Mit Spiele-CD

100x topaktuelle Software

Nr. 1/98 · Dezember/Januar

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

SharePlay

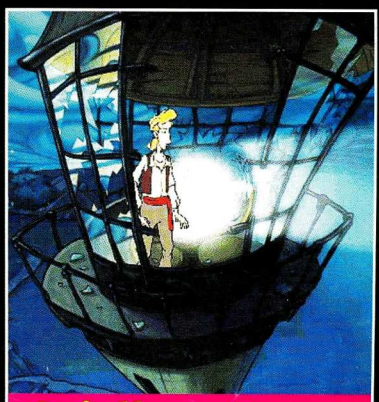
Das Shareware-Spiele-Magazin

3 Vollversionen

CheatMaster 2 Light: Tricks + Komplettlösungen für PC-Spiele • **NSH Cards 2.0 Light:** Kartenspiel • **Sexy looking for:** Erotikspiel mit 86 Aktfotos

70 Spiele auf der Heft-CD

BrainWave 2: Weltraum-Ballerspiel • **Pharaoh's Ascent 1.42:** Jump&Run • **Neue Crazy Games** • **WKISS** Puppenhaus mit 100 Modulen • **...und vieles mehr!**



Spielbare Demos

• X-Wing vs Tie-Fighter • Der Industrie Gigant • WET • Rave eJay • Monkey Island

Neue virtuelle Haustiere!



Außerdem auf der CD:

• 30x praktische Shareware • Die neuesten Updates

Publish Verlag GmbH

SharePlay

COMPACT disc DATA STORAGE

Nr. 1/98 · Dezember/Januar

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

100x Shareware für DOS und Win 95/3.1

CD fehlt? Wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

CD defekt? Bitte einsenden an: Publish Verlag GmbH Körnerstraße 34 76571 Gaggenau. Wir schicken sofort Ersatz.

3 Vollversionen

- CheatMaster 2 Light – Schummeltricks für PC-Spiele
- NSH Cards 2.0 Light – Buntes Kartenspiel
- Sexy looking for – Erotikspiel mit 86 Aktfotos

70 topaktuelle Shareware-Spiele

- Doppelkopf Professionell 2.0
- Brain Wave 2: Weltraum-Ballerspiel
- Pharaoh's Ascent 1.42: Jump&Run
- WKISS Puppenhaus mit 100 Modulen
- Neue Crazy Games
- Virtuelle Haustiere

Spielbare Demos

- Der Industrie Gigant
- Rave eJay (Rave-Musik Marke Eigenbau)
- X-Wing vs Tie-Fighter
- The Curse of Monkey Island (100 MB)
- WET – The Sexy Empire (Hot, Hot, Hot)

• 30x topaktuelle Shareware-Tools

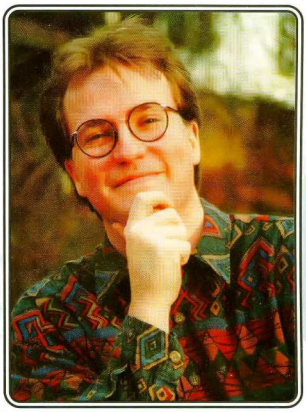
4 394222 116905 01

Wenn Du nicht mehr weiter weißt...



...dann hol' Dir das Lösungs-Heft!

Neues Spielefutter



Drei interessante (Light-) Vollversionen, fünf spannende und spielbare Demos kommerzieller Produkte, dazu über 70 nagelneue Shareware-Spiele und 30 brandaktuelle Shareware-Anwendungen – die „SharePlay" schickt sich an, Sie bereits zum siebten Mal mit Software satt zu versorgen.

Wir haben es geschafft. Ein ganzer Jahrgang der SharePlay ist vollendet, sechs Ausgaben sind bislang erschienen. Es ist zwar ein hartes Los, gegen die Konkurrenz der preiswerteren Big Player im Spielemarkt anzutreten. Doch schlußendlich wollen wir nicht zum xten Male über kommerzielle Spiele berichten, die eh kaum unter hundert Mark im Fachhandel zu beziehen sind. Das Ziel der SharePlay ist es vielmehr, die neuesten Games aus der Shareware-Szene vorzustellen – und in diesem Bereich sind wir hoffentlich die Nummer 1. Kein anderes Computermagazin schafft es meines Wissens, im Jahr so viele neue und brandaktuelle Shareware-Spiele auf CD-ROM zu versammeln. Im Schnitt stellen wir einhundert Spiele für DOS, Windows 3.1 und Win 95 auf jeder Heft-CD vor – das sind sage und schreibe 600 neue Spiele pro Jahr, die vielen Vollversionen, Bonus-Programme und kommerziellen Demos noch nicht mitgerechnet.

Was ist eigentlich Shareware?

Wer die Shareware-Szene noch nicht kennt, runzelt an dieser Stelle freilich nur die Stirn. Deswegen mal ganz von vorne: Überall auf der Welt arbeiten Entwickler daheim an eigenen Programmen, die sie kostenlos über das Internet verteilen. Diese Shareware-Programme werden auch als „Try-before-you-buy"-Spiele gehandelt: Man darf sie in der Regel einen Monat lang ausgiebigst testen, bevor es ans Bezahlen geht. Und da die Entwickler nur ihre eigenen Arbeitsstunden zu finanzieren haben und die Kosten für Werbung, Vertrieb, Handbücher und Verpackung komplett entfallen, sind die „Sharewares" in der Regel spottbillig zu haben. Selten kostet einmal ein Shareware-Spiel in der Vollversion mehr als 30 Mark.

Was bietet Shareware?

Shareware ist eine nette Alternative zu den kommerziell angebotenen Spielen. Die sind in der Zwischenzeit so komplex geworden, daß sie sich als Pausenfüller oder Gehirndurchpuster kaum noch eignen. Wer in der Mittagspause mal eben eine Partie Tetris oder eine Runde Aliens-Vernichten spielen möchte, der wird eben nur in der Shareware-Szene fündig. Hier gibt es wirklich alles, von der Kartenpatience über das virtuelle Autorennen bis hin zum fiesen 3D-Shooter. Tatsächlich haben viele der heute kommerziell erfolgreichen Spielelabels wie Apogee und Epic Megagames ihre Wurzeln in der Shareware-Szene.
Unsere Redaktion beschäftigt sich bereits seit Jahren mit der Shareware. Noch immer macht es uns einen Heidenspaß, die Spielehäppchen zu testen, um für ein paar Stunden mächtig Fun am Bildschirm zu haben.

Wir hoffen doch sehr, daß Sie der Shareware-Idee einmal eine Chance geben und unseren Spiele-Cocktail ausprobieren.

Auf daß Ihr Joystick Funken schlägt,
Ihr

Carsten Scheibe, Chefredakteur



Ach ja: Vielleicht wundern Sie sich über den hohen Preis unseres Heftes – verglichen mit anderen Spiele-Zeitschriften. Doch wie bereits gesagt: Die Shareware-Autoren sparen eben das Geld für die Werbung ein. Aus diesem Grunde muß sich die SharePlay leider, leider allein über den Verkaufspreis finanzieren. Wir versuchen demnach keinesfalls, Ihnen das Geld aus der Tasche zu ziehen.

Inhalt

3 **Editorial**

6 **Menü in fünf Gängen**
Zur Bedienung der Heft-CD

49 **Spiele von A bis Z**
Gesamtindex Ausgabe 1/98

66 **Vorschau und Impressum**

Vollversionen

12 **Nackte Damen unter der Lupe**
Vollversion Sexy Looking for

14 **Schummeltricks zumNachschlagen**
Lightversion CheatMaster 2 Light

15 **Kartenspaß im Sauseschritt**
Lightversion NSH-Cards 2.0

Shareware-Lupe

8 **Shareware-Spiele kurz und bündig**
Update-Lawine

16 **Materialschlacht im Weltall**
Ballerspiel Thunder Strike 1.0

18 **Das Spiel der Griechen**
Brettspiel Backgammon Plus 1.0

20 **Baulöwen unter sich**
Bausimulation Beauparc 1.0

21 **Im Zocker-Paradies**
Glücksspiel Casino Madness 98 1.0

22 **Pyramiden-Zauber**
Pharaoh's Ascent 1.42

23 **Würfelglück im Fünferpack**
Neue Kniffel-Variationen

24 **Gehirnakrobaten gesucht**
Neue Crazy-Games von Josef Stöckl

26 **Grübelspaß für Windows**
Knobelspiele von Soleau Software

28 **Computergotchis**
Virtuelle Haustiere

30 **Von Aliens und alten Piraten-Schätzen**
Spiele-Schmiede Dexterity Software

34 **Give me a KISS!**
Oldies but Goldies: 100 KISS-Module

60 **Shareware mit Nutzwert**
30 praktische Shareware-Programme

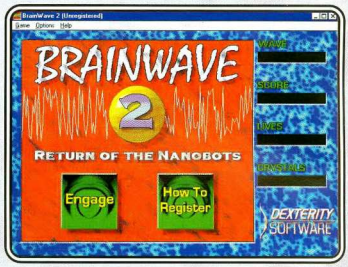
Spiele kompakt: Top 20

38 **BrainJam** – Kartenpatience

38 **Casino Bonn** – Lustiges Casinospiel

39 **Conflict Helikon** – Weltraum-Strategiespiel

Coole Shareware-Spiele von Dexterity-Software



Die Nanobots sind da! Die kleinen fiesen Miniroboter fressen sich langsam ins Hirn des Spielers vor und richten hier eine maximale Verwüstung an, die nur einen geistigen Dachschaden hinterlassen kann. Wer dabei nicht zum sabbernden Robotersklaven verkommen möchte, steuert in den beiden erstklassigen Ballerspielen „Brainwave I“ und „Brainwave II“ ein wendiges Raumschiff und knallt die Nanobots vom Himmel, daß es eine wahre Freude ist. Erstklassige Rendering-Grafiken, coole Soundeffekte und eine künstliche Intelligenz der Gegner dürften alle Fans überzeugen, die ein zünftiges Ballerspiel zu schätzen wissen. Und da wir gerade dabei sind, die neuesten Spiele von Dexterity Software vorzustellen, packen wir auch noch „JumpStar“ dazu – ein Horizontal-Scroller, der kaum zu schaffen ist. Die Übermacht der Aliens ist einfach zu erdrückend.





Daß Dexterity auch anders kann, zeigen die Neuentwicklungen „Pirate's Plunder“ und „Fortune Raiders“. Hier tritt der Spieler mal als Pirat und mal als Archäologe an, um verschollene Schätze aufzuspüren.

Ab Seite 30

Give me a KISS

KISS nennt sich ein japanisches Spiel, dessen Module seit Jahren kostenlos im Internet verteilt werden. Vor allem Kinder fühlen sich von der verrückten Software mächtig angesprochen. Inhalt von vielen Dutzend KISS-Modulen, die übrigens samt Viewer auf der Heft-CD vorliegen, sind gezeichnete Cyberpuppen, die sich per Mausklick an- und ausziehen lassen. Die gezeichneten Mädels haben jedenfalls eine Garderobe, daß Barbie nur neidisch werden kann. Über einhunder t virtuelle Puppenhäuser finden Familienväter auf der Heft-CD vor.





Ab Seite 34

Crazy Grübelspiele von Josef Stöckl

Josef Stöckl ist der König aller Grübelfreunde. Wer sich für sein Leben gern die Zähne an einer Knobelaufgabe ausbeißt, der sollte sich unbedingt die Crazy Games anschauen. Die Windows-Spiele warten mit einer fulminanten 3D-Grafik und völlig heimtückischen Aufgaben auf.



In diesem Heft stellen wir Ihnen die nagelneu programmierten Spiele „Crazy Convert 1.0“ und „Crazy Slid 1.0“ sowie neue Versionen von „Crazy Nine“ und „Crazy Rotary“ vor. Und bevor Sie Stunde um Stunde an den Schiebe-, Dreh- und Puzzleaufgaben verbringen: Sagen Sie hinterher nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt.

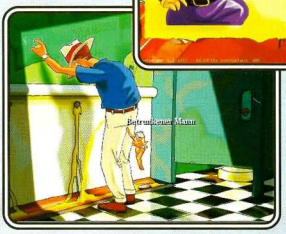


Ab Seite 24

Rave eJay für Techno-Freaks

Raver der Welt, schaut auf diese Software. Mit dem neuen Soundstudio „Rave eJay“ können Musikfreunde eigene Technosongs aus 150 kleinen Soundbausteinen zusammensetzen und immer wieder neu variieren. Wir haben für Sie die Demo organisiert, damit Sie sich das Programm vor dem Kauf einmal ansehen können.





Spielbare Demoversionen bekannter Games sind auch in diesem Heft wieder ein Thema für uns. Wir stellen Ihnen die Spiele „Industrie Gigant“, „Wet – The Sexy Empire“, X-Wing vs. TIE-Fighter“ und „Monkey Island 3“ ausführlich vor. Die spielbaren Demos, die z.T. über 100 MB groß sind, finden Sie auf der Heft-CD.

Ab Seite 50.



Vollversion: Nackte Tatsachen

Mal was anderes: Die Vollversion des Erotik-Spiels „Sexy Looking for“ läßt nackte Tatsachen für sich sprechen. 86 Mädchen ziehen sich splitternackt aus, um den Zuschauer mit ihren Reizen zu betören. Dabei bekommt der Anwender nicht nur den Eindruck, daß er doppelt sieht – er tut es tatsächlich. Das Spiel blendet nach dem Start zwei fast identische Nacktfotos ein. Nur – in der rechten Dublette haben sich fünf Fehler eingeschlichen. Ob Sie die finden, bevor die Zeit abgelaufen ist?

Ab Seite 12.

Inhalt

39 **Diamco** – Geschicklichkeitsspiel

40 **Doppelkopf Pro** – Typisch bayerisches Kartenspiel

40 **Drain Storm** – Monsterjagd in den Katakomben

41 **Fantastic Roboworld** – Geschicklichkeitsspiel

41 **Freecell Plus** – Kartenpatience

42 **FW Star** – Simulation eines Geldspielautomaten

42 **Games Power Pro** – Schummeltricks für Spiele aller Art

43 **Gemini** – Kostenloser 3D-Flipper

43 **Hot Wheels III** – Autorennen in DirectX

44 **Kilkenny Cats** – Strategie-Brettspiel

44 **Leos Space Simulator** – Weltraum-Ballerspiel

45 **Memory95** – Memory-Spiel

45 **Mr. Matt** – Boulderdash-Clone

46 **Orbsters** – Weltraum-Ballerspiel

46 **Sapiens** – Grafik-Adventure

47 **The Big Hunter** – Ballerspiel

47 **Wallstreet Simulation** – Wirtschaftssimulation

Spielbare Demos

10 **News aus der Szene** Schummeltricks für kommerzielle Spiele

50 **Mit nackter Haut zum Porno-König** Wet – The Sexy Empire

52 **Schaffe, schaffe, Fabriken baue** Industrie-Gigant

54 **Kampf um die Seemannsbraut** Monkey Island 3

56 **Möge die Macht mit dir sein!** X-Wing vs. TIE-Fighter

58 **Techno per Mausklick** Soundstudio Rave eJay

Internet Spiele

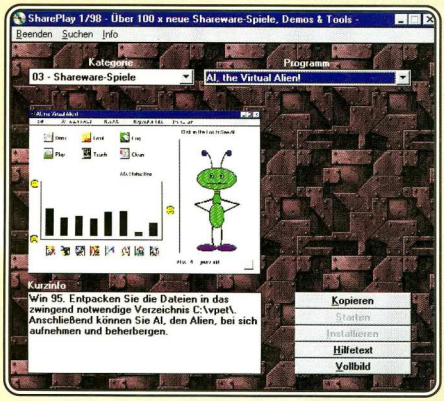
64 **Adventures zum Draufklicken** Kostenlose Online-Spiele

Menü in fünf Gängen

Bevor Sie sich mit Spannung den vielen Spielen zuwenden, die wir für Sie auf der Heft-CD zusammengestellt haben,sollten Sie zuerst 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 SharePlay vorgestellten Spiele liegen auch auf der Heft-CD vor. Unter Windows 95 wird unser Menüsystem automatisch gestartet, wenn Sie die Silberscheibe ins CD-ROM-Laufwerk legen. Unter Windows 3.1 doppelklicken Sie im Dateimanager auf die Datei START.EXE, die sich im Hauptverzeichnis der Heft-CD befindet.



Das Menüsystem ist sehr einfach strukturiert. Auf der linken Seite können Sie mit der Maus das Pulldown-Menü *Kategorie* öffnen. Es enthält die verschiedenen „Schubladen", in welche die Spiele auf der CD-ROM eingeordnet sind. Folgende Rubriken gibt es:

- **Redaktionelles**
- **Vollversionen**
- **Trialversionen**
- **Shareware-Spiele**
- **Shareware-Anwendungen**
- **100 x WKISS-Module**

Haben Sie eine der Kategorien ausgewählt, so können Sie in der Auswahlliste *Programm* die Namen der dazugehörigen Spiele abfragen. Klicken Sie hier auf einen Programmnamen, so blendet das Menü sofort einen aussagekräftigen Screenshot und eine deutsche Kurzbeschreibung des betreffenden Spiels ein. Um es zu nutzen, drücken Sie einfach einen der vier 3D-Buttons. Invertiert dargestellte Buttons lassen sich nicht betätigen.

Die Buttons des Menüsystems

Kopieren (überträgt ein ZIP-Archiv in ein beliebiges Verzeichnis auf der Festplatte und entpackt es dort)

Starten (lädt ein Programm direkt von der CD-ROM)

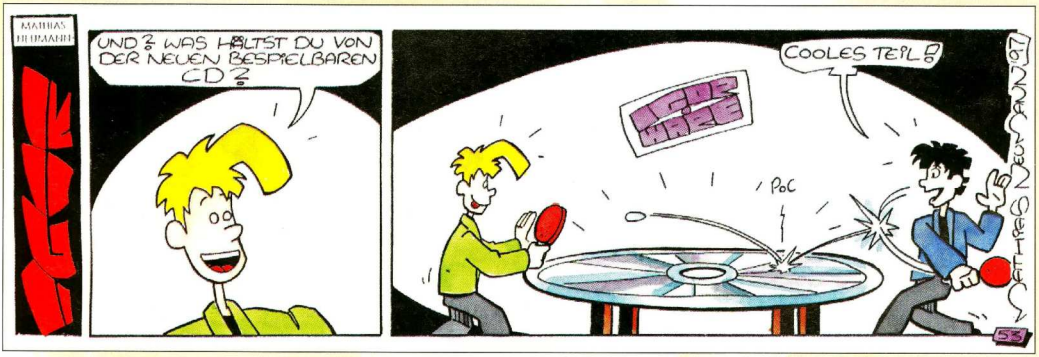
Installieren (richtet ein Programm von der CD-ROM auf der Festplatte ein)

Hilfetext (ruft die beiliegende Erklärungsdatei eines Programms auf)

Mit dem Button *Vollbild* bringen Sie den kleinen Screenshot im Menü auf seine volle Größe. Um den Screen wieder zu schließen, klicken Sie ihn mit der Maus an.

Der Menübefehl *Suchen* hilft Ihnen ganz gezielt dabei, nach einem bestimmten Programm oder einer Beschreibung zu fahnden.

Das Menüsystem sollte unbedingt im **Hi-Color- oder Truecolor-Modus** von Windows gestartet werden, um Falschfarben oder lange Ladezeiten zu verhindern. Im 256-Farben-Modus werden die Farbtöne der Screenshots nicht korrekt wiedergegeben. Wer das Menü nicht verwenden möchte, der kann die



Programme auch manuell aus einem Dateimanager heraus aufrufen – die Verzeichnisstruktur auf der CD-ROM ist so übersichtlich gehalten, daß man sich auch dabei zurechtfindet.

Fehlerhafte Heft-CD

Es kann immer wieder einmal vorkommen, daß die auf dem Cover aufgeklebte Heft-CD bei Ihnen nicht funktioniert. Sollte die CD-ROM von Ihrem Laufwerk nicht erkannt werden, so kann dies zum einen an den Laufwerken selbst liegen, die immer empfindlicher werden, zum anderen aber auch an den Heft-CDs, die beim Transport und am Kiosk beschädigt werden können. Wir tauschen Ihre defekte CD-ROM gerne gegen eine neue aus. Bitte prüfen Sie aber unbedingt, ob die CD-ROM nicht auf einem anderen Laufwerk doch noch funktioniert.

Bitte schicken Sie die defekte CD-ROM *nur* an den Verlag und nicht an die Redaktion. Auf diese Weise beschleunigen Sie den Umtausch sehr. Fragen zur CD-ROM können aber gerne weiterhin an die Redaktion gestellt werden.

Was ist Shareware eigentlich?

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

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

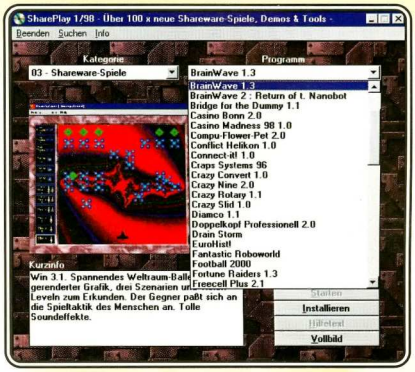
Wer eine Shareware-Version nach dem Ablauf der Testphase weiter einsetzt, macht sich als Raubkopierer strafbar.

Vollversionen bestellen

Um Mißverständnissen vorzubeugen: Die Redaktion der SharePlay verkauft keine Vollversionen der im Heft vorgestellten Programme. Wir nehmen deswegen auch keine Bestellungen unserer Leser an. Und die Anschriften, die wir unter den jeweiligen Rezensionen abdrucken, sind die einzigen Adressen der Entwickler, die wir verfügbar haben.

Möchten Sie eine Vollversion nicht selbst im Ausland bestellen, was man angesichts des Verlustrisikos für übersandtes Geld gut verstehen kann, so wird Ihnen unser Registrierungsservice gegen eine kleine Aufwandsentschädigung gerne dabei helfen, eine Vollversion zu besorgen:

JDS Software Jens Driese
Postfach 1269, 26302 Varel
Tel: 0 44 51/95 91 95



Unser Menüsystem startet direkt von der Heft-CD-ROM. Um es zu verwenden, brauchen Sie keine Dateien auf die Festplatte Ihres PC zu kopieren.

Haftungsausschluß

Weder der Verlag noch die Redaktion haften für Schäden und Unbill, die Ihnen durch den Einsatz der auf der Heft-CD gespeicherten Programme entstanden sind. Wir haben die Spiele und Tools nicht entwickelt, sondern sie nur aus den Datennetzen bezogen und an Sie weitergereicht.

Wir empfehlen Ihnen zur eigenen Sicherheit, vor dem Einsatz der Programme die wichtigsten Systemdateien zu sichern und regelmäßig einen Virencheck durchzuführen. Das gilt freilich nicht nur für unsere Datenträger, die bereits fachmännisch kontrolliert wurden, sondern für alle Arbeiten am Rechner.

Mögliche Probleme

Alle Programme, die Sie auf der Heft-CD vorfinden, haben wir ausgiebig auf mehreren Rechnern getestet. Auf einem Pentium mit 20 MB Arbeitsspeicher und Windows 95 als Betriebssystem sind sie auf jeden Fall lauffähig.

Sollte eines der Programme bei Ihnen den Start oder die Installation verweigern, so kann dies mehrere Ursachen haben. Im Menü haben wir im Abschnitt „Redaktionelles" vorsorglich mehrere Texte und andere Dateien zur Problembewältigung zusammengetragen. Laden Sie etwa per Mausklick den Text PROBLEM.TXT, um mehr über verbreitete Schwierigkeiten beim Umgang mit Shareware-Programmen zu lesen.

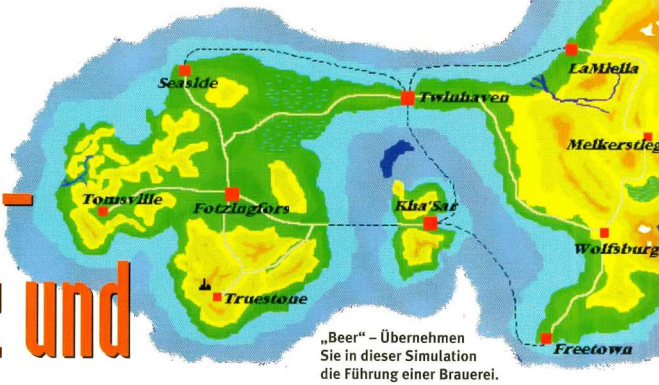
Viele Programme verweigern auch den Gehorsam, weil ihnen bestimmte Runtime-Bibliotheken wie VBRUN300.DLL oder MSVCIRT.DLL fehlen. Diese Datein müssen im Windows- (oder im System-) Verzeichnis vorliegen. Bevor Sie ein erstes Programm von der CD-ROM starten, sollten Sie deshalb die betreffenden Files einmal auf die Festplatte Ihres PC kopieren. Gleich auf der Startseite unseres Menüs finden Sie zwei Buttons vor, die die entsprechenden Dateien wahlweise ins Windows- oder ins Win95-Verzeichnis kopieren. Ganz wichtig: Viele Spiele benötigen zum Funktionieren die neuesten „DirectX"-Treiber von Microsoft. Diese Treiber liegen ebenfalls auf der Heft-CD im Bereich „Redaktionelles" vor – sie müssen nur einmal installiert werden. Nach einem Neustart des Rechners funktionieren die „DirectX"-Programme in der Regel ohne Probleme.

