runde den jeweiligen Gesamtwert aller Besitztümer anzeigt.

Beim Spielen kann jeder für sich allein wirken oder aber kooperativ zusammen mit seinen Mitspielern zum Wohle der Kolonie tätig sein. Die hohe Komplexität dieses MULE-Klons wird zwar viele Spieler abschrecken, die Hobby-Strategen unter uns aber um so mehr fordern.

Das Spiel selbst teilt sich in zwölf Spielrunden bzw. Monate auf. In einer Spielrunde kommt es zu den folgenden Aktionen: In der Güterübersicht werden die Besitztümer der Spieler zusammengefaßt. Dann kommt es zur Landverteilung, bei der jeder Spieler ein neues Stück Land einfordern kann. In der optionalen Landauktion kann ab und zu ein zusätzliches Stück Land versteigert werden. Weiter geht es mit der Landbestellung, bei der jeder Spieler seine Felder bestellt oder sie umbaut. In der Produktionsphase werden die verschiedenen Güter der Ländereien hergestellt und dann in den einzelnen Auktionen verkauft.



Die Landbestellung auf dem Planeten.

Kurzinfo

TZ-Colony 1.0

System: Windows 3.1
Soundkarte, 256-Grafik, Maus

Autor: Thomas Zeh
Wriezener Str. 41, 13359 Berlin

Preis: DM 39,90

FairPlay-Tip: ❦❦❦

Die nächste Ausgabe der FairPlay erscheint am 10.1.97

Sie glauben, wir haben unser Pulver bereits verschossen? Aber auf gar keinen Fall! In der Shareware-Szene erscheinen genügend neue Spiele für DOS und Windows, um alle zwei Monate ein dickes Heft zu füllen. Tragen Sie sich also ruhig schon einmal den Erscheinungstermin unserer zweiten Ausgabe in den Kalender ein.

Wer um alles in der Welt ist Steve Moraff?

In diesem Heft haben Sie bereits ein paar Spiele des Amerikaners Steve Moraff kennengelernt. Kurz nach Redaktionsschluß dieser Ausgabe hat der Meister des Pixels wieder so richtig gewirbelt und fast ein Dutzend neue Programmversionen auf einmal in die Shareware-Szene entlassen. Wer Steves Konzept – alte Spielideen mit modernsten Mitteln neu zu präsentieren – mag, der kann in der nächsten Ausgabe auf mindestens zehn neue Truecolor-Spiele für Windows 95 gefaßt sein.

- Moraffsware Cyberdice 1.0: Kniffel-Variante
- Moraffsware CyberTris 2.0: Tetris einmal anders
- Moraffsware Escapade 1.3: Hüpfspiel
- Moraffsware 3D Spherical Mahjongg 3.1: Mahjongg-Klon mit 3D-Kugeln
- Moraffsware Memory Jiggler 4.1: Puzzle-Spiel mit Pfiff
- Moraffsware Morejongg 5.1: Mahjongg-Spiel mit alternativen Steinesets
- Moraffsware Pinball 1.0: Flipperspiel
- Moraffsware Radiation 1.1: Minesweeper-Klon
- Moraffsware Ringjongg 2.1: Mahjongg-Variante mit 3D-Ringen
- Moraffsware UltraBlast 95 4.4: Breakout-Klon



Zusätzlich werden wir mit Steve ein Interview führen und versuchen, von ihm ein paar kostenlose Steinesets und Hintergrundbilder für die Leser zu erhalten.

Neue Spiele satt – im Programmteil

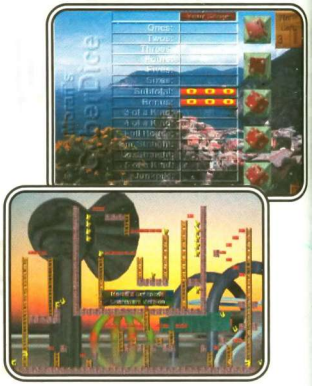
Eine Einrichtung aus dieser Debutausgabe wollen wir auf jeden Fall beibehalten – den Programmteil. Auf 25 Seiten stellen wir Ihnen auch im nächsten Heft wieder die 50 besten Spiele der vergangenen acht Wochen im gnadenlosen Test der Redaktion vor. Da ist für jeden etwas dabei, für den Tüftler ebenso wie für den Ballerfreund. Lassen Sie sich überraschen – und legen Sie sich ganz nebenbei eine der aktuellsten Shareware-Spielesammlungen der Welt zu.

Drei Light-Vollversionen

Damit Sie Ihr Geld nicht umsonst ausgeben – auch die nächste FairPlay-Ausgabe bietet mindestens drei Light-Vollversionen an, die Sie nicht mehr bezahlen müssen. Die Light-Vollversionen stehen im Funktionsumfang zwischen der Test- und der eigentlichen Vollversion. Sie bekommen bei uns also mehr Spielspaß und müssen sich trotzdem bei den Entwicklern nicht registrieren lassen. Auf diesen enormen Mehrwert sollten Sie nicht verzichten – zumal unsere Light-Vollversionen immer brandaktuell sind. Alte Kamellen wärmen wir für Sie garantiert nicht auf.

Fassen wir also zusammen:

Die FairPlay erscheint alle acht Wochen mit mindestens 75 neuen Shareware-Spielen auf der Heft-CD-ROM. Ausführliche Spieletests, Interviews und Spezialberichte öffnen für Sie ein Fenster in die Shareware-Szene. Und unsere drei Light-Vollversionen sorgen dafür, daß Ihnen die Spiellust so schnell nicht wieder vergeht.