Eigene Shareware-Programme (mit unterschriebener Vertriebsgenehmigung) sowie Leserbriefe schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Redaktionsbüro Typemania
Carsten Scheibe, Werdener Str. 10, 14612 Falkensee

Fax: 0 33 22/50 08-66
E-Mail: Typemania@compuserve.com
Internet: http://www.typemania.de

Shareware-Spiele kurz und bündig



„Beer" – Übernehmen Sie in dieser Simulation die Führung einer Brauerei.

Woche für Woche ist die Redaktion wieder durch die engen Telefonkabel gekrochen, um im Internet neue Shareware-Spiele einzufangen. Die meisten stellen wir Ihnen ausführlich im Heft vor. Für ein, zwei Dutzend der verbleibenden Spiele beschränken wir uns allerdings auf eine Kurzbeschreibung: Quickies à la „SharePlay".

Adventures With Chickens

Win 95. DirectX-Spiel, das Sie dazu auffordert, mit einer Spielfigur einen über mehrere Bildschirme scrollenden Parcours zu durchwandern. Dabei müssen Hühner eingefangen werden.

Beer! War 2.3e

Win 3.1. „Beer!" spielt in einem kleinen Land, das völlig von der Außenwelt abgeschottet ist. Es besteht aus zehn Städten, die über Land- und Seewege miteinander verbunden sind. Nach der Erfindung eines neuartigen Getränkes, das Bier genannt wurde, entstand in jeder Stadt eine kleine Brauerei. Nun versuchen diese zehn Unternehmen, das Monopol für die Herstellung zu erlangen. Übernehmen Sie eine dieser Brauereien, und führen Sie diese zum Sieg!



„Brainjam" verarbeitet Ihr Gehirn zu Marmelade – aber nur, wenn die Kartenpatience nicht aufgeht.

Brain Jam 5.3

Win 3.1. Spannende Kartenpatience. Die Regeln werden von der Online-Hilfe erläutert.

Bridge for the Dummy 1.1

Win 95. Eine Einführung in das britische Kartenspiel Bridge – mit Tutorial.

Connect-it! 1.0

Win 95. Rasante Umsetzung des Spiels „Vier gewinnt".

Craps Systems 96

Win 3.1. Casinospiel, das Ihnen die Regeln von Craps erläutert. Bitte entpacken Sie das Spiel auf eine leere Diskette und installieren es von dort aus.

EuroHist!

Win 3.1. Bei diesem Ratespiel wird Ihnen die europäische Geschichte vermittelt.

Football 2000

Win 95. Einfach gemachte Football-Simulation, die vor dem Start auf die Festplatte entpackt werden muß.

Freecell Plus 2.1

Win 3.1. Kartenpatience mit anderen Regeln als das Microsoft-Freecell und mehr Funktionen. Zusätzlich gibt es vier ähnliche Spiele, die Sie ausprobieren können.

Graphic Black-jack 2.0

Win 95. Schlichte Umsetzung des Casinospiels Blackjack.

Guess'n Find 1.0

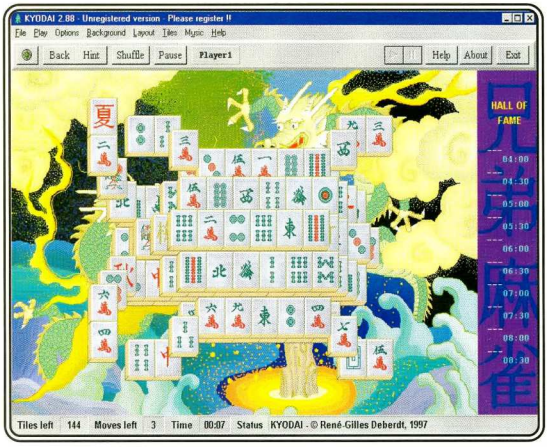
Win 3.1. Sie müssen in einem vorgegebenen Raster ein vom PC festgelegtes Feld finden. Klicken Sie ein anderes Feld an, so teilt Ihnen die freigelegte Ziffer die Entfernung zum gesuchten Ziel mit.

Inner Space 1.09.19

Win 3.1. Stoßen Sie ins Innere des Arbeitsspeichers Ihres Rechners vor, und machen Sie in diesem famosen Ballerspiel Jagd auf entfleuchte Icons und böse Viren.

Keno Casino 2.3

Win 95. Casino-Spiel: Tippen Sie, welche Zahlen von 1 bis 80 beim nächsten Durchlauf gezogen werden.



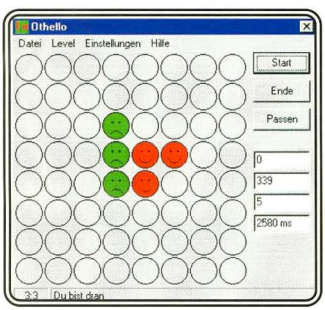
„Kyodai" ist eine der schönsten Mahjongg-Variationen auf dem Shareware-Markt.

Kyodai 2.88

Win 95. „Kyodai" ist eine Shareware-Umsetzung des fernöstlichen Brettspiels Mahjongg. Tragen Sie den dreidimensionalen Drachen der Spielsteine ab, indem Sie freiliegende Pärchen mit der Maus anklicken. Das ab dieser Version kostenpflichtige Programm ist mit mehreren Drachenformen und unterschiedlichen Steinesets ausgestattet. Wunderschöne Optik.

Lines95

Win 95. Bringen Sie fünf gleichfarbige Kugeln in eine Reihe, damit sie sich auflösen. Leider kommen nach jeder Bewegung einer Kugel auf dem Spielbrett eine Anzahl neuer Kugeln dazu. Schon bald ist es nicht mehr möglich, einen neuen Zug zu tätigen.



„Othello" startet eine Partie Reversi auf dem Bildschirm.

Lomax Boulders II

DOS. Boulderdash-Clone. Sammeln Sie alle Diamanten ein, ohne daß sie Ihnen auf den Kopf fallen.

Magic Learn

Win 3.1. Dieses neuartige Spiel ist eine Kombination aus Geschicklichkeits- und Wissensspiel. Fragen aus zahlreichen Wissensgebieten müssen durch geschicktes Stapeln von herunterfallenden Bauklötzen beantwortet werden. Hier sind Geschwindigkeit, Geschicklichkeit und logisches Denken gleichermaßen gefordert.

Mined Out 1.00

Win 3.1. Die Steuerung der Spielfigur erfolgt mit den Tasten 2, 4, 6 und 8. Ziel ist es, die oberste Reihe eines Minenfeldes zu erreichen, um so in die Freiheit zu gelangen.

Omega 1.2

Win 95. Freeware. Ziemlich kniffeliges Zahlenrätsel, das nicht leicht zu verstehen ist.

Othello 27.7.97

Win 95. Einfaches Reversi-Spiel mit einer guten Benutzerführung und einer netten Grafik.

QL – Farben raten

Win 3.1. Aufgabe bei diesem Spiel ist es, fünf Farben in der richtigen Reihenfolge zu erraten – so, wie sie der Computer verdeckt zusammengestellt hat. Der Mastermind-Clone kann in puncto Schwierigkeitsgrad noch justiert werden.

Schafkopf 97

Win 95. Spielstarke Umsetzung des Kartenspiels Schafkopf, das vor allem in bayerischen Kneipen gerne gespielt wird.

Shop Drop 1.1

Win 3.1. Tetris-Variante, bei der herabfallende Waren in einem Einkaufskorb aufzustapeln sind. Berühren sich mehrere gleiche Waren, so lösen sie sich auf.

Tucker's Abenteuer

Win 3.1. Freeware-Spiel, geschrieben mit dem Autorensystem Klik&Play. Sammeln Sie alle Diamanten im Labyrinth ein. Passen Sie dabei auf, daß Ihnen keine Steine auf den Kopf fallen.

TurboGo 3.1

Win 95. GO-Programm für alle Freunde des fernöstlichen Brettspiels.

TZ-Alien Attack 1.01

Win 95, DirectX. Tolles 3D-Weltraum-Ballerspiel mit gerenderter Grafik und vielen Animationen.



„Magic Learn" verknüpft das Unangenehme mit dem Angenehmen, nämlich das Lernen mit dem Spielen.

News aus der Szene

Schummeltricks

Was ist zu tun, wenn es bei einem Spiel einmal gar nicht weitergeht? Schummelcodes helfen dabei, einen Hänger zu überwinden und teure Spiele auszutricksen. Die „SharePlay" hat für Sie die neuesten Cheats für die wichtigsten neuen Spiele besorgt.

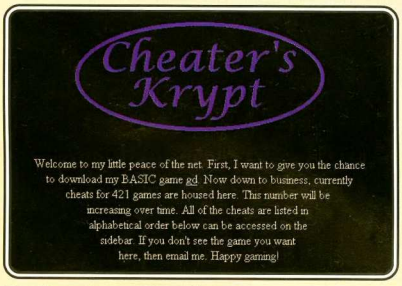


„The Cheaters Web Ring" ist eine Vereinigung von mehreren Homepages im Internet, die Schummelcodes bekannter Spiele veröffentlichen.

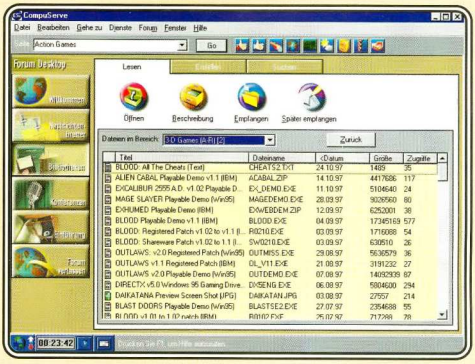
QUAKE II Testversion

Bitte die folgenden Codes beim Spielen eingeben. Notfalls vorher <T> drücken.

god – Gott-Modus
give all – Man bekommt 999 von allen Gegenständen
give jacketarmor – Schußsichere Weste
give blaster – Blaster
give shotgun – Schrotgewehr
give sshotgun – Super-Schrotgewehr
give machinegun – Maschinenpistole
give grenadelauncher – Granatenwerfer
give rocketlauncher – Raketenwerfer
give shells – Shells
give bullets – Kugeln
give cells – Zellen
give grenades – Granaten
give rockets – Raketen
give mines – Minen
give nuke – Nuklearwaffe
give invulnerability – Unverwundbarkeit



Die „Cheater's Crypt" (http://www.netreach.net/people/danichris/) kennt derzeit Lösungen und Cheats von 421 Spielen.



Topaktuelle Demos und vor allem nagelneue Cheats gibt es nicht nur im Internet, sondern auch im Online-Dienst CompuServe. Besonders ergiebig ist hier das Action-Games-Forum (GO ACTION).

Star Wars: Jedi Knight

Drücken Sie während des Spiels die Taste <T> und tippen anschließend einen der folgenden Cheatcodes. Bitte mit <Enter> abschließen.

thereisnotry – Auf zum nächsten Level
deeznuts – Erhöht den Level der eigenen Macht
eriamjh – Fly-Modus
jediwannabe – gefolgt von 0 oder 1, schaltet Unverwundbarkeit ein oder aus
red5 – Alle Waffen
wamprat – Alle Gegenstände
yodajammies – Mehr Mana oder Machtenergie
raccoonking – Spieler erhält alle Machtsprüche der dunklen, hellen und neutralen Seite.
imayoda – Alle Machtsprüche der hellen Seite
sithlord – Alle Machtsprüche der dunklen Seite
5858lvr – Karte zeigt alles in einem Level an

NHL 98

MANTIS – Spieler hat längere Arme und Beine
NHLKIDS – Mikes Spieler schrumpfen
INJURY – Verursacht eine Verletzung
VICTORY – Startet Feuerwerk
CHECK – Alle Spieler führen einen Bodycheck mit ihrem Kontrahenten auf dem Eis durch.
GRAB – Wie CHECK, nur mit dem Schläger.

Outlaws

olairhead – Fly-Modus
olash – Unbegrenzte Munition
olcds – Karten-Supermodus
olpostal – Alle Waffen und volle Munition
olredlite – Friert alle Feinde ein

Total Annihilation

Drücken Sie im Spiel <Enter>, um die Eingabezeile zu aktivieren. Hier drücken Sie <+> und geben einen Schummelcode ein. Der wird mit <Enter> aktiviert. Um einen Code wieder auszuschalten, muß er nochmals eingegeben werden.

ATM – Erhöht Metall und Energie um den Wert 1000
Radar – 100 % Radar-Überwachung
DoubleShot – Alle Waffen richten doppelten Schaden an

Monster Truck Madness

TREX – Der Spieler fährt auf einmal nicht mehr in einem Monster-Truck, sondern reitet einen Dinosaurier, der die anderen Autos auffrißt.
Mit <STRG>+<3> kann man den Dinosaurier von hinten sehen.

Hexen 2

Bitte diese Cheats in die Konsole (<T>) eingeben.

God – Gott-Modus
notarget – Die Feinde erkennen den Spieler nicht
give h X – Gibt neue Gesundheit, x = maximal 999
give 2 – Gib Waffe 2
give 3 – Gib Waffe 3
give 4 – Gib Waffe 4
impulse 9 – Alle Waffen / Mana
impulse 14 – Gibt dir ein Schaf
impulse 23 – Lampe



„2 Hard for U" (http://www.bayside.net/users/spitfire/) bietet jede Menge weiterer Cheats und Komplettlösungen im Internet an.



In den CompuServe-Foren werden alle Files ausgiebig beschrieben und lassen sich anschließend für den Download vormerken.





It's showtime, baby.

Sexy Looking for

Nackte Damen unter der Lupe

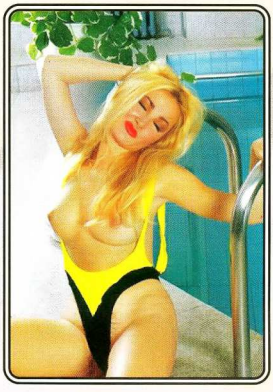
Bei unserer erotischen Vollversion „Sexy Looking for" müssen Sie schon etwas genauer hinschauen: Ist dieser Busen echt oder nur künstlich aus rosafarbenen Pixeln zusammengesetzt? Finden Sie jeweils fünf Fehler in den 86 Nacktaufnahmen – und genießen Sie die hübschen Frauen zur Belohnung in der Großaufnahme.

Sechsundachtzig schöne Frauen entblättern sich auf Ihrem Bildschirm. Das allein wäre bereits ein Grund zum Jubilieren, da alle Aufnahmen in Truecolor vorliegen und die einzelnen Damen wirklich nicht mit ihren Reizen geizen. Tatsächlich ist es in unserer 86-Megabyte-Vollversion sogar möglich, eine Slideshow zu präsentieren, die Ihnen alle paar Sekunden automatisch ein neues Foto auf den Bildschirm holt. Da kommt so mancher Voyeur auf die Idee, sich im Schreibtischstuhl zurückzulehnen, um für ein kurzes Viertelstündchen die geballte Weiblichkeit zu bewundern.

Aber es kommt noch besser. Die Vollversion von „Sexy Looking for" auf unserer Heft-CD ist kein reines Bildarchiv, sondern in erster Linie ein verzwicktes Spiel für alle Kenner der (weiblichen) Materie, denen zwischen Venushügel und Brustwarzen nichts Feminines mehr fremd ist.



Finden Sie im rechten Bild fünf Fehler, die in der linken Vorlage nicht auftreten.



Wenn der Badeanzug zu knapp wird.

Fünf Fehler sind zu finden

Nach dem Start des Spiels lädt das Programm ein erstes Bilderpärchen auf den Schirm. Die beiden Fotos, die da wie eineiige Zwillinge nebeneinander auf dem Monitor gezeigt werden, sehen auf den allerersten Blick vollkommen identisch aus. Und doch: Im rechten Bild stecken fünf Fehler, die es zu entlarven gilt. Den ersten und zweiten Fehler findet man noch recht schnell. Da fehlt schon einmal ein Bauchnabel, ein BH-Träger löst sich auf, oder ein Haarbüschel verschmilzt allzu schnell mit



Runter mit den Klamotten.

dem Hintergrund. Wer einen Fehler aufgespürt hat, der klickt ihn im rechten Bild schnell mit der Maus an. Neben einem wohligen Stöhner, der prompt aus den Lautsprecherboxen dringt, plaziert die Software auch noch einen roten Kreis um den Fehler, um ihn auf diese Weise zu markieren.



Sonnenbaden auf der Terrasse. Welcher Nachbar hängt bei diesem Ausblick nicht mit der Nase am Fenster?

Spannen gegen die Zeit

Es fällt schwer, sich bei den Reizen der Ladies auf die Fehlersuche zu konzentrieren. Doch der Autor war nicht dumm. Viele Fehler sind nicht gleich deutlich sichtbar um den



wogenden Busen herum gruppiert, sondern dezent im Hintergrund versteckt.

Es bleibt nicht ewig Zeit zum Suchen, denn gleich nach dem Start einer Partie beginnt die Uhr zu laufen. Die rote Balkengrafik unter den Bildern zeigt dem Spieler dabei an, wieviel Zeit er noch zur Verfügung hat. Wer angesichts des Zeitlimits auf die Idee verfällt, jetzt rasch jeden Pixel im Bild anzuklicken, der klickt bald auf Granit – es stehen nur wenige Versuche zur Verfügung, die von der blauen Balkengrafik angezeigt werden.

Spieler, die es nicht geschafft haben, das Rätsel zu lösen, können gleich noch einmal durchstarten – mit dem nächsten Motiv. Zuvor zeigt das Programm noch einmal kurz die Lage aller fünf Fehler an. Die man sich sowieso nicht so lange merken kann, bis das aktuelle Bild im Verlauf der Motiv-Rotation mal wieder an die Reihe kommt.

Geschickte Beobachter, die alle fünf Fehler gefunden haben, werden flugs belohnt: Ihnen zeigt sich die so oft angeklickte Schönheit in der Großaufnahme.



Spitzfindigkeiten.



Lady in Red.



Noch alles da?

Sexy Looking for

System:	Windows 3.1
Autor:	Sven Ilius, Ortsstr. 38, 07366 Schlegel
Preis:	für Leser der „SharePlay“ kostenlos
Tip:	

CheatMaster 2 Light

Schummeltricks zum Nachschlagen

Viele kommerzielle Computerspiele bieten Spielspaß für Tage, wenn nicht gar für Wochen. Um so ärgerlicher ist es da, wenn man sein Geld in ein neues Spiel investiert hat und dann bereits nach den ersten paar Minuten steckenbleibt. Der „CheatMaster" hilft in diesem Fall mit Rat und Tat weiter.

Die meisten Spiele-Hersteller wissen, daß ein Großteil der Kunden ihre Software gar nicht ausreizen kann. Bei den Ballerspielen scheitern viele Anwender vorzeitig an einem besonders schwierigen Gegner, und bei den Adventures kann es immer wieder einmal vorkommen, daß ein ganz wichtiger Gegenstand gar nicht erst gefunden wird.



Die Oberfläche des „CheatMaster".

Aus diesem Grunde sind fast alle Spiele offen für sog. Cheatcodes. Mit diesen Schummelhilfen kann man sich etwa auf einen Schlag mit allen Ausrüstungsgegenständen versorgen oder unbesiegbar werden, so daß sich das stärkste Monster an einem die Zähne ausbeißt. Die verschiedenen Schummelhilfen liegen in der Regel schon kurz nach Erscheinen eines Spiels im Internet aus.

Schummel-schummel

Mario Telzer hat die besten Schummeltricks für die Spiele-Klassiker in einem eigenen Windows-Programm zusammengeführt. Nach dem Start der 32-Bit-Software klicken Sie in der Oberfläche auf das Schlagwort „Tips", um 324 Schummeltricks abzufragen, von denen die Hälfte bereits in der Lightversion zugänglich ist. Abgehandelt werden hier bekannte Spiele von „Abuse" über „Battle Isle" und „Das schwarze Auge" bis hin zu „Worms" und „Zool 2". Bei den Cheats, die hier offeriert werden, handelt es sich um simple Wörter, die beim Spielen einzugeben sind, und die sofort einen gewissen Effekt zeitigen.

Etwas komplizierter einzusetzen sind die 25 „Freezers", die Sie vollständig mit der Lightversion nutzen können. Bei ihnen handelt es sich um Textzeilen, die mit einem HEX-Editor in den Programmcode eines Spieles eingetippt werden. Nach dem Speichern der Änderungen und dem Neustart des Spiels kann man die durch den Cheat erwirkten Vorteile wie neue Leben, mehr Munition, unendlich viel Geld etc. sofort nutzen. Der „CheatMaster" bietet Freezers an zu Spielen wie „Elite II", „Eye of the Beholder", „Goblins 3" und „Ultima Underworld II", um nur einige zu nennen.

Weiter geht es zu den zehn „Lösungen" der Software. Sie sind insbesondere für Adventure-Freunde gedacht und bieten Komplett-Walk-Throughs zu Spielen wie „Alone in the Dark", „Vollgas" oder „Monkey Island 2".

Einzig und allein die knapp zwei Dutzend „Trainer" für verschiedene bekannte Computerspiele stehen in der Lightversion nicht zur Verfügung.





Die meisten Anwender interessieren sich für die einfachen Schummelwörter, die beim Spielen einzugeben sind.



Die „Freezer" müssen in den Programmcode der Spiele hineingeschummelt werden.

CheatMaster 2 light

System:	Windows 95
Autor:	Mario Telzer, Neuhoferstraße 30, 14947 Schönefeld
E-Mail:	telzer@t-online.de
Preis:	für Leser der „Share-Play" kostenlos, 29 DM für die erweiterte Vollversion.
Tip:	☺☺☺



NSH-Cards 2.0 Light

Kartenspaß im Sauseschritt

Sicherlich kennen auch Sie eine ganze Menge ausgefallener Kartenpatiencen für Windows. „NSH-Cards“ unterscheidet sich von der Konkurrenz nicht nur durch eine schnelle, neue Spielidee, sondern vor allem durch seine beeindruckenden Multimedia-Elemente.

Wenn Oma ihre Patiencekarten hervorkramt, dann kann sie für ein paar Stunden nichts mehr aus der Ruhe bringen. Konzentriert legt sie die speckigen Karten aus und hilft schummelnd nach, wenn die Patiencen nicht aufgehen sollten.

Seitdem Windows mit einer Kartenpatience als Bonus-Software ausstaffiert wird, haben auch deutlich jüngere Leute Gefallen an den Solitaires gefunden. Seitdem sind immer mehr Anwender auf der Suche nach digitalisierten Patiencen, die neue Regelwerke und Ideen bieten. Leider sind die meisten dieser Spiele zwar stark in der Ideenfindung, bieten aber nur eine ziemlich fade Grafik, die auf einer uralten Karten-Library basiert, die von fast allen Entwicklern eingesetzt wird.

„NSH-Cards“ ist anders. Das deutsche Spiel bietet nicht nur eine rasant schnelle Spielidee, sondern in erster Linie eine wunderschöne Truecolor-Grafik mit handgemalten Karten im Comicstil, einer lauschigen Hintergrundmusik (die auch gegen CD-Audio auszutauschen ist) und vielen knalligen Soundeffekten. Eben mal was ganz anderes.

Klicken nach Zahlen

Zu Beginn einer Runde werden die Karten in sieben Reihen zu je fünf Karten ausgelegt. Von den verbleibenden 17 Karten wird eine separat aufgedeckt – sie bildet die oberste Karte des Talons.

Das Ziel der Patience ist es nun, alle Karten der sieben Reihen abzutragen. Dies geschieht, indem man sie auf die eine umgedrehte Karte des Talons plaziert. Dabei lassen sich immer nur die vollständig aufgedeckten, also oben liegenden Karten der sieben Reihen verwenden.

Die Farben der Karten spielen bei „NSH Cards“ keine Rolle. Um eine Karte anlegen zu können, muß sie nur einen um eins höheren oder niedrigeren Wert als die gerade ausliegende aufweisen. Auf eine Neun kann man demnach wahlweise eine Acht oder eine Zehn dazulegen. Wenn alles gut geht, dann klickt man sich nur so durch die Reihen und sucht eine Karte nach der anderen heraus, wobei es die Rangfolge mal hinauf und mal wieder hinunter geht. Wenn aber nach der ersten Euphorie rein gar nichts mehr geht, dann ist das noch lange kein Grund, Trübsal zu blasen. Per Mausklick auf den Talon wird einfach eine neue Karte aufgeblättert, und die Hatz auf die Karten der Reihen kann weitergehen.



Die Partie ist gewonnen, wenn alle Karten angelegt sind, und verloren, wenn vorher alle Karten des Talons umgedreht wurden. Für alle Aktionen gibt es Punkte, für ein verlorenes Spiel auch Miese. Ziel ist es, bei mehreren Spielen nacheinander so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Die Programmierer werkeln übrigens ständig an neuen Versionen. Wer sich jetzt registrieren läßt, der erhält bereits die Version 4.0 von „NSH Cards“.



Alle Karten sind ausgelegt, ein neues Spiel kann beginnen.

NSH-Cards 2.0 Light

System:	Windows 3.1
Autor:	NSH Systems, Jan Nordus, Dachsweg 25, 21266 Jesteburg
E-Mail:	NSHSYSTEMS@aol.com
Preis:	für Leser der „Share-Play“ kostenlos, 30 DM für die Vollversion der neuen Version.
Tip:	✌✌✌✌✌



Thunder Strike 1.0

Materialschlacht im Weltall

Sie sind selten geworden, die Weltraum-Ballerspiele für den DOS-Prompt. Dabei stehen die bombastischen Materialschlachten unter fremden Sonnen bei den Spielern sehr hoch im Kurs. „Thunder Strike" erfüllt das alte Genre mit neuem Leben: Es darf wieder aus allen Rohren geballert werden.



„Thunder Strike" setzt auf Action zu jeder Zeit: Die Aliens greifen Welle um Welle im Pulk an.

Der Berliner Marc Schneider verzichtet darauf, für sein Ballerspiel „Thunder Strike" eine eigene Hintergrundgeschichte zu erfinden. Im Endeffekt liefe sie ja doch nur darauf hinaus, daß es irgendwo in der Galaxis mächtig brennt und daß der Spieler es in einem Akt wahnwitziger Selbstüberschätzung wagt, in einem kümmerlich ausgestatteten Raumschiff gegen eine tausendfache Übermacht anzutreten. Also: Es darf auch ohne Anlaß geballert werden bei „Thunder Strike", und zwar auf ganz, ganz böse Aliens, die in immer neu geformten Raumschiffen über den Bildschirm flattern und ihrerseits versuchen, den Gegner im Vakuum des Weltraums verdampfen zu lassen.



Sobald die organisierte Zerstörungsarie in Truecolor gestartet wird, fliegt der Spieler mit seinem Flieger von links nach rechts in einen waagerecht scrollenden Schacht hinein.

Mit den Richtungstasten läßt sich das eigene Gefährt ganz passabel in alle vier Richtungen manövrieren. Der Spieler sollte besser fähig sein, die vier Cursortasten in Lichtgeschwindigkeit zu bedienen, da die Aliens so zahlreich auf der Bildfläche erscheinen, daß es ansonsten kaum möglich ist, ihnen immer wieder auszuweichen. Kenner der Shoot-em-up-Materie verwenden eh lieber einen Joystick, um das eigene Raumschiff feinfühliger steuern zu können.

Bevor die erste Flotte der Aliens heranrauscht, sollte sich der Spieler übrigens Zeit zum Staunen nehmen. „Thunder Strike" wartet als Action-Shoot-em-up mit einem vier-phasrigen Parallax-Scrolling und sehr detaillierten Grafiken auf. Allein die vielen feurigen Explosionen, die es doch eigentlich im luftleeren Weltall gar nicht geben kann, sorgen bereits für die nötige Who-cares-Stimmung beim Angriff auf die gigantische Übermacht.

Mit Bomben und Raketen

Während der Spieler versucht, den heranrückenden Aliens auszuweichen, kann er gleichzeitig mit der Leertaste Dauerfeuer geben. Bleibt noch ein Gramm brodelnde Gehirnmasse übrig, um weitere Aktionen zeitgleich koordinieren zu können, so lassen sich mit der <Alt Gr>-Taste Bomben abwerfen und mit der





<STRG>-Taste Raketen abfeuern. Leider ist der Munitionsvorrat des eigenen Raumschiffs stark begrenzt und geht im Gefecht viel zu schnell zur Neige. Deswegen hält das Dauerfeuer nur ein paar Sekunden lang vor und sollte mit Bedacht eingesetzt werden, möchte man nicht in eine peinliche Situation hineingeraten und waffenlos einer neuen Flotte Aliens entgegenfliegen.

Zum Glück warten alle paar Meter neue Power-Ups im Weltraum darauf, angeflogen und aufgesammelt zu werden. Mit diesen kann der Spieler seine Munitionslager neu –bestücken, aber auch Schäden am Raumschiff reparieren (die eine Balkengrafik anzeigt) oder einen wirkungsvollen Schutzschild installieren. Die einzelnen Power-Ups tauchen nach Murphys Gesetz natürlich nur dann auf dem Schirm auf, wenn gerade eine mittelschwere Hölle losgebrochen ist und der Held der Galaxis alle Hände voll zu tun hat, mit dem aggressiven Alien-Gesocks aufzuräumen. Einige der Power-Ups spendieren neue Waffensysteme, die erst durch Tastendruck auf eine Ziffer aktiviert werden, wie die Online-Hilfe des Spiels verrät. Die einzelnen Systeme sind sehr wirkungsvoll und können bei korrekter Anwendung eine angreifende Armada komplett pulverisieren.

Die Aliens haben sich übrigens auch eine Menge einfallen lassen, um den Spieler nach und nach in den Wahnsinn zu treiben. Bei „Thunder Strike" gibt es nicht nur weit über ein Dutzend verschiedener Raumschifftypen unter den Außerirdischen, sondern auch eine große Anzahl verschiedener Angriffstaktiken, die nacheinander ausprobiert werden: Mal fliegen die Aliens schnurstracks von rechts nach links in den Schacht hinein, mal fliegen sie einen hinterlistigen Bogen, der sie nur selten ins Sperrfeuer des Spielers kommen läßt. Um alle Finsterlinge mit der Bordkanone zu erwischen, ist jedenfalls eine gehörige Portion Mut und Glück erforderlich. Wer sich dabei zu weit aus dem Fenster lehnt, verglüht im Game-over-Feuer, bevor das Spiel richtig begonnen hat.





„Thunder Strike" wartet mit einer fulminanten Grafik und sehenswerten Explosionen auf. Ein Muß für Actionfreunde.

Ein Level frei zum Testen

Die Shareware-Version von „Thunder Strike" bietet einen von insgesamt acht Leveln zum hemmungslosen Testen und Ballern an.

Wer übrigens Probleme damit bekommt, die Testversion zu starten, der sollte seine Systemdateien editieren. „Thunder Strike" läuft nur von der DOS-Ebene aus und verlangt sehr viel freien Arbeitsspeicher. Unsere Fachmänner in der Redaktion haben gleich mehrere Anläufe gebraucht, um das Spiel zum Laufen zu bewegen. Alte DOS-Hasen können darüber nur lachen: Sie kennen das „Hacken" am DOS-Prompt noch von den Zeiten her, als es noch kein DirectX gab und auch alle kommerziellen Spiele für Probleme beim Starten sorgten.







Power-Ups, die sich unterwegs mit dem eigenen Raumschiff aufsammeln lassen, füllen das Munitionsdepot auf und spendieren neue Waffensysteme.



Thunder Strike 1.0

System: DOS, 486DX-50, 10 MB RAM, 16 MB auf HD frei, VGA-Grafikkarte

Autor: Marc Schneider, Hundsteinweg 8, 12107 Berlin

E-Mail: 100570.3332@compuserve.com

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

Preis: 30 DM

Tip: ✌✌✌✌✌

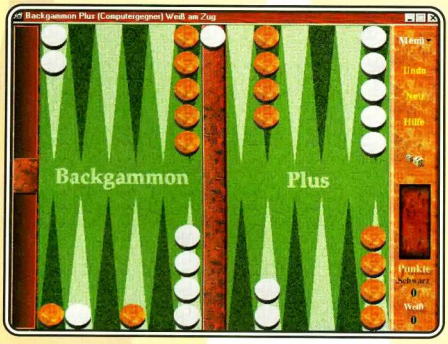
Backgammon Plus 1.0

Das Spiel der Griechen

In keiner griechischen Taverne darf es fehlen, das aufklappbare Holzbrett fürs Backgammonspiel. Aus Münster stammt die Computer-Umsetzung „Backgammon Plus“, die das klassische Spiel mit den Originalregeln auf den Bildschirm holt.

Backgammon ist ein Spiel für zwei Personen und wird auf einem Spielbrett gespielt, das aus 24 schmalen Dreiecken, Points genannt, besteht. Diese Dreiecke haben zwei unterschiedliche, einander abwechselnde Farben und sind in vier Abschnitte a sechs Dreiecke unterteilt. Die vier Abschnitte des Boards tragen die Bezeichnungen Home Board und Outer Board für jeweils einen der beiden Spieler.

Ziel ist es für beide Spieler, die eigenen Spielsteine vom Home Board ins Outer Board zu befördern – um sie dann von hier aus vom Brett zu entfernen. Wer es zuerst geschafft hat, seine Steine auf diese Weise zu entsorgen, der gewinnt eine Partie und kann seinen Kontrahenten sogleich zu einem Rematch einladen.



„Backgammon Plus“ – zur Abwechslung mal mit einem grünen Brett.



Im aufklappbaren Menüsystem des Spiels lassen sich alle Optionen per Mausklick selektieren.

Wie weit man die Steine bewegen darf, wird mit zwei Würfeln ermittelt. Die Augen dürfen wahlweise mit zwei Steinen oder auch nur mit einem einzelnen realisiert werden. Bei einem Pasch dürfen gleich vier Steine auf einmal verschoben werden, außerdem kann der Spieler danach noch einmal würfeln.

Klassische Spielidee

Backgammon gehört wie Monopoly oder Mensch-Ärgere-Dich-Nicht zu den sehr simplen Spielen, die aber nie langweilig werden und ihren Spielspaß so schnell nicht verlieren.

Die Computer-Umsetzung von e-merge versucht gar nicht erst, das klassische Regelwerk zu ändern, sondern setzt allein auf eine gediegene Grafik, um der digitalen Fassung einen eigenen Reiz zu geben. Das gezeichnete Spielbrett wurde zu diesem Zweck mit speziellen Texturen belegt, so daß es den Anschein hat, daß ein original Holzbrett auf dem Bildschirm ausliegt. Im aufklappbaren Menüsystem kann nicht nur die Textur für das Brett selbst geändert werden, sondern auch die Farben der Spielsteine unterliegen auf Wunsch einer Wandlung. Registrierte Kunden können außerdem weitere Motive von der Homepage der Autoren downloaden.

Gespielt wird „Backgammon Plus“ ganz einfach mit der Maus. Ein Klick reicht aus, um die Würfel zu werfen, danach zieht man seine Steine ganz simpel per Drag and Drop. Funktioniert ein anvisierter Zug aufgrund der Regeln nicht, so weist das Spiel sofort darauf hin und gibt ggf. Ratschläge, wie die Misere zu lösen ist. „Backgammon Plus“ erlaubt es übrigens, einzeln stehende Steine des Gegners zu schmeißen, die er dann wiederum neu in das Spiel einbringen muß: Das hält auf. Eine Undo-Funktion bietet sich da für alle Spieler an, die einen unüberlegten Zug schnell wieder rückgängig machen möchten.

Der aktuelle Spielstand läßt sich jederzeit in einer Datei speichern. Da ein Spiel über mehrere Runden verlaufen kann, macht diese Option Sinn, möchte man nicht seine erspielten Punkte verlieren. Im Optionsdialog können die Spieler außerdem den Computergegner ausschalten und fortan gegen einen Freund oder Bekannten antreten.

Backgammon Plus 1.0

System:	Windows 95
Autor:	e-merge GmbH, Bohlweg 36, 48147 Münster
E-Mail:	info@emerge.de
Internet:	http://www.emerge.de
Preis:	29 DM
Tip:	✌✌✌

Haben Sie eine Ausgabe von SharePlay versäumt?



Kein Problem, denn nebenstehende Hefte können Sie – solange der Vorrat reicht – bei uns nachbestellen*.

* Dieses Angebot gilt nur innerhalb Deutschlands. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Und so wird's gemacht: Kreuzen Sie im linken Coupon bitte die gewünschten Hefte an und tragen Sie Ihre Adresse ein. Ganz wichtig: Ihre Unterschrift, mit der Sie uns eine einmalige Ermächtigung zum Einzug des Rechnungsbetrags erteilen. Im Lastschriftformular tragen Sie Ihren Namen, Ihre Bankverbindung und den Rechnungsbetrag ein. Den Rechnungsbetrag ermitteln Sie so: Pro Heft DM 16,90 zzgl. einmalig DM 3,- für Porto und Versand. Auch wenn Sie mehrere Hefte auf einmal bestellen, werden insgesamt nur DM 3,- für Porto und Versand fällig.
Dann schneiden Sie den Coupon und das Lastschriftformular bitte genau entlang der gestrichelten Linie aus (wichtig für maschinelle Verarbeitung) und senden beides an **Publish Verlag GmbH, Körnerstraße 34, 76571 Gaggenau.** Wir versenden Ihre Bestellung gleich am Tag des Eingangs.

Ich bestelle hiermit folgende Hefte und erteile dem Publish Verlag die einmalige Ermächtigung, den Rechnungsbetrag von meinem Konto abzubuchen:

- ☐ **SharePlay 1/97**
- ☐ **SharePlay 2/97**
- ☐ **SharePlay 3/97**
- ☐ **SharePlay 4/97**
- ☐ **SharePlay 5/97**
- ☐ **SharePlay 5/97**

Vorname

Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Datum

Unterschrift

Lastschrift

662 900 00

VOLKSBANK BADEN-BADEN · RASTATT EG

Einzugsermächtigung des Zahlungspflichtigen liegt dem Zahlungsempfänger vor. Fristen und Termine für Fälligkeit, Vorlage und Rückgabe dürfen auf der Lastschrift nicht angegeben werden.

Zahlungspflichtiger: Name, Vorname/Firma (max. 27 Stellen)

Konto-Nr. des Zahlungspflichtigen

Bankleitzahl

Bei (Kreditinstitut)

Betrag: DM, Pf

Verwendungszweck (Mitteilung für den Zahlungspflichtigen) max. 2 Zeilen à 27 Stellen

noch Verwendungszweck

Zahlungsempfänger: Name, Vorname/Firma (max. 27 Stellen)

PUBLISH VERLAG GMBH

Konto-Nr. des Zahlungsempfängers

3048590405 1

Mehrzweckfeld | X | Konto-Nr. | X | Betrag | X | Bankleitzahl | X | Text

05H

Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln

Beauparc 1.0

Baulöwen unter sich

Haben Sie das Zeug zu einem echten Geschäftsmann? So einem mit Visionen? Dann übernehmen Sie in der Simulation „Beauparc" doch einfach die Führung eines Erholungsparks. Bauen Sie Minigolfanlagen, Tennisplätze, Fastfood-Restaurants – und ziehen Sie den Besuchern das Geld aus der Tasche.



Das Windows-Spiel „Beauparc" surft auf der SimCity-Welle auf den Bildschirm. Der Spieler fungiert in dieser Wirtschaftssimulation als angehender Baulöwe, dem ein nach allen vier Bildschirmseiten scrollendes Wiesengrundstück angeboten wird. Bislang freuen sich nur ein paar Kühe an der saftigen Graslandschaft, doch das soll sich schon bald ändern: Ein Park muß her, der möglichst viele Attraktionen bietet und jede Menge Besucher anlockt. Denn viele Besucher, das bedeutet auch viel Geld.

Zu Beginn des Spiels lohnt es sich, das Terrain mit den Bildlauftasten zu sondieren, um eine möglichst ebene Fläche zu finden. Notfalls ist es zwar möglich, eine zerklüftete Talsohle mit den „Boden-heben"- und „Boden-senken"-Funktionen auf ein einheitliches Niveau zu bringen – preiswerter ist es aber allemal, sich gleich eine ebene Fläche zu suchen.

Die Baumaßnahmen werden am besten mit der Errichtung eines Ticketschalters eingeleitet. Der ist nötig, damit die Besucher ihren Eintritt zahlen und den Park betreten können. Von den Ticketschaltern geht es nämlich gleich weiter zu den eigentlichen Attraktionen des Parks – ja, nur wie eigentlich? Damit sich die Besucher im Park bewegen können, sind Straßen vonnöten, die man großzügig ziehen sollte, da sie alle Einheiten des Parks miteinander verbinden. Im Endeffekt reicht es jetzt aus, rasch noch einen Minigolfplatz zu bauen, damit das Geldverdienen beginnen kann.

Das Errichten von Gebäuden und Straßen geht dem angehenden Parkbesitzer sehr leicht von der Hand: Zuerst wählt man das passende Bau-Icon in einer Symbolleiste aus, dann klickt man die gewünschte Fläche auf dem Bildschirm an. Mit dem Befehl *Simulation / On* wird die Simulation gestartet. Damit der Besucherstrom zu fließen beginnt, müssen allerdings erst mit dem Befehl *Simulation / Open Center* die Tore zum Park geöffnet werden.

Während die ersten kleinen Männchen animiert durch den Park laufen, kann der Parkbesitzer noch rasch Bäume pflanzen, Restaurants und Fastfood-Ketten eröffnen, Seen ausheben und bewässern, Tennisplätze bauen oder Sicherheitshäuser errichten. Die Sicherheitshäuser sind wichtig, um – na klar – die Sicherheit im Park aufrechtzuerhalten. Ein Haus pro 100 Besucher muß da schon sein.

Es stehen in der Simulation ausreichend Flächen zur Verfügung, um wirklich wunderschöne Parkanlagen zu errichten. Sobald der Laden so richtig in Schwung gekommen ist, kann man in die Optionen des Spieles eingreifen und die Auslastung der einzelnen Freizeitstätten und Restaurants abfragen. Da lohnt es sich dann sicher bei der entsprechenden Nachfrage, die Preise zu erhöhen, damit der Rubel nicht nur rollt, sondern wie eine Lawine in die eigene Hosentasche donnert.

Die Shareware-Version läßt sich nur 15 Tage lang ausprobieren, außerdem ist das Speichern der eigenen Parkanlagen nicht möglich.



Der selbst gestaltete Park nimmt langsam Formen an.

Beauparc 1.0

System:	Windows 3.1/95
Autor:	Eric Beaudry, 139 rue Choiniere, St-Alphonse de Granby, Quebec, Kanada, JoE 2Ao
Preis:	8 $
Tip:	✌✌✌



Casino Madness 98 1.0

Im Zocker-Paradies

Viva Las Vegas. Wer angesichts eines Blackjack-Tisches oder einer Slot Machine bereits glänzende Augen bekommt, der muß nicht extra bis nach Las Vegas fliegen, um ein bißchen zu zocken. „Casino Madness" stellt acht bekannte Casino-Spiele zur Verfügung, die sich auch am Bildschirm angehen lassen.

Beim Spiel „Casino Madness" hat der angehende Zocker zunächst zwanzig Mark zur Verfügung für seinen Trip durch das virtuelle Casino, das mit acht verschiedenen Spielautomaten ausgestattet ist.

Die einzelnen Maschinen lassen sich aus einem bunten Startmenü heraus selektieren und ähneln einander im Aufbau sehr: Wer einmal die Bedienung eines Automaten verinnerlicht hat, der kommt auch mit dem Rest des Zocker-Angebots klar.

Die erste Anlaufstelle für viele Spieler ist der Einarmige Bandit „Poker Slots". Er läßt auf einer Rolle fünf Symbole rotieren, die verschiedene Früchte zeigen. Zwei Kirschen auf der abgebremsten Rolle geben dem Spieler seinen Einsatz zurück. Gewinn wird allerdings erst dann gemacht, wenn von einem Symbol mindestens drei Kopien auf der Rolle stehenbleiben oder wenn man zwei Dubletten vorweisen kann. Da es im Gegensatz zu den meisten anderen Slot Machines keine Leerfelder gibt, kommt der Spieler aber verhältnismäßig häufig in den Genuß eines Gewinns. Den Jackpot gibt's übrigens für fünf Goldbarren in einer Reihe – ein Zockertraum, der garantiert fast immer unerfüllt bleibt.

Draw Poker in allen Variationen

Die meisten Automaten des virtuellen Casinos beschäftigen sich mit dem Draw Poker – dem Pokerspiel gegen sich selbst. Nur einmal darf man seine Poker-Karten wechseln, dann steht das Ergebnis auch schon fest. Bei den Variationen „Jacks or Better", „Wild Jokers", „Lucky Sevens" und „Deuces Wild" dreht sich deswegen im Endeffekt alles nur um die Frage, ab welchem Gewinnblatt klingende Münzen ausbezahlt werden. Bei dem Pokerspiel „Jacks or Better" gibt es z.B. für ein Pärchen erst dann einen Gewinn, wenn es mindestens zwei Buben zeigt.

Weiter geht es mit einem ganz normalen Blackjack-Tisch und zwei recht ungewöhnlichen Casino-Spielen. Bei „Hi/Lo" zieht das Programm eine Spielkarte und fordert den Zocker auf, zu erraten, ob die nächste Karte einen höheren oder einen niedrigeren Wert aufweist. Schafft man es bei fünf Karten, mindestens dreimal richtig zu tippen, so gibt es einen ersten kleinen Gewinn. Fünf Richtige werden durch die Tatsache erschwert, daß es nicht möglich ist, eine gleichwertige Karte zu erraten – da verdient immer nur die Bank.

Cool ist auch das Spiel „World Keno", das ein wenig an eine Art Sofort-Lotto erinnert. Beim Keno setzt man Geld auf mehrere Ziffern auf einer Karte mit Zahlen von 1 bis 80. Anschließend zieht das Programm nacheinander zwanzig Zahlen und gibt Gewinne für alle Treffer aus. Der Haken beim Keno ist allerdings, daß man bei Bedarf auch mehr als die vorgegeben fünf Zahlen markieren kann – nur muß man dann auch mehr Treffer vorweisen, um zu gewinnen.

Das Casino-Spiel erlaubt es übrigens, sich bei einer Pleite auch Geld zu borgen. Es speichert außerdem alle Gewinne, führt Statistik und druckt kleine Pay-Out-Zettel. Leider läßt die Testversion vollkommen unverständlich die Taskleiste von Win 95 verschwinden. Sie wird zum Glück aber nicht erst bei der Registrierung „freigelassen", sondern erscheint bereits wieder auf dem Schirm, sobald die Testversion geschlossen wird.



Casino-Freunde können in der Testversion alle acht Zockerspiele ausprobieren.



Der einarmige Bandit bietet gute Chancen auf einen Gewinn.

Casino Madness 98 1.0

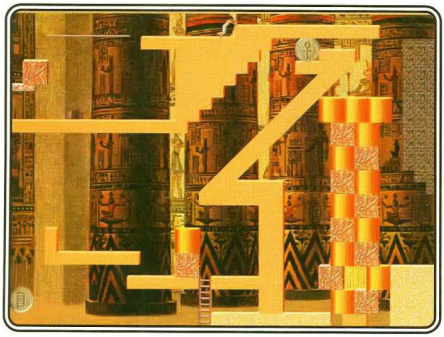
System:	Windows 95, Pentium 60, 16 MB RAM
Autor:	Leiter Software, Ltd., 213 Burnley Court, Boiling Springs, SC 29316, USA
E-Mail:	leitersw@ww-interlink.net
Internet:	http://ww-interlink.net/~leitersw
Preis:	29,95 $
Tip:	☠☠☠

Pharaoh's Ascent 1.42

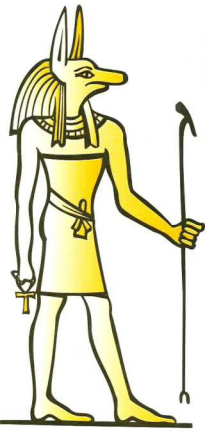
Pyramiden-Zauber



Nach einer langen und erfüllten Zeit als Pharao stirbst du. Deine Untertanen balsamieren dich ein, wie es der Brauch verlangt, und begraben dich in deiner eigenen Pyramide. Jetzt ist deine Seele auf dem Weg ins gelobte Land von Osiris. Doch die bösen Mächte der Set haben überall in der Pyramide Fallen errichtet. Um zu siegen, muß der Stein des Ankh ins Licht gerollt werden.