Das FairPlay-Team:

Verleger und Herausgeber:
Dipl.-Ing. (FH) Holger Bucher

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

Redaktion FairPlay:
Redaktionsbüro Typemania
Riemeisterstr. 118, 14169 Berlin
Telefon & Fax: 0 30-8 13 84 07
CompuServe: 72662,1472
Internet: http://www.systhema.de/fun-ecke/typemania.html

Redaktionelle Mitarbeit:
Uwe Lachmann, Schenk & Horn

Art-director:
Thomas Schüle

Layout/Grafik/Reproduktion:
Schüle Graphics
76448 Durmersheim
schuelegraphics@ilk.de

Druck:
Druckerei E. Schwend
GmbH + Co. KG
Schmollerstr. 31
74523 Schwäbisch Hall
Postfach 10 03 40
74503 Schwäbisch Hall
Tel. 07 91/4 04-0
Fax 07 91/4 04-2 22

Vertrieb:
SPECIAL-INTEREST!
Zeitschriften Distribution & Marketing GmbH
Waldstr. 70, 63128 Dietzenbach
Tel. 0 60 74/82 35-0
Fax 0 60 74/82 35-23

Anzeigenleitung und -verkauf:
ams – Agentur für Marketing und Kommunikation
Neuhauser Str. 63
73760 Ostfildern
Tel. 07 11/34 29-500
Fax 07 11/34 29-504

Abonnementverwaltung:
Der LeserClub
Heiner-Fleischmann-Str. 2
74172 Neckarsulm
Tel. 0 71 32/95 92 05
Fax 0 71 32/95 92 09

Verkaufspreis:
DM 16,90 inkl. MwSt.

Erscheinungsweise:
Zweimonatlich

Verlagsanschrift:
Publish Verlag GmbH
Körnerstraße 34
76571 Gaggenau
Tel. 0 72 25/98 35 67
Fax 0 72 25/98 35 69

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Nachdruck – auch auszugsweise – ist nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Eine Haftung für die Richtigkeit und Brauchbarkeit des technischen Inhalts der veröffentlichten Beiträge ist ausgeschlossen.

Das Magazin für digitale Erotik – mit Erotik-CD!

- Viele heiße Erotikspiele.
- Jetzt noch mehr Fotos auf der Heft-CD!
- Prickelnde Tips für Internet-Surfer: Die besten Erotik-Sites im Test.
- Vollwertige Erotik-CD mit 155 Erotik-Fotos, 220 Probebildern aus Top-CDs, Shareware, Games und heißem Sound...!

Nur DM 12,90!

HOT CDs können Sie auch abonnieren:
Für nur DM 71,40 (DM 11,90 pro Heft anstatt DM 12,90 im Einzelverkauf) erhalten Sie die nächsten sechs Ausgaben druckfrisch per Post frei Haus. Der Versand erfolgt diskret im verschlossenen Umschlag. Füllen Sie bitte einfach den untenstehenden Coupon aus und senden Sie ihn per Post oder Fax. Wenn Sie das Heft nicht beschädigen wollen, verwenden Sie bitte eine Kopie oder schreiben Ihre Bestellung formlos auf ein Extrablatt.



Ja, ich möchte HOT CDs ab sofort im Abo beziehen. Für nur DM 71,40 erhalte ich die nächsten sechs Ausgaben regelmäßig und diskret im verschlossenen neutralen Umschlag frei Haus. Das Abo gilt zunächst für sechs Ausgaben und kann danach jederzeit gekündigt werden.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung. (Sie gehen kein Risiko ein – Ihre Bank ist verpflichtet, beanstandete Abbuchungen auf Anforderung rückgängig zu machen.)

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

☐ Verrechnungsscheck liegt bei (Einschreiben).

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Sie können Ihre Bestellung schriftlich innerhalb von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel).

Datum, Unterschrift

Bitte einsenden an **Abo-Systemhaus Merkur, Niddastr. 98–102, 60329 Frankfurt/Main** oder per **Fax 0 69 / 25 61 31 38**



Testen Sie Internet online jetzt im Mini-Abo!

Drei Hefte für nur 9 Mark!*

*** anstatt DM 4,90 pro Heft im Einzelverkauf.**

Internet online bringt Ihnen jeden Monat das Neueste rund ums Netz der Netze.
Egal ob Sie Anfänger oder Experte sind – unser Redaktionsteam vermittelt Ihnen das Wissen, damit Sie dieses faszinierende, weltumspannende Datennetz optimal für sich nutzen können.
Ob Technik-Infos, die besten Fun-Adressen, Lösungen für Anwenderprobleme oder Softwaretests – wir bringen die Themen, die Sie interessieren. Internet online wird von Experten gemacht. In jedem Heft finden Sie gebündelte Infos, die Sie sofort für sich verwerten können.
Internet online – das extrem informative Internet-Magazin. Jetzt im Probeabo: 3 Ausgaben für nur 9,– DM.

Besuchen Sie uns im Internet unter http://www.internet-online.de

Internet online – das Magazin für fundierte Information

Probe-Abo-Coupon: 3 Ausgaben Internet online für nur 9,– DM

Ja, ich möchte Internet online testen. Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben zum Preis von nur 9,– DM frei Haus. Wenn ich eine Woche nach Eintreffen der dritten Ausgabe nichts von mir hören lasse, möchte ich Internet online zunächst für ein Jahr zum Preis von DM 54,– weiter im Abo beziehen. Das Abo kann danach jederzeit gekündigt werden.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/Unterschrift

Meine Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim **Abo-Systemhaus Merkur, Niddastraße 98–102, 60329 Frankfurt/Main** schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Daß ich von meinem Widerrufsrecht Kenntnis genommen habe, bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

Bitte einsenden an **Abo-Systemhaus Merkur, Niddastr. 98–102, 60329 Frankfurt/Main** oder per **Fax 0 69 / 25 61 31 38**