Der Demo-Level gehört zu den wirklich schwer zu lösenden Räumen. Schauen Sie sich die Demonstration des Programms gut an, um einige Tricks zu lernen.



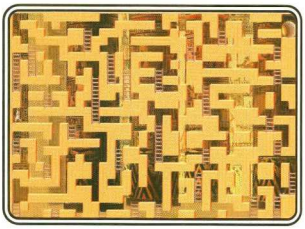
Eine fantastische Reihe zurück in die Vergangenheit steht uns bei „Pharaoh's Ascent" bevor. Das DirectX-Shareware-Spiel entführt den Anwender ins alte Ägypten und konfrontiert ihn nicht nur mit einem waschechten Pharao, sondern auch mit den alten Sagen und Bräuchen – nachzulesen übrigens auch in der in englischer Sprache verfaßten Online-Hilfe.

Der Kampf des Pharao um sein Seelenheil entpuppt sich sehr bald als waschechtes Jump&Run-Spiel mit einer beeindruckenden Grafik, einer fotorealistisch wirkenden Spielfigur und vielen äußerst kniffligen Leveln. Sieben von insgesamt 91 Räumen der Pyramide lassen sich bereits in der Testversion angehen.

Sobald Sie das Spiel starten, lädt es automatisch einen Testlevel, der animiert als Demo durchgespielt wird. Auf diese Weise wird der Spieler besser mit dem Aufbau des Programms vertraut gemacht als bei der Lektüre einer schriftlichen Gebrauchsanweisung. Irgendwo in jedem Level liegt ein runder Ankh-Stein herum, den der Spieler rollend durch den Parcours befördern muß, so daß er am Ende der Partie mit dem Schlüssel-Stein kollidiert. Sobald beide Steine dank dieser Kollision miteinander verschmelzen, öffnet sich prompt der Gang in den nächsten Level.

Bandagierte Mumien inklusive

Die einzelnen Level sind äußerst unterschiedlich aufgebaut und in der Regel sehr knifflig, so daß man schon mehrmals überlegen muß, wie man sich der Misere entziehen kann. Springend (Leertaste), krabbelnd, kriechend und laufend erkundet die Fleisch gewordene Seele des Pharaoh die verwinkelten Gänge der Pyramide, nimmt sich vor wandelnden Mumien, riesigen Spinnen und anderem Ungetier in acht und verwendet die magischen Blitze, die mit der <STRG>-Taste ausgelöst werden, um Barrikaden zu zerbröseln oder den schweren Ankh-Stein zu bewegen.



Wer findet den Ausgang aus diesem verzwickten Labyrinth?

Nach jedem gelösten Raum lädt das Programm eine Übersicht der Pyramide und bietet mehrere Nachbarräume an, durch die man sich anschließend kämpfen kann. Kommt man als geschundene Seele mit einem Raum partout nicht zurecht, so kann man sein Glück stets auch noch im Nachbarraum versuchen.

Pharaoh's Ascent 1.42

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Ambertec, Inc., PO Box 61345, Sunnyvale, CA 94088-1345, USA
E-Mail:	info@ambertec.com
Internet:	http://www.ambertec.com
Preis:	29,95 $
Tip:	☆☆☆☆

Neue Kniffel-Variationen

Würfelglück im Fünferpack

Kniffel, auch unter dem Namen Yahtzee bekannt, gehört zu Deutschlands beliebtesten Würfelspielen. Wer es leid ist, immer neue Blöcke zum Anschreiben der Punkte kaufen zu müssen, der probiert eine elektronische Variante aus. Zwei der besten Umsetzungen für den PC haben wir für Sie zusammengefaßt.

Gekniffelt wird überall. Ob nach dem Abendessen im trauten Kreis der Familie, beim Spieleabend unter Freunden oder im Urlaub mit neuen Bekannten – die fünf Würfel und der Vordruck zum Eintragen der erspielten Punkte dürfen nirgendwo fehlen. Die große Beliebtheit des Spiels ist auch den Shareware-Entwicklern aufgefallen. Und so gibt es bereits eine große Anzahl entsprechender Versionen für den Computer, die das Würfeln ganz einfach digitalisieren.

Knuffel 1.1

System:	Windows 95
Autor:	Christoph Plenio
Internet:	leitersw@ww-interlink.net
Internet:	http://www.webopt.com/knuffel
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌✌

„Knuffel" – ganz umsonst

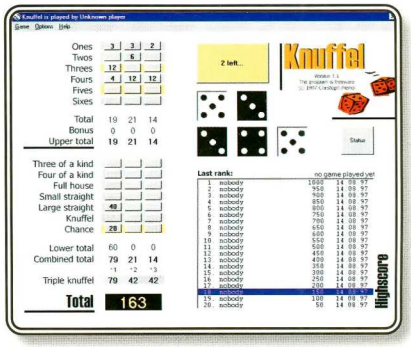
Ein Geschenk des Entwicklers an alle Spielefreunde ist die Kniffel-Variante „Knuffel", die optisch sehr ansprechend gestaltet ist und ein sehr gelungenes Gameplay bietet.

„Knuffel" richtet sich nur an einen einzelnen Spieler, der ein Solo am Bildschirm beginnen möchte. Gespielt wird auf dem Kniffel-Blatt übrigens nicht nur in einer Spalte, sondern gleich in dreien. Durch diesen Kniff kann der Spieler seine Punkte besser verteilen und eher den 35-Punkte-Bonus einstreichen, der ansteht, wenn man im oberen Bereich der Spalte mindestens 63 Punkte erzielt hat.

Mit einem Mausklick auf „Roll" werden die fünf Würfel aus dem Becher geschüttelt. Mißliebige Augen lassen sich mit der Maus markieren, um die dazugehörenden Würfel auf diese Weise wieder in den Becher zurückzuwerfen. Nach drei Würfen ist die Runde vorbei, und der Spieler muß sich entscheiden, in welchem Feld des Kniffel-Zettels er seine Punkte verbucht. Das Programm zählt die Punkte selbständig zusammen und addiert ständig den aktuellen Punktestand des kompletten Zettels. Die Spieler, die am Ende die meisten Punkte zusammengewürfelt haben, dürfen sich nicht nur in der internen Highscore-Liste eintragen, sondern außerdem im Internet an einer internationalen Best-of-Liste teilhaben.

Mit Sonderregeln: „Kniffel Pro"

Das deutsche Spiel „Kniffel Pro" wartet ebenfalls mit einer sehr gediegenen Grafik auf. Bis zu vier Spieler können sich namentlich im Programm anmelden, um anschließend jeweils in einer einzelnen Spalte zu spielen. Mit

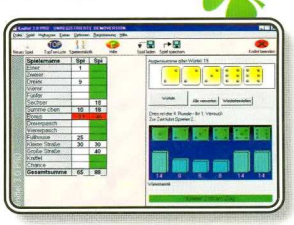


Kniffel ganz umsonst: Das Freeware-Programm „Knuffel" bietet sich für unterhaltsame Solospiele an.

„Würfeln" werden die Würfel gerollt, und die Augen erscheinen nach der Wertigkeit sortiert in einem kleinen Display. Die Augen, die den Spieler derzeit nicht interessieren, werden mit einem Mausklick gelöscht, anschließend kann wieder neu gewürfelt werden.

Wieder lassen sich die Punkte leicht im Kniffel-Blatt vermerken; und das Programm zählt das Ergebnis selbständig hoch. Neu ist die Würfel-Statistik, die anzeigt, wie oft bestimmte Zahlen bereits gewürfelt wurden. Auf diese Weise kann man schnell ablesen, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, daß bald wieder eine Sechs den Becher verläßt. Neben einer Spielerstatistik, einer Highscore-Liste und einer Spielstandspeicherung bietet das edle Programm eine Sonderregel namens „DeHa Spezial".

Ist sie eingeschaltet, können die Spieler mit einer zusätzlichen „Sieben" rechnen. Passend zur erweiterten Ziffernfolge gibt es auch neue Felder im Kniffel-Block, etwa für einen 7er-Pasch, einen Fünferpasch und für die Full-House-Varianten 3+3 und 4+2.



„Kniffel Pro" lädt bis zu vier Spieler zu einer spannenden Partie ein.

Kniffel95 3.0 Pro

System:	Windows 95
Autor:	Daniel Hoffmann, Golmer Straße 30, 13585 Berlin
E-Mail:	dahoo815@aol.com
Internet:	http://users.aol.com/dahoo815/dehahome.htm
Preis:	22 DM
Tip:	✌✌✌✌

Neue Crazy-Games von Josef Stöckl

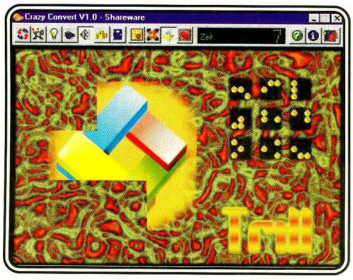
Gehirnakrobaten gesucht

Der Österreicher Josef Stöckl gießt Knobelaufgaben in Software. Die grafisch hervorragend gestalteten Denkaufgaben gelten bei einer stetig anwachsenden Fangemeinde bereits als Kult, helfen sie doch dabei, in ein paar Minuten der Besinnung mal so richtig das Hirn freizupusten.

Schätzungsweise dreißig bis vierzig Knobelspiele für Windows 3.1 und Win 95 hat Josef Stöckl in den letzten zwei, drei Jahren programmiert. Was anfangs nichts anderes war als ein feines Hobby, mit dem sich ein paar Mark zusätzlich verdienen ließen, ist längst zu einer Brutstätte niveauvoller Rätselaufgaben für den PC geworden – in den Zeiten der DOOM-Clones tut es wohl, Spiele zu finden, die eben nicht nur die Hornhaut am Zeigefinger trainieren, sondern statt dessen das Hirn fordern.

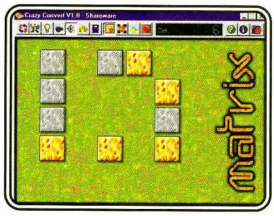


Nach einer kreativen Pause meldet sich der Österreicher mit neuen Versionen der Klassiker und mit einigen Neuentwicklungen aus seinem Grübelstübchen zurück. Alle neuen Spiele bieten Startdateien für Windows 3.1 und für Windows 95, so daß Besitzer der einzelnen Systeme die Spiele problemlos aufrufen können.



„Crazy Convert": Versuchen Sie bei „Trill", das Bildnis aus den Einzelteilen zusammenzusetzen.

Was gleich beim Start auffällt, ist die extreme Verbesserung der Optik: Alle Spiele wissen mit ausgefallenen Hintergrundtexturen und 3D-Elementen zu überzeugen.



„Crazy Convert": Bringen Sie per Mausklick alle Flächen in der „Matrix" zum Leuchten.

Crazy Convert 1.0

„Crazy Convert" enthält gleich vier Spiele, die alle mit der Idee jonglieren, ein zuvor festgelegtes Muster auf dem Bildschirm nachzubauen.

Im Spiel „Matrix" plaziert das Programm z.B. eine Anzahl grauer Buttons auf dem Bildschirm, die sich per Mausklick teilweise illuminieren lassen. Die Aufgabe ist es nun, herauszufinden, welche Buttons welche Felder beleuchten oder wieder verdunkeln, so daß sie sich in der richtigen Kombination betätigen lassen, um eine vollständige Festbeleuchtung zu ermöglichen. „Matrix" stellt in jeder Runde eine vollkommen neue Button-Kombination zusammen, so daß die Aufgabe immer wieder neu an Spannung gewinnt.

Weiter geht es mit „Modlo", einem ganz verteufelten Schiebequiz. Es liegt ein Spielbrett mit vier mal vier Feldern vor. Jedes Feld zeigt eine kleine Tür, die sich ein kleines bißchen weiter öffnet, sobald eine Spielfigur an ihr vorbeiläuft. Ziel ist es, alle Türen vollständig zu öffnen, ohne daß die ersten bei einer unbedachten Bewegung bereits wieder zuschlagen.



„Crazy Convert": Bei „Gimus" gilt es, alle Felder mit grünen Kugeln zu füllen.

Wesentlich einfacher läßt sich „Trill" bedienen. Das Spiel zerlegt ein Bild in lauter Einzelteile. Zu Beginn der Partie liegen bereits ein paar dieser Teile auf dem Bildschirm aus, andere fehlen noch. Auf der rechten Fensterseite sind Knöpfe installiert, die bei einer Betätigung neue Bildelemente hinzufügen, andere aber wieder fortnehmen. Mit ein bißchen Nachdenken findet man schnell heraus, welche Knöpfe in welcher Reihenfolge zu betätigen sind, damit sich das Bild vervollständigt.

Die Krönung des Knobelspaßes ist „Gimus", das in mehreren Schwierig-

keitsgraden (=Brettgrößen) vorliegt. Bei „Gimus“ handelt es sich um ein Brett, das teilweise mit grünen Kugeln gefüllt ist. Klickt der Spieler ein bestimmtes Feld mit der Maus an, so löscht das Spiel in der dazugehörenden waagerechten und senkrechten Reihe alle Kugeln und fügt neue dort hinzu, wo bislang noch keine zu sehen waren. Aufgabe ist es natürlich, alle Felder vollständig mit Kugeln zu füllen.

Crazy Slid 1.0

Bei „Crazy Slid“ hängen alle angebotenen Spiele mit der Idee des Schiebepuzzles zusammen.



„Crux“ stellt ein Kreuz aus lauter Vierecken mit abweichenden Motiven zusammen. Oben rechts im Bild ist das Muster vorgegeben, das durch Verschieben der waagerechten und senkrechten Blöcke zu erreichen ist.



„Crazy Slid“: Bauen Sie bei „Transit“ das vorgegebene Muster nach.

Auch „Tilz“ ist nicht ohne. Hier wird ein klassisches Schiebepuzzle vorgestellt: In einem Rechteck liegen lauter kleinere Rechtecke vor, nur ein einzelner Schiebeplatz ist noch leer. Mit der Maus lassen sich die digitalen Klötzchen mit lautem Soundgetöse verschieben. Ziel ist es, den grünen Stein von oben links nach unten rechts zu befördern. Erschwerend kommt hinzu, daß die einzelnen Steine unterschiedlich groß sind und nicht immer in eine neu entstandene Lücke passen. Ähnlich geartet ist das Spiel „Boss“. Hier gilt es, alle Zahlen in einem Schiebepuzzle in ihre natürliche Reihenfolge zu bringen.

Richtig fies wird es bei „transit“, einem Schiebe-Brettspiel mit mehreren wunderschön gestalteten Brett- und Steinmotiven. Auf einem Brett mit 7x7 Feldern liegen Steine in drei verschiedenen Ausprägungen vor. Die Aufgabe ist es, ein rechts vorgegebenes Muster nachzubauen, indem einzelne Zeilen oder Spalten der Spielsteine verschoben werden.

Crazy Rotary 1.2

„Crazy Rotary“ dürfte Lesern der „SharePlay“ bereits bekannt sein. Das Spiel rund ums Thema Drehen liegt in einer neuen Version vor, präsentiert aber weiterhin die grafisch exzellent dargestellten Rätsel „Gripple“, „Hexagon“, „Oktopus“ und „Wedding“.

Wie alle Crazy-Games, so wird auch dies gegen die Zeit gespielt. Die schnellsten Spieler dürfen sich mit Namen in eine Top-10-Highscore-Liste eintragen. Per Buttondruck können außerdem eine Spielerläuterung geladen oder aber ein neuer Schwierigkeitsgrad aktiviert werden.





Bei dem „Crazy Rotary“-Spiel „Oktopus“ drehen Sie die neuen Scheiben so lange, bis auf jeder Scheibe nur noch Kugeln einer Farbe ausliegen.

Crazy Rotary“: Drehen Sie die Kugeln bei „Gripple“ so lange, bis das vorgegebene Muster erreicht ist.

Crazy Nine 2.0

„Crazy Nine“ macht behäbigen Tetris-Profis Beine. Auf einem Spielbrett mit 9x9 Feldern müssen innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne Tetris-Steine abgelegt werden, die das Spiel nach und nach anreicht.

Der Spieler muß die unterschiedlich geformten Steine so zusammenbringen, daß mindestens eine Fläche von 3x3 Feldern vollständig abgedeckt wird – dann erst explodieren die entsprechenden Bausteine und machen so Platz für nachrückendes Material. Bei „Crazy Nine“ lassen sich die Steine übrigens auch stapeln. Dabei verfärbt sich das Holz der Tetris-Steine zunehmend und wird immer dunkler. Das ist nicht so schlimm, wenn die Steine nur irgendwann einmal wieder abgebaut werden. Ansonsten verwandeln sich die gestapelten Holzklötze in Marmor, der die Ablage weiterer Bausteine nicht mehr gestattet. Dann hilft im schnellen Spiel gegen die Zeit nur noch eine Bombe dabei, den lästigen Marmor zu sprengen.





„Crazy Nine“ ist eine Art flach liegendes Tetris, das natürlich gegen die Zeit gespielt wird.

Crazy Games

System:	Windows 3.1/95
Autor:	Josef Stoeckl Kundmanngasse 10/9 A-1030 Wien Österreich
E-Mail:	Crazy_Bytes@ compuserve.com
Internet:	http://ourworld. compuserve.com/ homepages/ crazy_bytes
Preis:	jeweils 20 DM
Tip:	✌✌✌✌✌

Knobelspiele von Soleau Software

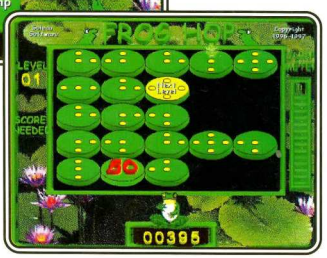
Grübelspaß für Windows

Soleau Software zeichnet verantwortlich für inzwischen weit über 50 gewaltfreie Spiele für DOS und Windows. Die neuesten Kreationen des New Yorkers William Soleau heißen „Frog Hop", „Rollem" und „Wallup". Diese kombinierten Grübel- und Geschicklichkeitsspiele stellen wir Ihnen kurz vor.

Die Spiele von Soleau Software richten sich an alle Anwender, die keine Hornhaut auf der Kuppe des Zeigefingers haben und deswegen eine Tauglichkeitsprüfung als Ballerspielaktivisten nicht bestehen würden. Ziel der kleinen, aber feinen Games ist es, den Geist zu fordern und den Schmand der Gehirnwindungen zum Kochen zu bringen. Daneben bieten die Soleau-Programme aber auch ein Geschicklichkeitselement. Dank der gelungenen Kombination von Kalkül und Glück dauert es sehr lange, bis ein Soleau-Spiel durchgespielt ist – an den Knobelaufgaben hat sich schon so mancher Shareware-Freund die Zähne ausgebissen.



Helfen Sie dem armen Frosch dabei, den richtigen Weg über die Seerosen des Tümpels zu finden.



Der Frosch hat ausreichend Punkte gesammelt, jetzt kann er in den nächsten Level entschwinden.

Frog Hop 1.1

Mitten auf einem Teich sitzt ein Frosch auf einem Seerosenblatt und starrt durch seine dicken Kermit-Glubschaugen verträumt auf sein feuchtes Reich. Leider hält diese Passivität nur acht Sekunden vor. Anschließend beginnt der Frosch, seinen Tümpel hopsend zu erforschen. Dabei spielt er den Froschguck-in-die-Luft und hüpft nur allzu schnell vom Seerosenblatt hinunter ins kalte Wasser, wo anscheinend ein hungriger Hecht auf ihn wartet.

Der Spieler erhält die lebensrettende Aufgabe, den Frosch auf den Blättern zu halten. Das ist vorerst nicht ganz so schwierig, da auf den Blättern gelbe Linien aufgepinselt sind. An diese Richtungsangaben hält sich der Frosch durchaus. Der Spieler kann den Verlauf der mal gerade, mal abgewinkelt gezogenen Linien mit der Maus beeinflussen, indem er die Seerosenblätter anklickt und sie auf diese Weise um jeweils 90 Grad dreht.

Erschwerend kommt allerdings hinzu, daß sich alle Blätter, die der Frosch erhüpft hat, prompt auflösen. Schon bald fällt es schwer, den gelben Weg weiterzubauen – mangels Blättern. Deshalb lohnt es sich, rechtzeitig auf das Frosch-o-Meter zu schauen, das auf der rechten Bildschirmseite eingeblendet ist. Hat diese Anzeige ihr Maximum erreicht, so kann man den Frosch zu einer der vier Teichseiten hinaushopsen lassen. Keine Bange: In diesem Fall hüpft er gleich zur anderen Seite wieder in den Teich hinein. Dabei werden aber alle verbrauchten Blätter gegen neue ersetzt; jede Menge Extrapunkte bringt einem die Aktion außerdem.

Im ersten Level muß man 175 Punkte erspringen. Dann erst erscheint das Schild „Next level", das den Frosch in den nächsten von insgesamt 30 Leveln befördert – allerdings nur, wenn er das Schild auch tatsächlich erreichen kann. Viele Extrapunkte gibt es übrigens, wenn der Frosch auf dem Spielplan umherhuschende Fliegen fängt oder Bonusfelder erhopst, die ab und an auf dem Spielplan erscheinen.

Je höher der Level ist, den man mit „Frog Hop" erreicht, um so fieser werden die aufgebauten Fallen. So tauchen auf einmal gleich mehrere Startbasen für den Frosch auf. Welche von ihnen die richtige ist, läßt



„Rollem" – Fast alle Murmeln liegen bereits im Schacht. Der Computer scheint zu gewinnen.

sich leider erst dann ablesen, wenn sich einer der eingeblendeten Frösche nach dem Ablauf der acht Sekunden in Bewegung setzt.

Rollem 2.0

„Rollem" wird in der Shareware-Version gegen einen Computergegner gespielt. In der Vollversion kann der Spieler auch mit einem Freund vor dem Bildschirm Platz nehmen – das macht die Partie sicherlich noch spannender.

Jeder Spieler erhält zu Beginn einer Runde zwanzig Murmeln. Die des Spielers sind rot gefärbt und die des Gegners grün. Ziel ist es, abwechselnd jeweils eine Murmel in einen breiten Schacht hineinfallen zu lassen, der mit vielen Hindernissen gespickt ist. Für jede Etage, die die Murmel frei fallend hinter sich lassen kann, gewinnt der Spieler fünf Punkte. Gelangt die Kugel sogar bis zum Boden, kann der Spieler einhundert Punkte extra einstreichen. Ganz klar, daß es das Ziel des Spielers ist, mit seinen zwanzig Murmeln mehr Punkte zu ergattern als der Gegner.

Überall im Schacht warten allerdings graue Steine darauf, den Fall der Murmeln vehement und vor allem dauerhaft zu bremsen. Zusätzlich kommen Pfeilsteine ins Spiel, die eine Kugel in die aufgedruckte Richtung ablenken und im anschließenden Zug die Orientierung des Pfeils austauschen. Positiv für den Spielverlauf sind hingegen die Bonuspunkt-Steine, die dem Spieler bei einer Berührung durch die Murmel noch einige Punkte extra einbringen.

Wall-Up 1.0

Das Grübel- und Geschicklichkeitsspiel „Wall-Up" fesselt den Spieler bereits in wenigen Sekunden und entläßt ihn irgendwann mit schweißnassem Rükken wieder in die Realität.

Das Spielbrett erinnert an ein verwinkeltes Labyrinth, das aus der Vogelperspektive gezeigt wird. In einem kleinen abgegrenzten Kasten in der Mitte schwirren zu Beginn der Partie vier Kugeln umher. Plötzlich lösen sich die Wände dieses Gefängnisses auf – das Spiel beginnt.

Während die Kugeln noch animiert dem Verlauf der Labyrinth-Gänge nach außen hin folgen, muß der Spieler rasch die Seitenkanten des Irrgartens kontrollieren. Hier sind vier Tore lokalisiert, in die alle Kugeln zu lenken sind: jeweils eine pro Tor.

Um den Verlauf der Kugeln zu manipulieren, müssen die Wände des Irrgartens neu gestellt werden. Ein Mausklick auf eine Wand ändert sofort ihre Orientierung, so daß die Mauer auf einmal gedreht im Irrgarten steht. So werden Gänge neu verlegt und Bahnen geschaffen, die eine Kugel hoffentlich ohne weitere Hindernisse ins vorgesehene Ziel lenken.

Geschwindigkeit ist die Grundvoraussetzung bei diesem Spiel. Denn berühren die Kugel erst einmal eine Außenwand, so explodieren sie prompt und sind für den Spieler fortan verloren. Um den allerersten Level zu gewinnen, müssen mindestens zwei Kugeln ihren Weg in ein Tor finden. Kluge Spieler verbauen deswegen die Wände um einzelne Kugeln so, daß ein neues Gefängnis entsteht. Dann hat man immerhin die Zeit, sich ganz und gar einer Kugel allein zu widmen, um sie ins Tor zu bugsieren. Diesen Trick kann das Spiel aber ganz und gar nicht leiden, und so beginnen sich schon bald einzelne Wände im Irrgarten aufzulösen -- wie soll man da noch mit den Bällen jonglieren?

In jedem Level kommen vier neue Bälle und vier Tore hinzu – die Hälfte der Kugeln muß weiterhin eingelocht werden! Die Krönung des Wahnsinns ist der letzte der zehn Level, der sage und schreibe vierzig Kugeln und Tore beherbergt. Bislang haben wir auch noch verschwiegen, daß die Kugeln bis zu vier verschiedene Farben aufweisen, die wiederum mit gleichfarbigen Toren korrelieren: Da muß man auch noch aufpassen, daß man die richtigen Kugeln in die dazu passenden Tore befördert.



Acht bunte Bälle im Spiel: Wie bekommt man die bei „Wall-Up" am besten in die Tore hinein?

Soleau Software

System:	Windows 3.1	
Hersteller:	Soleau Software, 163 Amsterdam Ave, Suite 213, New York NY 10023, USA	
E-Mail:	soleau@compuserve.com	
Internet:	http://www.soleau.com	
Tip:	✌✌✌	
Preise für Vollversionen:	Frog Hop 1.1	18 $
	Rollem 2.0	18 $
	Wall-Up 1.0	18 $

Zwei Spiele kosten 30 Dollar, drei Spiele sind im Verbund für einen ermäßigten Preis von 42 Dollar zu haben.

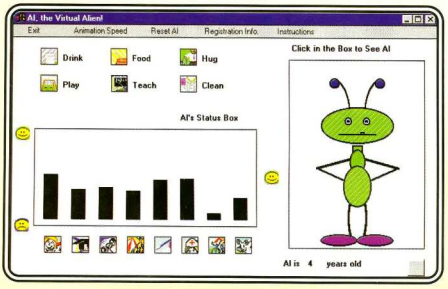
Virtuelle Haustiere

Computergotchis

Sie sind überall, die Tamagotchis und ihre Clones am Schlüsselbund. Auch im Computer tummeln sich inzwischen die verschiedensten virtuellen Haustiere, die gefüttert, gepflegt und gebadet werden wollen. Die nervtötenden Viecher liegen voll im Trend, auch in der Shareware-Szene gibt es wieder einige Neuerscheinungen zu bestaunen.

Der Herstellerfirma Bandai müssen eigentlich die Ohren klingeln: Unverfroren und unverdrossen kopieren die Konkurrenten weiterhin die Tamagotchi-Idee, um den kreischenden Kids statt virtueller Hühnchen eben computergesteuerte Katzen, Hunde oder Aliens anzubieten – zu steuern per Buttondruck, zu kaufen für ein kleines Taschengeld. Auch auf CD-ROM wurden inzwischen die ersten 100.000 Kopien verschiedenster Computergotchis über den Tresen geschoben. Noch nie hat eine eigentlich ganz banale Idee so eingeschlagen wie das Tamagotchi-Konzept: Man gebe uns das pflegeleichte Haustier, das man zur Not auch mal abschalten kann, wenn es nervt. Und zwar sofort!

Auch in der Shareware-Szene haben viele Entwickler Gefallen an der Idee gefunden. Hier die neuesten Clones frisch aus den Netzen.



AI, der Außerirdische, ist da!



AI wird gebadet.

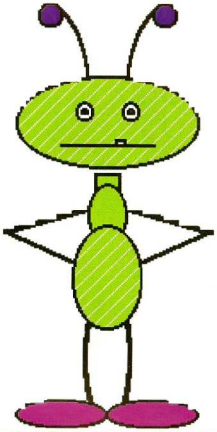
AI, the virtual Alien! 1.0

AI stammt aus dem Weltall und gewährt uns die Ehre seines Besuches. Während die faule Riesenameise auf der Erde weilt, will sie gut umsorgt werden. Per Mausklick kann der Anwender mit seinem AI spielen, ihn füttern, säubern, unterrichten und streicheln. AI mag das Ganze sehr, auch wenn es dem Anwender sehr viel Mühe bereitet.

Im Gegensatz zu anderen Computergotchis reicht es bei AI nicht aus, einen Button zu betätigen, um ihn zu füttern. Hier gilt es, AI die Gabel regelrecht mit der Maus zum Munde zu führen. Das ist aufwendig, doch AI dankt es dem Anwender, indem er seine Farbe wechselt und gleich viel gesünder aussieht – wenn man das denn bei einer Ameise so einfach sagen kann.

Die intelligente Engine des Spiels findet selbst heraus, in welchen Abständen der Anwender für gewöhnlich bei AI vorbeischaut und nimmt diese Zeitspanne fortan als Status Quo: Bleibt Als Gastgeber jetzt für längere Zeit dem Bildschirm fern, so geht es AI bald darauf sehr schlecht.

Damit er überhaupt auf seine sechs Beine kommt, müssen alle Programmdateien ins Verzeichnis C:\vpet kopiert werden – nur hier fühlt sich AI wohl.



AI, the virtual Alien!

System: Windows 3.1
Autor: Chris Hekimian, 13302 Morningfield Way, Potomac, MD 20854, USA
Preis: 10 $
Tip:

CompuFlower Pet 2.0

Eine ganz ungewöhnliche Idee hatte Simon Bell, und er hat sie wunderschön realisiert. Er verwendet eine Blume, anscheinend eine etwas rosé gefärbte Margerite, als Computergotchi. Nach dem Start beginnt die Blütenkrone dieser Pflanze animiert und fotorealistisch im mittig ausgerichteten Programmfenster zu pulsieren. Der Besitzer mit dem grünen

CompuFlower Pet 2.0

System: Windows 95
Autor: Simon Bell
E-Mail: sbell@mail.ynet.com.au
Preis: Freeware
Tip:

Tip: Computerfisch von Hewlett-Packard

Druckerhersteller Hewlett-Packard geht ebenfalls unter die Compugotchi-Anbieter. Von der Homepage http://www.hp.com/go/fish aus kann jedermann das Win-95-Freeware-Spiel „MOPYfish“ herunterladen. Es aktiviert ein Aquarium, in dem ein fotorealistischer Papageienfisch herumschwimmt. Mit ihm kann man spielen oder ihm Futter verabreichen. Für jeden Ausdruck mit einem HP-Drucker gibt es sog. Mopy-Punkte, die man gegen Wasserpflanzen und andere „Power-Ups“ eintauschen kann.



Flower-Power ist angesagt

Daumen braucht sich selbst um nichts zu kümmern, da die Pflanze von allein Alarm schlägt, wenn sie etwas braucht. In diesem Fall leuchtet eine Mitteilung auf, die der Pflanzenfreund sofort per Buttondruck kommentieren sollte. Die „CompuFlower“ läßt sich per Mausklick umtopfen, wässern, mit Schädlingsbekämpfungsmitteln besprühen, disziplinieren (wie das wohl geht? An den Blättern zupfen?) oder schlafen legen. Ganz besonders empfindsame Pflanzen bekommen gerne auch etwas vorgelesen oder laden ihren Besitzer zum Spielen ein. Pflegt man das digitale Gewächs nicht mehr, so läßt es seine Blätter hängen.

Mr. Clown Computergotchi Pet 1.0



Ebenfalls von Simon Bell stammt „Mr. Clown“. Stellen Sie sich vor, Ihnen wäre ein kleiner digitaler Clown zugelaufen, der sich auf dem Bildschirm breitmacht. Wie das Pflanzen-Compugotchi, so meldet sich auch der Clown selbständig, wenn er etwas benötigt. In diesem Fall schickt man ihn per Buttondruck schlafen, holt den Arzt, gibt ihm zu essen, spielt mit ihm oder erteilt ihm eine disziplinarische Lektion, wenn er „boisterous“ (biestig) sein sollte. Kümmert sich der Spieler nicht um den ziemlich öde herum hampelnden Clown, so sucht er sich einen neuen Besitzer.

Mr. Clown Computergotchi Pet 1.0

System: Windows 95
Autor: Simon Bell
E-Mail: sbell@mail.ynet.com.au
Preis: Freeware
Tip: ✌✌

Virtual Pet 2 1.0.32

Dieses kostenlose Compugotchi bietet, und das ist neu, gleich 36 verschiedene Comic-Lebewesen an, die sich aus den Bereichen Meerestiere (Krabben, Quallen, Fische), Katzen und Hunde, Reptilien, Insekten, Aliens und sonstige Haustiere rekrutieren. Die künstlichen Gesellen sehen recht putzig aus.

Hat man sich für ein neues Haustier entschieden, so gilt es, ihm einen Namen, ein Geschlecht und eine Heimatstadt zu geben. Das Haustier selbst ist etwas banal in Szene gesetzt – ein simples Icon tanzt hin und her. Per Mausklick läßt sich das Cybertier füttern, säubern und impfen, auch das Spielen sollte nicht versäumt werden.

Virtual Pet 2 1.0.32

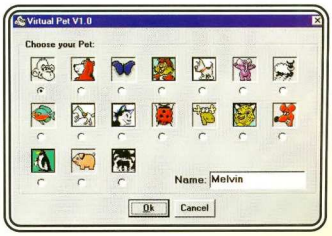
System: Windows 95
Autor: D. Jeffrey
E-Mail: djeffrey@ozemail.com.au
Internet: http://www.ausboys.com/virtual
Preis: Freeware
Tip: ✌✌✌



„Virtual Pet“: Mit der rechten Maustaste kann ein Popup-Menü mit weiteren Befehlen geöffnet werden.

Virtual Pet 1.0

17 verschiedene Tierchen hat auch das Programm „Virtual Pet“ zu bieten. Marienkäfer, Elche, Hunde und Schmetterlinge zappeln in Form von Icons auf dem Desktop herum und wollen gefüttert werden. Zusätzlich kann man mit den Tieren spielen, sie zum Veterinär bringen oder sie ab und an einmal gepflegt anbrüllen. Drei Anzeigen geben kund, ob die Cybertiere gut in Futter, glücklich und gesund sind.



Wählen Sie ein „Virtual Pet“.

Virtual Pet 1.0

System: Windows 95
Autor: auf der Homepage zu erfragen
Preis: 10 $
Tip: ✌✌

Spiele-Schmiede Dexterity Software

Von Aliens und alten Piraten-Schätzen

Die Shareware-Schmiede Dexterity Software hat bereits vor Jahren mit den beiden Ballerspielen „Brainwave“ und „JumpStar“ für Furore gesorgt. Jetzt meldet sich das Label nach langer Schaffenspause wieder zurück – mit aktuellen Versionen der alten Spiele und mit mehreren spielstarken Neuentwicklungen.

Shareware-Spiele haben es schwer, sich gegen die kommerziell vertriebenen Konkurrenten zu behaupten. Die Hobby-Programmierer können eben nicht so viel Manpower investieren, wie nötig wäre, um ein digitales Epos zu entwickeln, das es mit den Highlights der jeweils aktuellen Spiele-Top-10 aufnehmen kann. Demnach sind Shareware-Spiele nicht ganz so anspruchsvoll in der Grafik und unterhalten für deutlich weniger Spielstunden. Dafür sind sie aber auch bei weitem nicht so teuer wie all die vielen Wing Commanders und Doom-und-Dümmer-Clones.

Shareware-Spiele laufen auch noch auf älteren Systemen ohne Probleme und verlangen nicht gleich nach einem Pentium und einer 3D-Beschleunigerkarte. Ein gutes Beispiel für den Spaß, den man durchaus mit Shareware-Spielen haben kann, ist das komplette Oeuvre der amerikanischen Firma Dexterity Software. Ihre Ballerspiele laufen auch noch unter Windows 3.1, bieten aber trotzdem eine fulminante Grafik, irre Soundeffekte, eine beeindruckende Hintergrundmusik und vor allem ein spannendes Gameplay. Rassige Spiele für die Mittagspause zum Taschengeldpreis – was will man als Spieler mehr?



Das Szenario „Meninges“ von „Brainwave 1“.

Brainwave: Battle for the Mind 1.3

Die Nanobots greifen an. Bei ihnen handelt es sich um mikroskopisch kleine Roboter, die das Gehirn des Spielers infiltrieren, um im Schädel das Kommando zu übernehmen. Zum Glück wehrt sich der Spieler vehement gegen die Übernahme, und so beginnt im Mikrokosmos ein brutaler Kampf um die Vorherrschaft im Stammhirn.

Die Shareware-Fassung von „Brainwave“ bietet drei Szenarien an. Sie heißen Parieta, Occipitus und Meninges und unterscheiden sich nicht nur in der Hintergrundgrafik, sondern auch in der Form und der Angriffstaktik der einzelnen Nanobots.

Die Nanobots schwirren zu Beginn eines Levels stets wie im Vorbild „Galaxia“ in geordneteter Formation am oberen Teil des Bildschirms umher, während der Spieler sein Schiff mit den Cursortasten am unteren Rand hin- und herbewegt. Mit der Leertaste lassen sich kleine Raketen abfeuern, die unter den Nanobots hoffentlich verheerend aufräumen. Ab und an kullert dabei ein Power-Up vom Himmel herab, das der Spieler tunlichst durch Überfliegen aufnehmen sollte. Die Power-Ups wirken unmittelbar und verstärken die Waffenkraft des Spielers. Zunächst kann er schneller schießen, und schon bald feuert er Raketen aus zwei Geschossen gleichzeitig ab. In der nächsten Stufe werden die Raketen gegen blaue Plasmabomben ausgetauscht, die noch schlagkräftiger sind.

Hat es der Spieler geschafft, eine Angriffswelle vollständig zurückzuschlagen, kann er dabei zusehen, wie das Programm die Trefferquote ermittelt und aus der Prozentzahl den Bonusscore errechnet. Dann folgt ein Schock für den Spieler: Die Nanobots werten seine Kampftaktik aus und passen ihr eigenes Flugverhalten an die Gegebenheiten an. Das bedeutet, daß die Nanobots immer

intelligenter werden und es mit jeder Angriffswelle immer schwieriger wird, der Bedrohung standzuhalten. Immerhin hat man drei Leben zur Verfügung.

„Brainwave“ sorgt nicht nur mit seinen drei spielbaren Szenarien für Abwechslung. Vielmehr ist es so, daß jede einzelne Angriffswelle in einer neuen Formation erfolgt und demnach eine geänderte Spieltaktik erforderlich macht. Die besten Recken, die möglichst lange um die Unversehrtheit des eigenen Zerebraltraktes gekämpft haben, dürfen sich übrigens mit Namen in eine Highscore-Liste eintragen.

Die Vollversion des Spiels ist mit sechs zusätzlichen Szenarien, einem Dutzend neuer Gegner und drei weiteren Waffensystemen ausgestattet. Außerdem erhalten die Kunden Schummelcodes, mit denen sich unendlich viele Leben und alle Power-Ups ergaunern lassen.

Brainwave 2: Return of the Nanobot 1.0



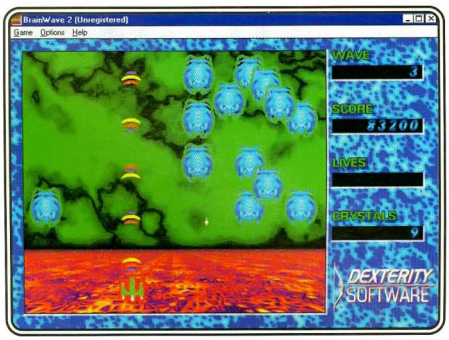
Das Spiel „Brainwave“ ist in der ersten Version bereits vor mehreren Jahren erschienen. Daß es heute immer noch modern und zeitgemäß wirkt, liegt daran, daß Dexterity Software schon damals seiner Zeit weit voraus war.

In der Zwischenzeit haben sich die Entwickler durchaus nicht ihre freie Zeit auf den Hawaii-Inseln vertrieben. Vielmehr wurde mit Volldampf am Nachfolger „Brainwave 2“ gearbeitet. Dieses Spiel wartet mit exzellent gerenderten Highcolor-Grafiken in 3D auf, die vom Vorgänger „Brainwave 1“ meilenweit entfernt sind. Neue Soundeffekte, eine knallige MIDI-Hintergrundmusik und ein komplett überarbeitetes Gameplay machen die Fortsetzung zu einem State-of-the-Art-Spiel im Shareware-Bereich.

Die Hintergrundgeschichte des Spiels liegt auf der Hand: Die Nanobots sind wieder da. Noch fieser, noch intelligenter und noch angriffslustiger. Der Spieler verteidigt sein Gehirn ein weiteres Mal gegen die bösen Miniroboter. Mit der Leertaste feuert er auf die über dem eigenen Schiff umherschwirrenden Nanobots, die jetzt in einer animierten Feuerexplosion vergehen. Dabei hinterlassen sie mitunter kleine Diamanten, die langsam herabfallen und unbedingt vom Spieler aufzusammeln sind.



Im „Synapse Shop“ von „Brainwave 2“ tauscht der Spieler seine eingesammelten Kristalle gegen neue Power-Ups ein.



Zum Glück lassen sich im Waffenshop neue Angriffssysteme einkaufen.

Die Diamanten zeitigen im Spiel selbst noch keinen Effekt. Hat es der Spieler allerdings geschafft, eine Angriffswelle komplett zurückzuschlagen, so darf er im Synapsen-Shop einkaufen gehen und seine Diamanten gegen Power-Ups für sein Raumschiff eintauschen. Für fünf Kristalle gibt es etwa einen „Tractor Beam“, der fortan dafür sorgt, daß die in den nachfolgenden Angriffswellen herabfallenden Diamanten automatisch aufgelesen werden. Und mit der „Quantum Barrier“ für zehn Diamanten kann der Spieler sein Raumschiff mit einem Schutzschild versehen. Außerdem stehen neue Waffensysteme zur Verfügung. Der „Ionic Shards“ feuert mit blauen



Nadeln, während der „Orbiter“ ein zweites Auswurfrohr installiert, so daß der Spieler aus zwei Rohren gleichzeitig feuern kann.

Die Nanobots rüsten ebenfalls auf. Nach jeder Partie eruieren sie wieder die Spieltaktik des Spielers und passen ihr eigenes Verhalten gezielt dieser Taktik an – Dexterity Software hat an der AI (künstliche Intelligenz) deutlich gefeilt. Zusätzlich warten die Nanobots in jeder Partie mit einer neuen unangenehmen Überraschung auf. Mal können sie sich plötzlich teleportieren, dann besitzen sie auf einmal Schutzschilde, um anschließend ganz unvermittelt mit neuen Waffensystemen anzugreifen.

Wer die Vollversion bestellt, kann zwei weitere Szenarien mit drei neuen Power-Ups ausprobieren. Die Cheatcodes zum Schummeln gibt's kostenlos gleich mit dazu.

JumpStar 1.3



„JumpStar“ nennt sich ein weiteres Ballerspiel von Dexterity Software. Hier fliegt der Spieler – zur Abwechslung einmal mausgesteuert – von links in einen horizontal scrollenden Weltraumschlauch hinein. Der ist gespickt mit vielen total verrückt aussehenden Aliens, die der Spieler mit Dauerfeuer (linke Maustaste) vernichten kann. Da die verschiedenen Aliens nicht so leicht zu töten sind und im Kugelhagel vollkommen unvorhersehbar hin und her zucken, fällt es nicht leicht, „JumpStar“ zu meistern. Überleben kann der Spieler auf jeden Fall nur dann, wenn er alle vorbeifliegenden Power-Ups aufnimmt und sich auf diese Weise mit neuen, stärkeren Waffensystemen versorgt. Am Ende eines Levels wartet ein großer Boß-Gegner auf den Spieler, der nur mit größten Mühen zu zerstören ist.



„JumpStar“ schickt das Raumschiff des Spielers in einen waagerecht scrollenden Schlauch voller Gefahren hinein.



Das schnelle Ballerspiel „JumpStar“ ist nur zu überleben, wenn man ständig neue Power-Ups aktivieren kann.

Die Testversion bietet zwei abgeschlossene Level. Käufer der Vollversion können sich auf fünf neue Level und viele frische Power-Ups freuen.

Fortune Raiders 1.3

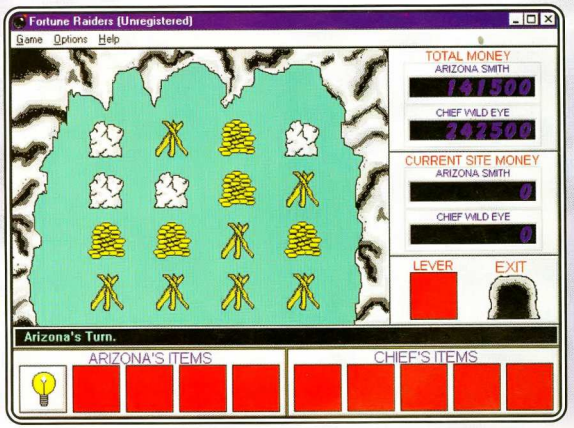


Das Spiel „Fortune Raiders“ gehört zum „Fortune Pack“ von Dexterity Software, das insgesamt vier Spiele beherbergt. In diesem Fun-Abenteuer schlüpft der Anwender in die Rolle des erfahrenen Arizona Smith. Der abenteuerlustige Archäologe wandelt auf den Spuren von Indiana Jones und schlägt sich durch den Dschungel, um in bislang unerforschten Höhlen nach Schätzen zu graben.

Arizona Smith schürft leider nicht allein, sondern abwechselnd mit einem Kontrahenten, den der Spieler zu Beginn der Partie benennen kann. Zur Verfügung stehen die Archäologen-Gangster Myrna Lookluster, Stoney Myre und Chief Wild Eye, die zugleich auch den Schwierigkeitsgrad vorgeben: Myrna kann man ganz gut in den Griff bekommen, während der Chief sehr „tricky“ vorgeht. Sobald eine erste Runde eingeläutet wird, zeigt das Spiel in einem Viereck viele Holzverstecke, Steinhügel und Höhlennischen an. Mit der Spitzhacke als Mauszeiger lassen sich diese Vorrichtungen zerstören – immer in der Hoffnung, daß darunter ein Schatz zutage tritt. Tatsächlich finden die beiden Archäologen riesige Perlen, alte wertvolle Knochen, archaische Flöten oder auch Diamanten, die sich einsammeln und gleich zu Gold machen lassen. Das Horten von Schätzen ist wichtig, da der Spieler gewinnt, der sich zuerst eine Million Dollar zusammengegraben hat.

Der Run auf die archäologischen Fundstücke und vor allem auf das damit zusammenhängende Geld wird erschwert durch die vielen Fallen in den einzelnen Grabkammern. Völlig unverhofft stößt man da beim Graben etwa auf eine Windhose, die alles Geld der aktuellen Runde davonträgt, auf einen Säuresee, der alle Power-Ups auflöst, oder auf einen Kobold, der alles klaut, was nicht niet- und nagelfest ist. In jedem Raum gibt es auch mindestens eine Falle, die den Ausgang blockiert. In diesem Fall muß ein „Lever“ gefunden werden, der den Ausgang wieder freisetzt.

Beide Spieler können selbständig entscheiden, wann sie einen Raum durch den „Exit“ verlassen – erst dann ist das zwischenzeitlich aufgesammelte Geld in Sicherheit. Wer zu lange in einem Level verharrt, der



Viele Power-Ups, wertvolle Schätze und finstere Fallen machen „Fortune Raiders" trotz der relativ simplen Grafik zu einem echten Ereignis.

läuft Gefahr, die Bombe zu finden – und zu zünden. In diesem Fall werden alle noch nicht gesicherten Gewinne zerfetzt und der nächste Raum wird geladen.

Das schnelle Graben nach Gold, Juwelen und altem Krempel macht einen Heidenspaß. Da stört auch die simple Grafik von „Fortune Raiders" nicht. Den Spielspaß erhöhen noch die vielen Power-Ups, die im Level zu finden sind. Da gibt es eine Röntgenbrille, mit der man vorsichtig in einen Steinhaufen hineinschauen kann, um vielleicht eine Falle zu entlarven. Und es gibt Wasserkrüge, die man über einem vermeintlichen Bombenfeld entleeren kann. Mit den Speed-Patronen kann der Spieler auf den Gegner feuern und dann zweimal nacheinander ziehen. Und mit der Glühbirne zur Hand darf man Power-Ups des Gegners klauen.

Wer die Vollversion vom „Fortune Pack" bestellt, erhält außerdem die drei Spiele „Pirate's Plunder", „Desert Curse" und „Cash Quest".

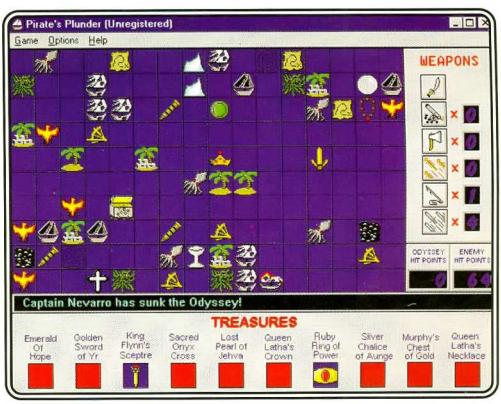
Pirate's Plunder 1.3

Nicht ganz so vielschichtig, aber nicht minder spannend ist das Glücksspiel „Pirate's Plunder". Der Spieler steuert in diesem neuen Game als Captain Nevarro ein altes Segelschiff über einen Parcours aus 16 x 10 Feldern. Irgendwo unter den blauen Fluten der digitalen „Andorian Sea" sind berühmte Piratenschätze versteckt, die der Spieler durch das Berühren des entsprechenden Quadranten aufnehmen kann. Da gibt es den „Emerald of Hope" zu finden, das „Golden Sword of Yr" zu bergen, das „King Flynn's Screptre" zu entwässern und die „Lost Pearl of Jehva" aufzuspüren, um nur einige der zehn verlorenen Schätze zu listen, die am unteren Spielfeldrand aufgeführt werden. Sobald es der Spieler geschafft hat, einen der Gegenstände zu finden, plaziert das Spiel das entsprechende Icon in der zu Anfang noch leeren Schatzkammer, so daß man sich über den Fortschritt der eigenen Bergungsarbeiten immer auf dem Laufenden halten kann.

Erschwert wird der Goldtrip durch die verschiedenen Fallen, die unsichtbar auf dem Spielplan verborgen sind. Vollkommen unverhofft rammt der Spieler wandernde Eisberge, schwimmt in gefährliche Windhosen hinein, lockt die übelsten Seemonster aus ihren Verstecken hervor und tritt gegen Geisterpiraten an, die nur schwer zu vernichten sind.

Zum Glück wird der Spieler reichlich mit Waffensystemen ausgestattet, so daß er mit seinen Kanonen donnern, die Axt werfen, Brandpfeile aussenden oder Speere schleudern kann. Leider lassen sich diese Aktionen nur einige wenige Male ausführen – mit dem Erfolg, daß einem die ersten Kämpfe ganz gut von der Hand gehen, während die nachfolgenden Auseinandersetzungen dann nur noch mit dem schlichten Säbel zu führen sind. Immerhin kann man unterwegs ein paar Hilfsgegenstände wie etwa einen Sextanten oder ein Fernglas aufsammeln. Sie helfen dabei, Gefahren aus dem Weg zu gehen und Schätze gezielt zu finden.

„Pirate's Plunder" gehört ebenso wie „Fortune Raiders" zum Kleeblatt des „Fortune Pack" – wer ein Spiel registrieren läßt, erhält gleich vier auf einmal.



Setzt der Käptn in „Pirate's Plunder" sein Schiff vor der Zeit auf Grund, zeigt das Spiel die Positionen der verbleibenden Schätze an.

Dexterity Software

System: Windows 3.1
Autor: Dexterity Software, PO Box 114, El Segundo, CA 90245-0114, USA
E-Mail: orders@dexterity.com
Internet: http://www.dexterity.com
Tip: ✌✌✌
Preise für die Vollversionen:

Brainwave	19,95 $
Brainwave 2	219,95 $
JumpStar	19,95 $
Fortune Pack	9,95 $

Oldies but Goldies: 100 KISS-Module

Give me a KISS!



Aus dem Land der aufgehenden Sonne stammt ein faszinierendes Spiel, vor allem für Kinder geeignet, das jahrelang kostenlos im Internet verschenkt wurde. Die animierte Puppenstube KISS kann mit über einhundert Modulen, die auf unserer Heft-CD vorliegen, immer wieder erweitert und neu ausgebaut werden.

Aus der Abteilung „Klassiker, die das Leben schreibt": Vor gut zwei Jahren entdeckte unsere Redaktion bei einem ansonsten langweiligen Internet-Trip die faszinierenden KISS-Module. Dabei handelte es sich um digitale Anziehpuppen für den Bildschirm – ein irrer Spaß nicht nur für Kinder.

Ein paar dieser ebenso kuriosen wie kostenlosen Module landeten auf der Heft-CD einer von uns betreuten Computer-Zeitschrift – mit großem Erfolg. Ein stärkeres Leserecho konnten wir in zehn Jahren Pressetätigkeit noch nicht verbuchen; bei keiner Aktion. Fast drei Viertel aller Zuschriften stammten von besorgten Vätern, deren Töchter sich gar nicht mehr vom Monitor loseisen ließen: Sie spielten mit dem virtuellen Puppenstudio KISS. Für ihre Töchter baten die Väter dann flehendlich um neue Module, die wir viermal beibrachten, bevor die Zeitschrift schließlich eingestellt wurde.

In der letzten Zeit ist KISS – selbst im Internet – etwas in Vergessenheit geraten. Was sehr schade ist. Deswegen ist dieser Artikel so etwas wie ein Aufruf, sich doch noch ein letztes Mal um eine aussterbende Gattung zu kümmern, bevor sie im Netz mangels Interessenten langsam entschlummert.

Über 100 kostenlose Cyberpuppen auf der Heft-CD

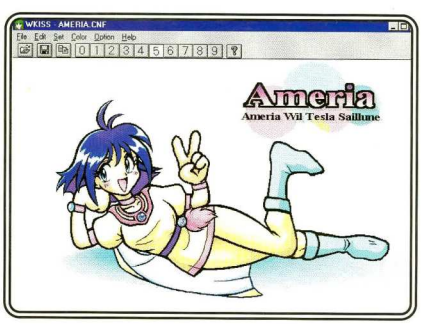
Moment einmal – Wovon reden wir hier eigentlich?

KISS ist eine japanische Erfindung, die in der lokalen Mailbox-Szene ihre Anfänge nahm und dann erst langsam ins Internet hinüberschwappte. Ausgeschrieben bedeutet KISS „Kisekae Set system", das ist eine Umschreibung für ein ziemlich verrücktes digitales Puppenspiel am Bildschirm, hinter dem mehr steckt, als es den Anschein hat.

Der japanische Term „kisekae ningyou", der sich im Wort KISS verbirgt, ist schnell übersetzt. „Kisekae" weist auf einen Kleidungswechsel hin und „ningyou" bedeutet „Puppe", so daß es sich bei KISS um ein Puppenstudio handelt, bei dem man den Cyberpüppchen die Garderobe auswechseln kann. Im Endeffekt erinnert KISS an die früher so beliebten zweidimensionalen Pappfiguren auf den Rückseiten der Kellogs-Packungen, die man ausschneiden und dann mit ebenfalls ausgeschnittenen Anziehsachen beklei-



Das KISS-Modul FKISSAU.CNF – sogar mit männlicher Besetzung.



den konnte. Die Computerversion der Anziehpuppen geht allerdings noch einen Schritt weiter.

Um überhaupt loslegen zu können mit der Klamottenschau am Bildschirm, wird ein Viewer benötigt. Zu diesem Zweck bietet sich die Freeware „WKISS 0.65e" an, die auf unserer Heft-CD vorliegt und die auch im Internet auf vielen Homepages zu downloaden ist. Übrigens gibt es KISS-Viewer nicht nur für Windows-Rechner, sondern auch für den Amiga und den Macintosh.

Der große Vorteil des KISS-Projektes ist seine große Variabilität. Der Viewer selbst kann mit immer neuen KISS-Modulen gefüttert werden. Diese stammen meistens von Japanern, obwohl auch vermehrt Fans aus anderen Ländern Module beigesteuert haben. Die einzelnen Module sind ebenfalls kostenlos und bieten in der Regel eine einzelne Puppe an, die mit ihrer Garderobe zu laden ist. Die Garderobe verteilt sich übrigens auf bis zu sieben Ebenen, so daß sich die einzelnen Puppen wohl mit jedem Star-Model messen können, was das Outfit anbelangt.





BELL.CNF – eine klassische Schönheit in japanischen Traditionsgewändern.

2,5-dimensionale Garderobe

Alle KISS-Module bestehen aus vielen kleinen Bilddateien, die einzelne Kleidungsstücke enthalten, und einer Konfigurationsdatei im CNF-Textformat, die sich in den Viewer laden läßt und die mit Koordinaten vorgibt, was wo auf dem Bildschirm anzuzeigen ist.

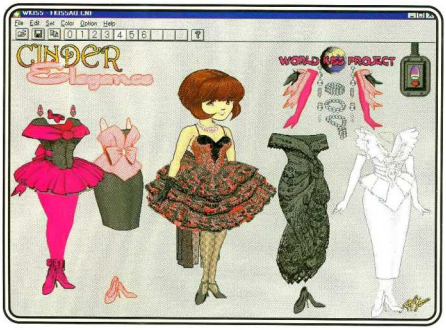
Der Aufbau der KISS-Module ist demnach ganz simpel und richtet sich in der Tat nach einer einfachen Spezifikation, deren Wortlaut an vielen Stellen im Web einzusehen ist, so daß jeder Hobby-Grafiker eigene Module erstellen kann.



Ein kleiner Junge im Blubberbad – BATHTIME.CNF.

Die einzelnen Module sind natürlich japanisch geprägt, da sie vornehmlich diesem Kulturkreis entstammen. Die Cyberpuppen erinnern deswegen nicht an unsere bekannte Barbie, sondern orientieren sich vielmehr an den japanischen Manga-Comics und Anime-Grafiken. Die kleinen gezeichneten Mädchen entpuppen sich demnach als junge Powerfrauen, wie das im japanischen Manga-Comic üblich ist.

Sobald ein Modul geladen ist, zeigt sich das



„Cinder Elegance" ist sogar mit einer eigenen Schmuckschatulle ausgestattet. Zu sehen bei FKISSAU.CNF.

Manga-Girl im Fenster des Viewers. Um das Mädchen herum werden alle Anziehsachen platziert, die zur Verfügung stehen. Hier gibt es meist Dutzende von Schuhen, Strümpfen, Hosen, Röcken, Pullis, Hemden und Jacken, die sich in allen nur erdenklichen Formen und Farben verwenden lassen.



Ganz freundlich und unschuldig winkt das Girlie im Modul LITKS03.CNF.



Rockerbraut mit Synthie und Roboterarm – GALLY.CNF.



Die äußerst knappe Schulmädchenuniform von „Sailor Jupiter" gibt's im Modul FP_KSMK.CNF zu bestaunen.



„Karen" sieht aus wie ein deutsches Schulmädchen auf der Alm.

Mit der Maus können die einzelnen Kleidungsstücke von der Ablage auf das Mädchen gezogen werden. Dabei fällt auf, daß die KISS-Puppen zwar zweidimensional wirken, trotzdem aber eine gewisse Körperlichkeit besitzen.

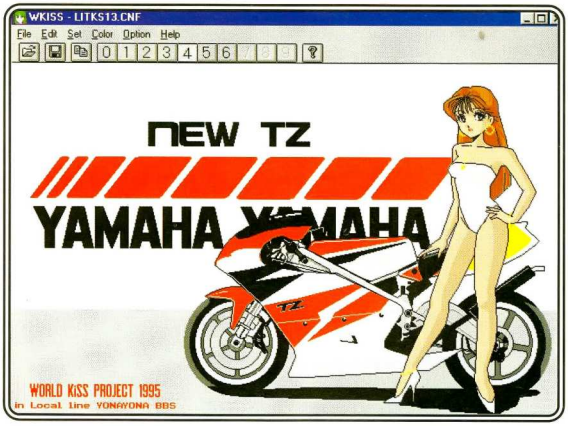
Die einzelnen Kleidungsstücke sind bei den KISS-Modulen nämlich bestimmten Ebenen zugeordnet, so daß ein Schlüpfer stets automatisch unter dem Rock verschwindet und eine Socke immer automatisch von einem Schuh verdeckt wird. Beim Anziehen kann man sogar sehen, wie der Fuß der Puppe in einem angereichten Schuh verschwindet. Die Entwickler nennen dies die 2,5-dimensionale Art des Seins – nicht planar, aber auch nicht körperlich. Eben KISS.

Einige Entwickler haben in der KISS-Hochphase versucht, anstelle der Puppen andere Motive zu verwenden, um die neue Dimensionalität sinnvoll zu nutzen. Ganze Brett- und Puzzlespiele sind auf diese Weise entstanden – um von den Fans ignoriert zu werden, die doch nur weitere Anziehpuppen downloaden wollten.

Political incorrect

Für Aufregung im mitunter recht puritanischen Internet hat der Fakt geführt, daß sich die Puppen komplett ausziehen lassen – wie das mit einer Barbie-Puppe auch nicht anders ist. Dabei kann man den gezeichneten Manga-Mädchen auf die meist kaum vorhandenen Brüste schauen und auch den einen oder anderen Popo erstrahlen sehen. Erotisch oder gar frivol ist das in keinem Fall – es sind eben nur Puppen. „Bin nur ein Männchen aus Farb und Pinselstrich" – wie Paulchen Panther wohl an dieser Stelle bemerkt hätte.

Bei den meisten Modulen kommt es außerdem gar nicht zum vollständigen Striptease: Slip und Büstenhalter haften wie Pech und Schwefel auf den intimen Körper-



Im Modul LITKS13.CNF stellt das Girlie die neue Yamaha-Maschine vor.

teilen. Seitdem aber bekannt wurde, daß sich die Kleidungsstücke langsam lockern, wenn man sie nur oft genug anklickt, haben einige Möchtegern-Voyeure bereits Blasen an den Fingern.

Der KISS-Standard, auf dem die Module basieren, wird ständig weiterentwickelt. Auf der Heft-CD sind deswegen die ersten Module mit Sound und Animationen zu finden. Die Puppen blinzeln nun mit den Augen, winken mit den Händen oder aktivieren eine Frisiermaschine, die den Puppen neue Haarschnitte aufsetzt. Außerdem wurden erste Experimente mit fotografierten Elementen unternommen.

Wie geht es weiter?

Das KISS-Konzept, so rührig und unkommerziell es war, ist leider ein auslaufendes Modell. Viele der alten Hasen sind heute schon nicht mehr erreichbar, und die meisten einschlägigen Homepages haben ihren Dienst eingestellt. Auch Hitoshi Ozawa, der noch vor zwei Jahren mit Feuereifer den Viewer „WKISS" und viele Module übersetzt hat, möchte heute auf seiner Homepage nichts mehr mit KISS zu tun haben und weist sogar darauf hin, daß er keine Mails zum Thema mehr beantwortet.

Immerhin: An einigen wenigen Stellen im Internet trifft man doch auf Veteranen, die noch fleißig neue Module entwickeln. Bei der **„Gamed Domain"** (http://www.gamesdomain.com/~djh/tigger/kiss/index.html) kann man sich sachkundig machen, um anschließend bei der **„Otaku World"** (http://otakuworld.com/dov/kiss/) jede Menge nagelneuer Module zu downloaden, die auf unserer Heft-CD noch nicht vorliegen.

WKISS

System:	Windows 3.1,
Autor:	Hitoshi Ozawa
E-Mail:	leitersw@ww-interlink.net
Internet:	http://www.bekkoame.or.jp/~h_ozawa
Preis:	Freeware
Tip:	☆☆☆☆☆



„Futaba-chan" ganz in blond und mit jeder Menge Negligés.



Jede Menge Büstenhalter zum Wechseln. KJYOSI_1.CNF.

Shareware-Einsendungen: So wird's gemacht

Immer wieder erreichen uns Einsendungen der Leserschaft, die uns neue Shareware-Programme zum Test anbieten.
Die meisten Entwickler denken bereits daran, daß wir nur Programme in unseren Bestand aufnehmen können, die uns mit einer schriftlichen und unterschriebenen Vertriebsgenehmigung erreichen. Wichtig sind ferner deutlich beschriftete Disketten und ein Begleitschreiben, das kurz über Sinn und Features der Software informiert. Über diese Kriterien hinaus gibt es immer wieder einige Dinge zu beanstanden, die uns in der Redaktion das Leben schwer machen. Wir bitten Sie deswegen, beim Programmieren auch die folgenden Punkte zu beachten:

1. Bitte halten Sie sich an den ISO-Standard. Das bedeutet, daß lange Dateinamen und Sonderzeichen wie #$$%& in den Dateinamen der Programminstallationen verpönt sind. Wir brennen die Heft-CD aus Rücksicht gegenüber der Windows-3.1-Anwenderschaft weiterhin im 16-Bit-Modus und können demnach keine Shareware mit langen Dateinamen verarbeiten. Diese Beschränkung gilt übrigens nur für die Dateien, die direkt auf der Heft-CD gespeichert werden. Nach der Installation muß sich eine Software nicht mehr an das Reglement halten.

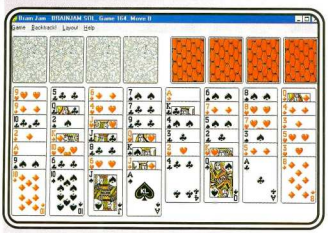
2. Wenn die Shareware schon eine Zeitschleife aktiviert, dann bitte keine, die nur bis zu einem bestimmten, fest vorgegebenen Datum läuft. Ansonsten gibt es nur Probleme mit Kunden, die eine Version testen möchten, dies aber nicht mehr können, weil das intern gespeicherte Datum aufgrund der langen Vorlaufzeit einer Zeitschrift bereits erreicht ist. Eine allgemeine zeitliche Begrenzung sollte auch nicht in den Programmdateien selbst vermerkt werden, sondern immer nur im Windows-Verzeichnis des Anwenders oder sogar nur in der Registry. So gilt der Zeitcode ganz allein für den einzelnen Rechner des Kunden – aus Versehen gezündete Zeitversionen kommen so nicht in den Umlauf.

3. Bitte legen Sie Ihrer Shareware eine Textdatei bei, in der Ihre Anschrift, alle Online-Adressen, die Versionsnummer der Software, eine Kurzbeschreibung und vor allem die bei Gefallen fällige Registrierungsgebühr vermerkt sind. Die Kunden werden es Ihnen danken.

BrainJam 5.3

Nix geht auf

„BrainJam“ ist eine Kartenpatience, die sehr rasant gespielt wird und die so gut wie nie aufgeht. Zwar ähnelt sie im Aufbau sehr dem beliebten „Freecell“, ist aber in entscheidenden Elementen doch anders gestaltet. Da brennt einem beim Spielen schon einmal die Sicherung im Hirn durch.

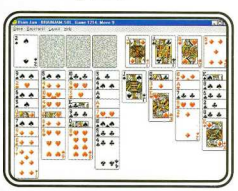


Zwei Asse liegen bereits ganz oben. Das ist eine gute Startbedingung für „BrainJam“.

Das Kartenspiel „BrainJam“ kennt über tausend Startpositionen für die 52 Karten eines ganz normalen Kartenspiels. Bei der Patience werden die Karten auf acht Reihen verteilt, wobei allerdings immer nur die oberste Karte manövrierfähig bleibt.

Das Ziel der Patience ist es, alle Asse aus den Reihen herauszulösen, um sie auf die vier Stapel der Foundation zu bewegen. Dies gelingt allerdings nur, wenn man die obersten Karten der Reihen neu anordnet. Zu diesem Zweck lassen sich maximal vier Karten auf separat gelegenen Parkplätzen zwischenlagern. Diese Kartenbewegung reicht allerdings noch nicht aus, um den reibungslosen Spielverlauf zu gewährleisten. Besser ist es allemal, einzelne Karten von einer Reihe auf die nächste zu verschieben. Das geht aber nur, wenn die neu angelegte Karte einen um eins niedrigeren Wert aufweist als die bereits ausliegende. Erschwerend kommt hinzu, daß die zusammengeschmiedeten Karten –anders als bei „Freecell“ – unbedingt die gleiche Farbe aufweisen müssen. An eine Pik-Neun darf deswegen nur eine Pik-Acht angelegt werden. Dieser Umstand bedingt, daß die Patience meistens bereits nach vier, fünf Zügen „klemmt“ und sich keine Karten mehr verschieben lassen. In diesem Fall hilft nur noch der Start einer neuen Partie. Oder man nutzt die integrierte Undo-Funktion, um notfalls alle Schritte wieder zurückzunehmen. Daß so wenige Patiencen aufgehen, ficht den Programmierer nicht an. Er behauptet, daß alle 1000 Startpositionen handverlesen sind und aufgehen können – eine heftige Knobelaufgabe.

Das Spiel verlangt übrigens nach der Datei CARDS.DLL, die von Windows zusammen mit den beiliegenden Patiencen installiert wird. Notfalls kann man auch die Freeware QCARDS.DLL verwenden, die einfach umbenannt wird. Ohne die Karten-Bibliothek werden die Motive der Karten nicht korrekt dargestellt.



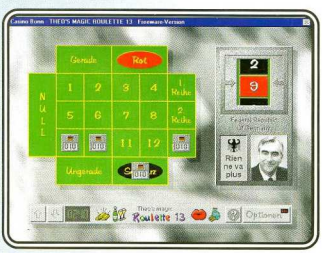
Nach neun Zügen ist Schluß – nichts geht mehr.

BrainJam 5.3	
System:	Windows 3.1
Autor:	Brain Jam Publications
E-Mail:	brainjam@interlog.com
Internet:	http://www.interlog.com/~brainjam
Preis:	Freeware
Tip:	

Casino Bonn 2.0

Waigel räumt ab

Im Casino Bonn wartet Helmut Kohl am Blackjack-Tisch, bittet Scharping zum Geldspielautomaten und Waigel an den Roulette-Tisch. Ob es bei dieser Besetzung auch tatsächlich etwas zu gewinnen gibt?



Waigel höchstpersönlich dreht das Rad im „Magic Roulette“.

Ein ganz besonders kurioses Kleinod mit Seltenheitscharakter ist das „Casino Bonn“ – ein Lacherfolg der besonderen Sorte. Im Casino wartet etwa unser aller Bundeskanzler Helmut Kohl – im Foto abgebildet – darauf, dem Spieler am Blackjack-Tisch das Geld aus der Tasche zu ziehen. Noch während man die ersten paar Mark des kümmerlichen Startkapitals auf sein Blatt setzt, kommentiert Helmut die Szenerie – der Programmierer hat ganz einfach ein paar passende Live-Mitschnitte in das Spiel gemixt. Gegen Kohl anzutreten, das hat wirklich Größe und bereitet vor allem dank der witzigen Spruchzitate einen Heidenspaß.



Scharping spielt den Joker im Geldautomaten „Rudi's Revenge“.

Noch krasser wird das Ganze am Roulette-Tisch, den Theo Waigel mit Feuereifer betreibt, weiß er doch, daß unterm Strich immer nur die Bank gewinnt. Jeder Gewinn des Spielers wird trotzdem mit einem abwertenden Zitat kommentiert. Immerhin: Verliert der Spieler sein Geld, so setzt es prompt ein Bussi vom Finanzminister. Was uns stutzig macht: Irgendwo in der Anleitung steht doch tatsächlich, daß die Politiker als Croupiers auch dem Schummeln nicht abgeneigt wären.

Da mißtraut man doch glatt dem armen Rudi Scharping, der einen superb programmierten Geldspielautomaten inklusive Joker und Sonderspielautomatik betreibt. Auf den Rollen drehen sich übrigens keine Symbole, sondern Fotos von Nobby Blüm, Oskar Lafontaine, Volker Rühe und anderen Machtpatriarchen aus diesem unserem Lande.

Wer sich angesichts der Politikergaudi fragt, ob das alles rechtens ist, der mag die Freeware beruhigt einsetzen. Die Verwendung der Materialien wurde von der Bundesgeschäftsstelle der CDU und vom Vorstand der SPD, Abt. Öffentlichkeitsarbeit, ausdrücklich genehmigt.

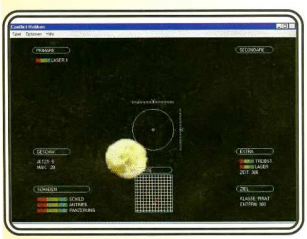
Casino Bonn 2.0	
System:	Windows 3.1
Autor:	Rolf C. Weiss
Preis:	Freeware oder 24,80 DM für erweiterte Version
Tip:	

Conflict Helikon 1.0

Konflikt im Weltraum

Sie sind als freier Söldner im Weltraum unterwegs. Dabei übernehmen Sie gerne die eine oder andere Mission, liefern Piraten gegen Kopfgeld ab oder handeln mit Waren. Der 3D-Weltraumspaß „Conflict Helikon" ist wirklich erstaunlich vielseitig.

Zu Beginn des Spiels besitzen Sie einen kleinen Weltraumgleiter mit doppelter Laserkanone und einem Thief sowie einem Air-Compressor als Sekundärwaffen. Auf Ihrem Weg zu einem kleinen unbedeutenden Planeten lauert Ihnen allerdings gemeinerweise ein feindliches Alien auf. Mit den Lasern, vor allem aber mit dem Air-Compressor, läßt sich der Pirat schnell überwinden.



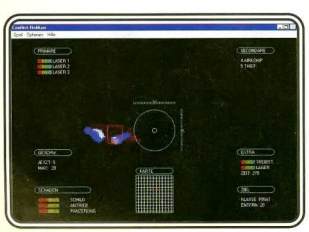
Um auf dem Planeten zu landen, muß er nur angeflogen werden.

Leider kommen Sie mit einem derart beschädigten Raumschiff auf dem Planeten an, daß es Ihnen gleich unter dem Hintern weggepfändet wird. Immerhin gibt es etwas Kopfgeld für den ausgeschalteten Piraten.

Von dem Geld kaufen Sie eine müde Weltraumkutsche, die nur einen einzelnen Laser hat und so etwas wie Sekundärwaffen gar nicht kennt. Aber – mehr Geld hatten Sie eben nicht. Zum Glück finden Sie schnell einen neuen Auftrag – ein Warentransport soll eskortiert werden.

Spätestens bei diesem Auftrag gerät der Spieler ganz schön ins Schwitzen. Der eigene Flieger kann nicht viel wegstecken, und die Schadensanzeigen der Gegner schnellen nach jedem Treffer gleich wieder auf hundert Prozent hoch. Am besten umfliegt man die Angreifer feige und sucht das Heil in der Flucht. Dann kann man auch seinen Auftrag erfüllen und das Raumschiff für das verdiente Geld neu aufrüsten lassen.

„Conflict Helikon" ist ein sehr schönes Handels- und Actionspiel mit einer einfachen, aber angenehmen Grafik. Vor allem das Gameplay ist erstklassig und verführt den Spieler schnell dazu, eine Mission nach der anderen zu fliegen. Die gerenderten Planeten und die detailliert gezeichneten Feindkontakte machen es einem leicht, einen Zehner in die Vollversion zu investieren.



Im All ist es so dunkel, da sieht man nur die Antriebsöffnungen des fliehenden Piraten.

Conflict Helikon 1.0

System:	Windows 3.1
Autor:	Nikolaus Gebhardt, Jesenfeldrain 3, A-9504 Villach
Preis:	10 DM
Tip:	

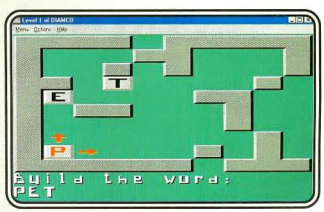
Diamco 1.1

Wortklauberei

Die Firma Lomax, unter DOS einer *der* Garanten für eine superbe und sehr ausgefallene Spielegrafik, liefert unter Windows nur durchschnittliche Hausmannskost ab. Auch „Diamco" ist kein Hit, sondern allenfalls ein nettes Geschicklichkeitsspiel für zwischendurch.

Grau in Grau präsentiert sich das Programmfenster von „Diamco" dem Anwender, der beweisen möchte, daß er doch noch etwas Grips im Schädel hat. Bei dem recht knifflig Grübelspaß gilt es, vorgegebene Wörter aus mehreren Buchstaben neu zusammenzusetzen. Gleich im ersten Level stehen die Buchstaben T, P und E parat, um zusammen das englische Wort „Pet" (Haustier) zu formen. Leider ist genau dieser Arbeitsschritt, das Zusammenfügen der Buchstaben, mit einem kleinen Problem behaftet.



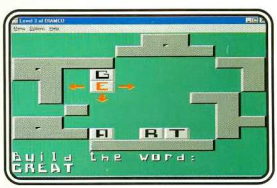


Bilden Sie das Wort „Pet".

Die Buchstaben liegen nämlich in einem verwinkelten Labyrinth aus. Hier lassen sie sich zwar mit den Cursortasten frei bewegen. Nur schweben sie, einmal in Bewegung gesetzt, unaufhaltsam so lange in die angegebene Richtung, bis sie auf ein Hindernis stoßen.

Der Spieler muß sich demnach im Level einen „Parkplatz" für die Buchstaben-Klötzchen suchen, den alle Steine auch tatsächlich erreichen können – in der gewünschten Reihenfolge. Angesichts der Unmöglichkeit, unterwegs abzubremsen, bleiben nämlich manche Stellen im Parcours absolut unerreichbar für die Steine. Es sei denn, die anderen Steine ermöglichen es, indem sie selbst eine Barrikade bilden.

Schafft man es tatsächlich, einen der Level zu knacken, so wird sofort der nächste geladen – mit einem noch verwinkelteren Irrgarten und einem etwas längeren Wort. Insgesamt stehen in der Vollversion 60 Level zur Verfügung, die es zu knacken gilt.



Der dritte Level der Testversion: Können Sie das Wort „Great" buchstabieren?

Diamco 1.1

System:	Windows 3.1
Autor:	Lomax Software Kettelerstr. 27 48485 Neuenkirchen
E-Mail:	LOMAXSOFT@compuserve.com
Internet:	http://www.lomaxsoft.simplenet.com/
Preis:	29,95 DM
Tip:	

Doppelkopf Professionell 2.0

Bayern-Gaudi

Weißwurst-Äquators drischt man am Stammtisch nicht Skat, sondern Doppelkopf. Wer das faszinierende Spiel trainieren oder erlernen möchte, der kann sich ganz dem hervorragend umgesetzten „Doppelkopf Professionell".



Ein neues Spiel kann beginnen.

Doppelkopf wird im Gegensatz zum Skat nicht zu dritt, sondern zu viert gespielt. Auch sonst gibt es wenig Gemeinsamkeiten, sieht man einmal davon ab, daß beide Spiele zur Geselligkeit und zum Bierkonsum verführen.

Die Computerumsetzung ist im Kooperation mit dem Deutschen Doppelkopf-Verband e.V. entstanden und demnach konform mit dem amtlichen Regelwerk. „Doppelkopf Professionell" beherrscht alle Farbspiele, Grandspiele (Damen-, Buben- und optional Damen-Buben-Soli) sowie den Knochenmann einschließlich Varianten wie Spiel ohne Neunen, Schweinereien, Joker, erste oder zweite Dolle tief, Limits, Kontra, Re, Fuchs, Karlchen Müller, Herzstich und vielen anderen Abarten mehr – nicht umsonst sieht das Konfigurationsfenster des Spiels aus wie das Cockpit eines Linienflugzeugs.

Wer angesichts der Namen der Sonderregeln nur noch Bahnhof versteht, konsultiert am besten die deutschsprachige Online-Hilfe, die alle Regeln absolut verständlich und umfassend erklärt – einen geduldigeren Spieltrainer kann sich niemand wünschen. Unterstützung gewährt das Programm auch beim Spielen. So meldet sich der Coach sofort per Sprachausgabe, wenn man versucht ist, eine falsche Karte auszuspielen. In der Textbox liest der Spieler dann auch gleich, was er falsch gemacht hat.

Neben der Sprachausgabe überzeugt das Spiel mit einer beeindruckenden Grafik und absolut realistischen Karten, die wahlweise ein französisches oder ein deutsches Blatt mit Eichen und Schellen zeigen. In der erweiterten CD-ROM-version lassen sich außerdem Karten in Echtfarben und in verschiedenen Größen aktivieren. Die CD-Version kostet zwar immerhin 90 Mark, bietet dafür aber auch noch ein halbes Dutzend weiterer Kartenspiele in der gleichen 1a-Qualität an.



Drei der Gegner lassen sich bei Bedarf auch vom Computer simulieren.

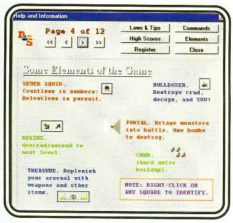
Doppelkopf Professionell 2.0

System:	Windows 3.1
Autor:	U. Rosenke, Schulstr. 117, 13347 Berlin
Internet:	http://members.aol.com/Spielebox
Preis:	30 DM
Tip:	✌✌✌✌✌

DrainStorm

Überleben im Abfluß

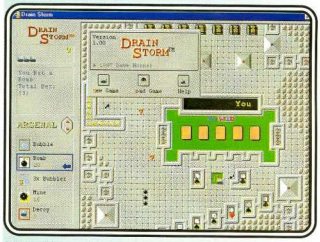
Unter dem Duschabfluß verbirgt sich unheiliges Leben. Das hat zwar schon so manches Mädchen kreischend festgestellt, wenn eine Spinne unter der Badewanne verschwunden ist. Daß aber kleine Monster von Ihrem Bad aus die Weltherrschaft anstreben, das haben Sie sicherlich nicht vermutet.



Die Online-Hilfe stellt alle Elemente des Spiels vor.

Fast hätten sie es geschafft: Wuselige kleine Monster planen, von Ihrem Bad aus die Welt zu erobern: Heute die Dusche, morgen das Bad und übermorgen bereits die ganze Welt. Das kann der Badbesitzer allein aus Gründen der Hygiene nicht akzeptieren. Und so schickt er eine kleine Aufräummaschine in Form eines Baggers in die einzelnen Nischen unter der Duschbodenplatte.

„DrainStorm" ist ein typisches Tastatur-Geschicklichkeitsspiel. Es ist sehr schnell, läuft auch auf einfachen Rechnern und generiert bei jedem Spielstart neue Level – einer kniffliger als der andere. Auf den ersten Blick wirkt „DrainStorm" recht schlicht, doch der Eindruck täuscht. Das Spiel ist ein echter Bringer und weckt schon nach wenigen Spielrunden die Sucht des Spielers danach, doch bitte, bitte einmal länger zu überleben als nur zwei oder drei Level. Bei der euphorischen Bewertung kommt noch hinzu, daß „DrainStorm" vollkommen kostenlos angeboten wird.



„DrainStorm" – die Bedrohung, die aus dem Abfluß kam.

Sobald eine neue Partie eingeleitet wird, plaziert das Spiel die Walze des Spielers auf einem 30 x 30 Felder umspannenden Spielbrett. Mit den Richtungstasten wird die Walze bewegt, hin zu einem Pfeil, der in den nächsttieferen Level führt. Auf dem Weg dorthin lassen sich Blasen bei gedrückter <Shift>-Taste abfeuern, die alle näherrückenden Monster vernichten. Um die Monsterburgen zu zerstören, die an vielen Orten aus dem Boden sprießen, müssen allerdings Bomben oder Raketen eingesetzt werden. Hat der Spieler kein freies Schußfeld auf die Monsterburg, so können immer neue Spinnen und andere Krabbelkäfer aus dem in der Burg befindlichen Generator krabbeln.

Mit jedem neuen Level wird die Bedrohung natürlich stärker. Immerhin kann man im Casino seine Waffen riskieren, und ein unterirdisches Atomkraftwerk in die Luft sprengen.

Drain Storm 1.0

System:	Windows 3.1/95
Autor:	Dave Horner, PO Box 246, Hopkins, MN 55343-0246, USA
E-Mail:	dhorner@CompuServe.com
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌✌✌

Fantastic Roboworld

Roboter im Irrgarten



Das Jump&Run-Genre ist zum Glück noch lange nicht tot, obwohl es immer schwieriger wird, neue Vertreter dieser Spielegattung zu finden. „Fantastic Roboworld" ist ein sehr schnelles Jump&Run-Abenteuer mit allem, was diese Spiele so begehrenswert macht.

Ein kleiner, rundlicher Roboter, der von der Statur her an ein gewisses Vorbild aus den Star-Wars-Filmen erinnert, ist der Held unseres Spiels. Er kann mit den Cursortasten durch gewaltige Level bewegt werden, die fortwährend in alle vier Richtungen scrollen. Höhenunterschiede werden ganz einfach hüpfend erklommen, wofür die <STRG>-Taste eingesetzt werden kann.

Da die unterirdischen Gewölbe, durch die sich unser Roboter teilweise bewegt, anscheinend von allerlei Ungeziefer bevölkert sind, muß sich der Spieler im Jump&Run-Abenteuer ständig gegen schleimige Würmer, riesige Spinnen und anderes Getier zu Wehr setzen.

Unser Robbi ist zu Beginn des Spiels auch noch völlig wehrlos, deshalb müssen wir den Gegnern in Ermangelung eines Schießprügels eben auf den Kopf springen. Nur dann lösen sich die Monster, Mumien und Mutationen auf und hinterlassen eine Goldmarke, die durch Überlaufen aufgesammelt wird. Später kann der Spieler auf verschiedene Power-Ups treffen, die neue Waffensysteme spendieren – etwa einen Laser, der mit der <Alt>-Taste abgefeuert wird.

Neben den Monstern gibt es jede Menge Fallen im Level, die den Roboter das Leben kosten können. Da gibt es etwa spitze Speere, rollende Kanonenkugeln, tiefe Abgründe, Wasserbassins und viele finstere Fallen mehr. Zum Glück hat der Spieler mehrere Leben zur Verfügung, die er nacheinander einsetzen kann. Noch besser: Wurde das letzte Leben ausgehaucht, so kann man das nächste Spiel gleich wieder dort aufnehmen, wo der Roboter zuletzt gescheitert ist.

Die Shareware-Version bietet fünf von zehn Leveln, nämlich die Nummern 2, 4, 6, 8 und 10. Insbesondere Level 4 hat es in sich, weil unser Roboter hier auf ein riesiges laufendes Auge trifft, das kaum zu überwinden ist.

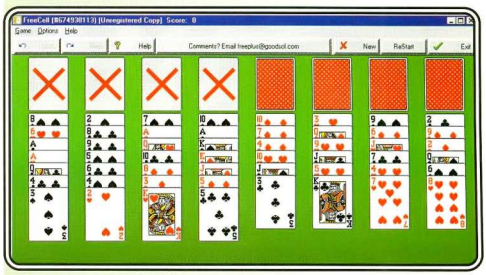
Fantastic Roboworld

System:	DOS
Autor:	Jens Gruschel, Postfach 5703, 78436 Konstanz
Preis:	25 DM
Tip:	

Freecell Plus 2.1

Im Kartenrausch

Omas Kartentricks haben noch lange nicht ausgedient – immer mehr Anwender haben Spaß daran, eine Patience zu legen und auch wieder aufzulösen. „Freecell Plus" stellt fast ein halbes Dutzend recht schwer zu lösende Varianten vor.



„Freecell Plus" – eine Kartenpatience mit Anspruch.

Das Kartenspiel „Freecell" gehört zu den wirklich beliebten Windows-Anwendungen. Das ist kein Wunder, liefert es Microsoft doch kostenlos als Gimmick zu seiner Software aus.

Bei dieser Kartenpatience werden alle Karten auf acht Tableau-Stapel verteilt, von denen aber immer nur die obersten mit der Maus aufzunehmen sind. Einzelne Karten lassen sich außerdem von einem Stapel zum anderen verschieben, aber nur, wenn die neu angelegten Karten einen um eins niedrigeren Wert aufweisen als die bereits ausliegenden Karten – und eine alternierende Farbe. An eine Herz-Acht kann deswegen nur eine Pik- oder Kreuz-Sieben angelegt werden. Derartige Konstrukte lassen sich fortan in einem Rutsch verschieben, um immer längere Reihen auszubilden. Ziel ist es bei diesem Hin und Her der Karten, die vier Asse freizulegen, die automatisch auf die Foundation überführt werden, die aus vier Anlageplätzen besteht. Hier müssen schließlich alle Karten des Spiels plaziert werden – in der richtigen Reihenfolge vom As bis zum König und zwar in der korrekten Farbe. Damit das Spiel nicht zu schwierig wird, sind oben links im Programmfenster noch vier leere Zellen zu sehen, in denen sich einzelne Karten zwischenparken lassen, die für den Spielverlauf derzeit eher störend sind.

Im Vergleich mit dem Microsoft-Spiel ist „Freecell Plus" üppiger ausgestattet. So kann sich jeder Spieler mit Namen anmelden, um fortan seine ganz persönliche Statistik abzufragen. Außerdem gibt es eine Undo-Funktion, die notfalls alle Spielschritte rückgängig macht, eine Snapshot-Funktion zum Zwischenspeichern eines Spielstandes und zwei Billionen mögliche Startpositionen. Vier weitere Kartenpatiencen, die mitunter sehr schwer zu lösen sind, liegen der Shareware ebenfalls bei. Sie heißen „Sea Towers", „Stalactites", „Eight Off" und „Penguin".

Freecall Plus 2.1

System:	Windows 95
Autor:	Goodsol Develop ment, PO Box 9155, Springfield IL 62791-9155, USA
E-Mail:	freeplus@ goodsol.com
Internet:	http://www.goodsol.com/download.html
Preis:	12 $
Tip:	

FW Star

Virtueller Geldspielautomat

In jeder Kneipe hängen sie, die Glückspielautomaten mit der Sonne. Das DOS-Spiel „FW Star“ simuliert einen solchen Automaten, nervt aber leider mit viel zu langen Wartepausen.

Als ich noch ein ganz kleiner Junge war, hat mich mein Opa immer mit in die Kneipe genommen. Während er sein Bier trank und mit den Kumpeln von früher quatschte, durfte ich – auf einen Stuhl stehend – an den Geldspielautomaten spielen und alles Geld behalten, das ich gewann. Da ich immer ein recht gutes Händchen mit den Sonnen- und Siebenen-Automaten hatte, konnte ich auf diese Weise immer etwas Geld zusätzlich beiseite schaffen.

Da mich diese Automaten schon so früh geprägt haben und zum Teil meine heutige Zocker-Leidenschaft erklären, habe ich in den letzten Jahren immer wieder versucht, eine Computersimulation der typisch deutschen Geldspielautomaten zu finden.



Leider wirft „FW Star“ nur virtuelles Geld aus. Reich oder arm wird hier beim Zocken niemand.

Das DOS-Spiel „FW Star“ ist die einzige Version, die ich bislang finden konnte. Es läßt die verschiedenen Geldsummen bis drei Mark auf drei Walzen zirkulieren. Wobei die äußeren Rollen jeweils zwei Felder im Gewinnbereich zur Ruhe kommen lassen, während die entscheidende mittlere Rolle nur ein einzelnes Feld zeigt. Kommen drei Summen zur Deckung, so kann der Gewinn per Tastendruck riskiert werden. Auf der Risikoleiter heißt es dann „doppelt oder nichts“. Dabei ist es auch möglich, sich Sonderspiele zu ergaunern, die ansonsten nur durch die Kombinationen von FW-Symbolen auf den Walzen zu erzielen sind. Maximal 100 Sonderspiele lassen sich zur gleichen Zeit abfeiern, um besonders hohe Gewinne einzustreichen – wenn einem die Symbole auf den Walzen gewogen bleiben. Neben den Sonderspielen gibt es übrigens auch STAR-Spiele zu gewinnen, die noch lukrativer sind. „FW Star“ läßt sich beliebig konfigurieren. So kann die Wahrscheinlichkeit, eine Ausspielung zu gewinnen, zwischen Zufall und „mindestens alle drei Spiele“ eingestellt werden.

So nett und spielstark „FW Star“ auch gemacht ist, die unzumutbar langen Warteschleifen der Testversion können leider nur als Zeitraub bezeichnet werden.

FW Star

System:	DOS, VGA
Autor:	M. Walter, Robert-Koch-Str. 6, 38518 Gifhorn
E-Mail:	WALZo815@aol
Preis:	20 DM
Tip:	✌✌✌

Games Power Pro 3.0

Schummelware

Computer-Spieler, die sich von einem Joystick-Kassenschlager zum nächsten hangeln, werden an „Games Power Pro“ sicherlich Gefallen finden. Die Schummel-Schatztruhe kennt Cheatcodes für 650 populäre Spiele.

Warum soll man sich mühselig durch einen blutigen 3D-Shooter ballern, wenn man es auch etwas einfacher haben kann. Zu so gut wie allen Spielen gibt es schließlich Schummelcodes, die sich ganz leicht per Tastendruck aktivieren lassen. Sie versorgen die Spielfigur mit unbegrenzter Munition, mit allen nur erdenklichen Waffensystemen, Gegenständen und Schlüsseln, die im Spielverlauf benötigt werden. Schummelcodes können den Spieler auch unsichtbar machen oder ihn dort fliegen lassen, wo sonst nur Laufen angesagt ist.

„Games Power Pro“ kennt Schummeltricks zu 650 Spielen, darunter auch zu vielen Games aus der Shareware-Szene. Im Bestand finden sich viele Oldies, aber auch populäre Spiele wie „Alone in the Dark III“, „Bleifuß 2“ oder „Command & Conquer 2“, die in der Zweitverwertung gerade wieder auf den Markt drängen. Neben den einzelnen Schummeltricks, die durch Eintippen aktiviert werden, gibt es auch HEX-Codes einzusehen, die mit einem geeigneten Editor regelrecht in den Programmcode eines Spiels hineininjiziert werden. Da diese Maßnahmen bei einem Adventure nur wenig fruchten, wartet das Spiel außerdem mit Komplettlösungen von A bis Z auf, die in deutscher Sprache erklären, wie man etwa „Monkey Island“ meistert oder „Indiana Jones“ auflöst.



Welchen Cheat hätten Sie denn gerne?



Im Auswahlmenü lassen sich die verschiedenen Programmelemente selektieren.

Neben der reinen Cheat-Liste ist das Programm mit einem einfachen HEX-Editor, einem DEZ/HEX-Konverter und einem Cheat-Finder ausgestattet. So wie wir das verstanden haben, ist der Cheat-Finder in der Lage, durch die Analyse von zwei Speicherdateien eines Spiels festzustellen, welcher Code etwa für die Health-Anzeige des Spielers verantwortlich zeichnet, so daß sich diese Werte anschließend manipulieren lassen. Updates der Cheat-Listen können Sie übrigens aus dem Internet beziehen.

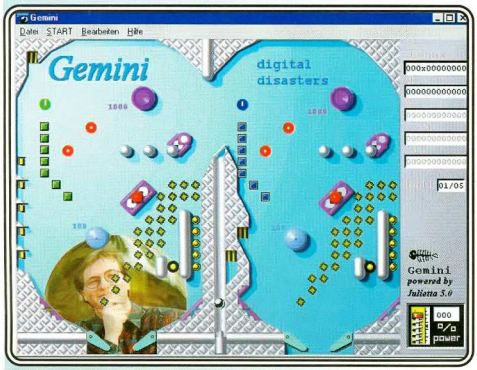
Games Power Pro 3.0

System:	Windows 95
Autor:	Guenther Haslbeck, Hinterer Thannenmais 18, 94419 Reisbach
E-Mail:	G.haslbeck@t-online.de
Internet:	http://home.t online.de/home/g.haslbeck/homepage.htm
Preis:	21 DM
Tip:	✌✌✌

Gemini

Flipperspaß in 3D

Hubert Achthaler bastelt bereits seit Jahren an seinem 3D-Flipper „Julietta“, der bald in der neuen Version 5.0 erscheinen soll. Einen ersten Eindruck von der stark verbesserten Grafik und vom Gameplay gewährt die Freeware „Gemini“.



Der Flipper „Gemini“ lädt bis zu vier Spieler zu einem Turnier ein.

Der Flipper „Gemini“ besteht gleich aus zwei Tischen, die nebeneinandergestellt wurden und durch eine kleine Passage miteinander verbunden sind. Jeder Tisch ist mit einem eigenen Paddelpärchen ausgestattet, so daß der Spieler vier Paddel auf einmal steuern kann – die linken mit der <STRG>-Taste und die rechten mit der <Shift>-Taste.

Bis zu vier Mitspieler dürfen sich vor dem Rechner einfinden, um ein Turnier zu beginnen. Mit der Leertaste wird eine erste Kugel ins Spiel geschossen, und schon kann die Jagd nach Punkten beginnen. Überall in dem breiten Flipper stehen bunte Banden, Kugelfänge, Targets und anschaltbare Leuchtdioden herum. Ständig kracht die Kugel auf ihrem Weg durch den Parcours gegen neue Hindernisse, wird abgelenkt, rammt Targets und erhöht auf diese Weise den Punktestand. Besonders spannend wird das Unternehmen Flipperspaß, wenn nacheinander drei bis vier Kugeln vom Tisch eingefangen und dann alle auf einmal wieder freigesetzt werden.

In der Systemkonfiguration des Spiels lassen sich fast alle Parameter neu justieren und geändert abspeichern. Dabei ändern Sie das Tempo der Animationen, das Gefälle des Flipper-Tisches, die Stoßdämpfung bei einem Aufprall der Kugel auf ein Hindernis, die Beschleunigung bei einem Abstoß, den Rückstoß durch die Bumper und die maximale Anzahl der Kugeln, die sich gleichzeitig im Spiel befinden dürfen. Auch die Anzahl der Durchgänge (Kugeln) pro Spielrunde kann an dieser Stelle festgelegt werden.

Während der Partie hält „Gemini“ den Punktestand aller Mitspieler fest und kürt anschließend den absoluten Punktesieger, der sich in eine Highscore-Liste eintragen darf.

Gemini

System:	Windows 3.1
Autor:	Hubert Achthaler Kongress Str. 6 52070 Aachen
E-Mail:	achthaler@ t-online.de
Internet:	http://members.aol. com/achthaler/ root.htm
Preis:	Freeware
Tip:	

Hot Wheels III 1.01

Sandkasten-Rennen

Einen Satz heiße Reifen kann sich jeder kostenlos bei dem Freeware-Spaß „Hot Wheels III“ holen. Bis zu vier Freunde drängen sich an einem Rechner um Tastatur und Joysticks, um im Rennen die schnellste Zeit zu fahren.

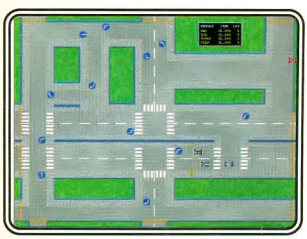
Auch wenn die Formel 1 erst einmal pausiert und Michael Schumacher den Weltmeistertitel grandios verpatzte – der Sport um die brausenden Boliden bleibt weiterhin ein Thema, das die Gemüter bewegt.

Bis Schumacher und Konsorten wieder in ihre rauchenden Kisten steigen, können sich die Fans bei „Hot Wheels III“ ihr Mütchen kühlen. Wer angesichts der „III“ gleich nach den Vorgängern fragt, muß sie auf dem Windows-Rechner nicht erst suchen gehen – sie sind allein für den Amiga entwickelt worden.



Besonders schön zu fahren ist die Querfeldein-Strecke.

„Hot Wheels“ ist ein grafisch nicht eben schlecht umgesetzter Rennspaß, der nach installierten DirectX-Treibern verlangt und bis zu vier Mitspieler in bunte Boliden setzt. Leider bietet das Spiel keinen Computergegner an, so daß man sich zu viert wirklich um einen einzelnen Rechner scharen muß: Zwei Spieler teilen sich die Tastatur, die anderen nehmen Joysticks zur Hand. Das ist unbequem und nicht eben professionell, ein Netzwerkmodus oder ein Modemspiel wäre an dieser Stelle passender gewesen.



Wettrennen in den Straßenschluchten.

Nach der Auswahl einer der vier angebotenen Pisten und der zu fahrenden Strecke kann es losgehen. Es ertönt der Startschuß, und schon beginnt das Rennen. Das Programm hält automatisch die gefahrene Rundenzeit der Kontrahenten fest, die angesichts der kurvigen Streckenführung häufig Probleme damit haben, nicht im Graben zu landen. Die vier Strecken sind übrigens sehr abwechslungsreich gestaltet, so daß man seine Karre mal in einer Querfeldein-Sandstrecke in den Dreck setzt und mal ein scharfes Rennen mitten in der Innenstadt austrägt – angeleitet durch Dutzende von Verkehrszeichen.

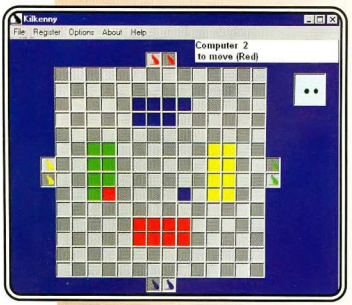
Übrigens ist die Auflösung des Spiels mit 800x600 Bildpunkten sehr hoch, so daß die Anwender mindestens eine SVGA-Karte mit einem MB RAM besitzen müssen, damit das Spiel läuft.

Hot Wheels III 1.01

System:	Windows 95 DirectX 3.0
Autor:	k.A.
E-Mail:	mknok@ztk.tel.hr
Preis:	Freeware
Tip:	

Kilkenny Cats 1.2

Katzenjammer



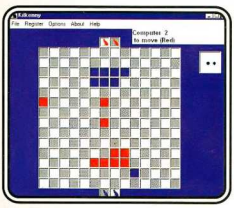
Beim Spielen zu viert heißt es jeder gegen jeden.

„Kilkenny Cats" nennt sich ein neues Strategie-Brettspiel, das Schach- ebenso wie Dame-Freunde begeistern wird. Ziel ist es, mit den eigenen Steinen das Heim des Gegners zu stürmen und zwei Katzen zu entführen.

Das Spiel für zwei bis vier Personen macht am meisten Spaß, wenn man es allein gegen den recht gewitzt agierenden Computergegner betreibt. In diesem Fall verfügt jeder der Kontrahenten über acht einfarbige Spielsteine, die ziemlich nah am Rand des Spielbrettes und einander gegenüberstehend plaziert werden. Direkt hinter diesem Spielsteinblock ist eine Vertiefung in den Spielbrettrand eingelassen; genau zwei Felder breit. Hier stehen zwei edle Katzen, die der Spieler beschützen muß, will der Gegner sie doch gemeinerweise klauen. Das Spiel ist denn auch beendet, sobald beide Katzen eines Spielers den Besitzer gewechselt haben. Doch bis dahin ist es ein langer Weg.

Das Programm würfelt abwechselnd für den Spieler und seinen Gegner. Die dabei erzielten Augen dürfen nur von einer Spielfigur genutzt werden – und zwar wahlweise waagerecht, senkrecht oder diagonal. Langsam nur schieben die Spieler einen Teil ihrer Figuren voran. Ein Teil bleibt sinnvollerweise zurück, um die Katzen zu schützen.

Gegnerische Steine dürfen nicht übersprungen werden, so daß sie ggf. wie ein Bollwerk funktionieren. Sie können aber geschlagen werden, indem man seine eigene Spielfigur auf das Feld eines Gegners schiebt. So simpel das Spiel auch gestaltet ist – auf dem Spielbrett entfesseln sich spannende



Katzenjagd am Bildschirm.

Kriege, die um so mitreißender werden, je weniger Spielsteine auf dem Brett verbleiben. Profis nutzen das Optionen-Menü, um diverse Sonderregeln zu aktivieren, die allesamt die Beweglichkeit und das Schlagen der Figuren betreffen.

Die Testversion läßt sich zehnmal starten und verweigert dann ihren Dienst.

Kilkenny Cats 1.2

System:	Windows 95
Autor:	Bob Sweet
E-Mail:	Bob_Sweet@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/bob_sweet
Preis:	10 $
Tip:	☆☆☆

Leo's Space Combat Simulator Beta 0.1

Abenteuer Weltraum

Der spanische Programmierer Leopoldo Castillo bastelt bereits seit mehreren Jahren ganz allein an einem 3D-Weltraumballerspiel à la „Wing Commander". Die erste spielbare Betaversion des „Space Combat Simulators" liegt nun in der Shareware-Szene vor.



Die aktuellen Missionsziele in der Übersicht.

Der Spieler ist im Weltall auf ein fremdes Raumschiff gestoßen.

Der Spieler, der sich „Leo,s Space Combat Simulator" auf die Festplatte spielt, muß sich stets klar darüber sein, daß er ein unfertiges Produkt testet, eben eine allererste Betaversion. Da kann es schon einmal vorkommen, daß das Freeware-Programm abstürzt, wirre Zeichen auf dem Bildschirm schreibt oder durch flackernde Buttons auffällt. Der mitunter nervenaufreibende Start ist allerdings auch irgendwann geglückt, und wenn der Flieger endlich abhebt, stürzen weder er noch der Rechner so schnell wieder ab.

Das düstere Szenario des Weltalls wird direkt aus dem Cockpit des eigenen Raumfliegers gezeigt. Mit den einzelnen Zifferntasten auf der Tastatur ist es aber möglich, die Ansicht zu wechseln, um zu den Seiten und nach hinten zu blicken oder um einen wunderschön gerenderten 3D-Follow-Modus zu aktivieren, der das eigene Raumschiff und seine Umgebung plastisch von hinten oder von einer Seite zeigt.

Selbst in diesen ungewöhnlichen Betrachtungswinkeln läßt sich der Flieger noch mit der Maus oder den Cursortasten steuern. Besser ist es aber, wieder in den Cockpit-Modus zurückzuwechseln, weil nur dort die Rauten im HUD (Headup Display) zu sehen sind, die den Weg zur nächsten Missionsstätte weisen. Kommt es dabei zu einem Feindkontakt, so lassen sich die Gegner mit Dauerfeuer belegen oder mit Missiles beschießen. Viel zu schnell verliert der ungeübte Flieger allerdings im dreidimensionalen Raum die Orientierung und hat dann Mühe, seinen vorbeifliegenden Kontrahenten zu folgen.

Zum Glück kann man nach Herzenslust schummeln und sich im Optionen-Fenster die eigene Unversehrtheit garantieren lassen.

Leo's Space Combat Simulator Beta 0.1

System:	Windows 95 DirectX 2.0
Autor:	Leopoldo Bueno Castillo
E-Mail:	101620.1064@compuserve.com
Preis:	Freeware
Tip:	☆☆☆

Memory95 2.20

Eine Frage der Memotechnik



Wer findet das nächste Memory-Pärchen?

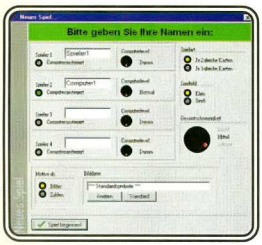
Gedächtnisakrobaten versuchen sich an diesem Spiel. „Memory" legt viele Dutzend Plättchen auf einem Spielbrett aus. Das Ziel des Spielers ist es, bis zum Ende der Partie mehr Pärchen aufzudecken als der Computergegner.

Bis zu vier Mitspieler dürfen sich an diesem digitalen Memory beteiligen. Haben die Kumpel allerdings Besseres zu tun, als am Computer-Bildschirm Plättchen umzudrehen, so lassen sich die Gegner auch durch einen virtuellen und vom Computer gesteuerten Kontrahenten ersetzen. Bei einem Solo ist es allerdings sehr zu empfehlen, nur einen einzelnen Computergegner zu verwenden, da man sonst einen Großteil seiner Zeit mit dem Warten darauf verbringt, daß die anderen Mitspieler ihren Zug machen.

„Memory" nutzt wahlweise ein kleines Brett mit 15 x 4 Feldern oder ein doppelt so umfangreiches mit 15 x 8 Feldern, die weit über einhundert verschiedene Plättchen aufnehmen können.

Ist der Spieler am Zug, so kann er zwei ausliegende Karten mit der Maus umdrehen und sich die aufgedeckten und recht simpel strukturierten Motive merken. Kommt es zu einem Treffer, so werden die Karten sogleich aus dem Spiel genommen und der glückliche Gedächtniskünstler bekommt ein paar Punkte gutgeschrieben. Wem diese Spielidee noch zu behäbig erscheint, der verwendet die Sonderregel „3 Karten". In diesem Fall darf man weiterhin nur zwei Karten umdrehen, muß aber gleich drei Kopien eines Motivs finden, um zu punkten: Hat man ein Pärchen zusammengestellt, so darf der Spieler ausnahmsweise noch ein drittes Plättchen anvisieren.

Das Programm ist mit Kartenediteur und Spielstatistik ausgerüstet. Ärgerlich: Die Testversion unterbricht das ansonsten nicht eingeschränkte Spiel bereits nach kurzer Zeit.



Einstellen der Spieloptionen.

Memory95 2.20

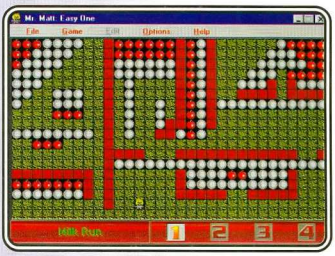
System: Windows 95
Autor: Daniel Hoffmann, Golmer Straße 30, 13585 Berlin
Internet: http://users.aol.com/dahoo815/dehahome.htm
Preis: 22 DM
Tip: 🐰🐰🐰

Mr. Matt 1.59

Der in den Höhlen lebt

So ein Höhlenmensch hat stets gewaltigen Hunger. Mr. Matt muß jedenfalls mächtig baggern und graben, um an leckere Karotten, Äpfel oder Kürbisse heranzukommen. Dabei muß sich der Spieler immer wieder vorsehen, daß ihm keine großen Steine auf den Kopf fallen.

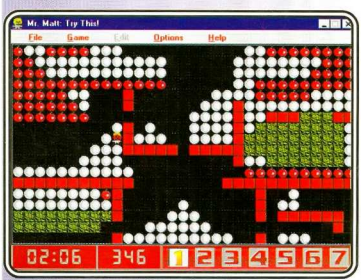
Das Spiel „Mr. Matt" wurde lange Zeit als Freeware verschenkt. Jetzt hat sich der Boulderdash-Clone sozusagen über Nacht in Shareware verwandelt, die gegen klingende Münze mit noch mehr Leveln und vielen neuen Features aufwartet.



Ein „Easy One"-Spiel für Einsteiger.

Der Spieler, der sich mit seinem Namen im Programm anmeldet, hat die freie Auswahl aus sieben verschiedenen Spielen im Spiel, die insgesamt mit 35 trickreichen Leveln ausgestattet sind. Die Games tragen so illustre Namen wie „Apple Town", „Concrete Dessert" und „Lotsa Stones" und lassen sich aus einem Pulldown-Menü heraus aufrufen.

Sobald die Partie beginnt, wird die Spielfigur Mr. Matt in einem rechteckigen Raum abgesetzt, der vollgestopft ist mit leckeren Karotten, Hamburgern, Äpfeln und Mohrrüben. Um an die vegetarischen Leckerlis heranzukommen, muß der Spieler Gänge durch weiches Erdreich graben. Dabei werden allerdings viel zu leicht große Felsbrocken losgelöst, die Mr. Matt auf den Kopf fallen können. Den Felsteinen aus dem Weg zu gehen und alle Nahrungsmittel aufzufressen – das ist die Kunst, die es bei der Bewältigung der trickreich zusammengestellten Level zu erlernen gibt.



Ein Stein ist Mr. Matt auf den Kopf gefallen.

Mr. Matt 1.59

System: Windows 95
Autor: Dr. J.Andrzej Wrotniak, 2057 Happy Lane, Crofton, MD 21114-1917, USA
E-Mail: 70611.3052@compuserve.com
Internet: http://www.freeflight.com/wrotniak/
Preis: 12 $
Tip: 🐰🐰🐰🐰

Orbsters 1.3

Hilfe, die Aliens kommem

„Orbsters“ ist ein gelungener „Galaxia“-Clone mit einer bunten 3D-Grafik und ziemlich heimtückisch angreifenden Aliens. Viele Power-Ups machen das Spiel noch aufregender.



Pech gehabt, die Aliens haben das Raumschiff des Spielers erwischt

Dunkel ist der Bildschirm, öde und leer. Mit den Richtungstasten zappelt der Spieler nach dem Start einer neuen Runde sein Raumschiff hin und her – wie ein Boxer, der sich für seinen Fight warm macht. Da tauchen plötzlich die ersten Aliens auf. Wie an einer langen Perlenkette aufgezogen brausen sie von einer Seite her auf den Bildschirm, drehen hier eine Schlaufe und plazieren sich anschließend in Formation ganz oben am Bildschirmrand. Das sind die blauen Aliendrohnen, die bereits bei einem einzelnen Treffer zerplatzen. Als nächste Schwadron treten die grünen Aliens an – in Form von großen grünen Quadern mit überdimensionierten Glubschaugen. Auch sie drehen noch eine schnelle Runde, bevor sie sich in die Reihen der Blauen einreihen. Die roten Aliens in Form von kleinen Dreiecken bilden den Abschluß der Parade. Sie müssen dreimal getroffen werden, bevor sie zerplatzen.

Haben alle Aliens ihre Position eingenommen, beginnt der Fight. Wie böse Wespen stoßen sie auf das Raumschiff des Spielers herab, der nur nach rechts oder nach links ausweichen kann, sich aber nicht nach oben oder unten hin retten darf.

Am besten belegt man die Aliens mit Dauerfeuer, um die Übermacht schnell auf ein übersichtliches Maß zu dezimieren. Zum Glück fallen ab und an Power-Ups vom Himmel herab, die sich durch Überfliegen aufnehmen lassen und bessere Waffen, Schutzschilde oder mehr Speed beim Schießen spendieren.

In der Vollversion stehen 32 Stages mit immer neuen Angriffsformationen parat. Ein weiterer Vorteil der registrierten Fassung: Erst jetzt stehen alle möglichen Power-Ups zur Verfügung. Außerdem können Besitzer der Vollversion gezielt einen Level aufrufen oder per Tastendruck Screenshots ihrer Abenteuer aufnehmen.

Orbsters 1.3

System:	Windows 95, DirectX ab 2.0
Autor:	NarZarts
Internet:	http://www.nanzarts.com
Preis:	DM 12,99 $ (nur Online-Bezahlung möglich)
Tip:	

Sapiens 2.20

Urmenschen unter sich

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



Wenn in grauer Vorzeit die Sonne aufgeht...

Vor 100.000 Jahren hat den Homo Sapiens Neandertha-lensis nur wenig 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 fallenzulassen, Gegenstände zu verwenden oder sie an andere Personen weiterzureichen.

Leider ist „Sapiens“ nicht sehr leicht zu bedienen. Denn auch Profis werden ihre liebe Not damit haben, ihre Spielfigur zu steuern und Aktionen durchzuführen.



Sie steuern in „Sapiens“ den jungen Neandertaler Torgan.

Spapiens 2.20

System:	Windows 95
Autor:	Didier & Olivier Guillion, 22 rue Pierre d'Aragon, 31200 Toulouse, Frankreich
E-Mail:	GBShare@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/GBShare
Preis:	10 $
Tip:	

The Big Hunter 1.0

Jägerlatein

Bei „The Big Hunter" handelt es sich um ein 3D-Action-Spiel mit leichtem Rollenspiel-Charakter. Aufträge müssen erfüllt werden, Geheimnisse sind zu lüften und Rätsel zu lösen. Und eine Menge Action wartet auf den Spieler.

Wir schreiben das Jahr 2187. Auf der Erde herrscht das Chaos. Die Großkonzerne haben die Macht übernommen und stellen eigene Armeen auf, um das Land auch weiterhin kontrollieren zu können. Zu dieser Armee gehören die Hunter, die für die Konzerne die Drecksarbeit erledigen. Sie werden vom Volk nur als „The Big Hunter" bezeichnet.

Im gleichnamigen Spiel steuert der Anwender einen dieser Hunter, um mit ihm gegen viele Monster und andere Gegner anzutreten, und um viele Rätsel zu lösen und Fallen zu entschärfen.

In der Demoversion lassen sich vier von insgesamt 25 Missionen spielen:

1. In den Freilandgehegen der Genlabors sind die Verbindungstüren ausgefallen und müssen jetzt geschlossen werden. Verschließen Sie alle 18 Tore, und kehren Sie dann zum Ausgangspunkt zurück.

2. Das Hauptquartier wurde von feindlichen Agenten besetzt. Ihr Auftrag wird es sein, es von den feindlichen Soldaten zu säubern. Die Wachroboter müssen auch zerstört werden. Und die Computer im Rechenraum müssen ebenfalls wieder aktiviert werden. Nach getaner Arbeit begeben Sie sich zum Transmitter. Dieser wird Sie zum nächsten Auftrag bringen.

3. In einem der Gefängnisse ganz in der Nähe haben die Wachroboter verrückt gespielt. Ihr Auftrag lautet, alle Roboter zu zerstören. Damit wieder Ordnung herrscht.

4. Das Ausbildungslager wurde von Terroristen besetzt. Und es wurden Geiseln genommen. Befreien Sie die zehn Geiseln. Und bestrafen Sie die Terroristen.

Im Kampf gegen fliegende Roboter, gigantisch große Fliegen, sabbernde Totenschädel und gepanzerte Fahrzeuge kann der Hunter auf ein ganzes Waffenarsenal zurückgreifen. Neben dem bewährten Fußtritt lassen sich Schrotflinte, Maschinenpistole, Raketenwerfer, Handgranaten, Bomben und Minen einsetzen.

Das Spiel wird unter Windows installiert, aber unter DOS gestartet. Zu diesem Zweck muß Windows verlassen werden. Optimal ist es, sich vom Programm eine Boot-Diskette anfertigen zu lassen. Bei uns in der Redaktion ließ sich das Programm übrigens nicht starten – irgendein Parameter in der CONFIG.SYS hakte anscheinend. Deswegen entfällt eine Wertung.



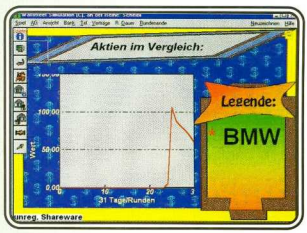
The Big Hunter 1.0

System:	DOS, VGA
Autor:	Peter Heiland, Münchingerstraße 2, 71706 Markgröningen
E-Mail:	HPSoftware@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/HPSoftware/welcome.html
Preis:	49 DM
Tip:	—

Wallstreet Simulation 1.0

Börsenhaie gesucht

Wer in den letzten zwei Jahren an der deutschen Börse investiert hat, konnte eine sehr gute Rendite einstreichen. Beim Zählen des derart verdienten Geldes entdekken viele Anwender ihr Faible für die Hochfinanz. Und mit der „Wallstreet Simulation" werden sie selbst zu Börsenhaien.



Kaum hat eine Firma sehr viele Aktien verkauft, steigt der Kurs in die Höhe.

Die „Wallstreet Simulation" lädt mehrere Spieler zu einem heißen Run auf große Gewinne ein, die es an der Börse zu verdienen gibt. Zu diesem Zweck melden sich die Spieler namentlich im Programm an, beziehen ein virtuelles Büro und gründen eine neue Aktiengesellschaft. Wer nicht die Traute hat, eine eigene AG auf die Beine zu stellen, der kann sich auch mit Aktien fremder Firmen eindecken; natürlich sind auch beide Wege parallel möglich.

Das Ziel ist es im Spiel eh nur, möglichst schnell reich zu werden. Auch unmoralische Schritte sind da erlaubt. Im rundenbasierten Spiel darf jeder Börsianer dabei gleich mehrere Aktionen ausführen, bevor der nächste Spieler wieder an der Reihe ist.

Da kann man nach Herzenslust die Aktien der eigenen AG vernichten, kaufen oder wieder verkaufen, um den Kurs zu manipulieren. Es ist außerdem möglich, die AG aufzulösen, den Firmennamen zu ändern, die Produktion anzukurbeln oder zu drosseln, Investitionen zu tätigen und Werbung zu schalten. Ja, man kann sogar Geld für eine Qualitätssteigerung ausgeben. Das dabei hoffentlich gewonnene Geld kann in Aktienpapiere anderer Firmen reinvestiert werden – der pro Runde aktualisierte Aktienkurs aller Papiere läßt sich per Menübefehl in der grafischen Auftragung abfragen.

Schaffen es die Kontrahenten, die Kurse ihrer AGs in den Himmel zu treiben, so bleiben zur Gegensteuerung nur noch drei Mittel übrig, die alle recht teuer sind: Denunziation über die Presse, Diebstahl durch einen Langfinger oder gezielte Sabotage. Das kann einen abgehobenen Kurs entscheidend drosseln. In der Testversion lassen sich nur 20 Runden spielen.



Jeder Mitspieler kann sein eigenes Büro beziehen.

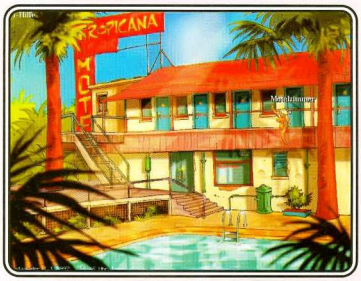
Wallstreet Simulation 1.0

System:	Windows 3.1
Autor:	Oliver Buckolt, Am Ruhestein 7, 35460 Staufenberg
Preis:	25 SM
Tip:	

Für alle PC-Musiker!



Keyboards · Software-Synthesizer
Lautsprecher · Soundeditoren
Musik im Internet · MIDI-Grundlagen
Sequenzer · Interviews · Workshops
Soundkarten · Digitalpianos · Shareware



Im Motelzimmer drehen Lulu und Sie die ersten Schmuddelfilme.

Porno nach Drehbuch

Die Erotikbranche ist eine Branche wie jede andere auch – das erkennt der Spieler bereits nach kurzer Zeit. Auch bei „Wet" dreht sich nicht alles um das Vernaschen der holden Weiblichkeit. Drehbücher für die eigenen Erotikfilme müssen mühselig aus den einzelnen Stellungen zusammengesetzt werden. Es gilt, Verhandlungen zu führen, Leute einzustellen, Räume zu mieten – eben zu expandieren. Irgendwann ist der Sex nicht mehr die Versuchung, sondern nur noch der Stoff, der vermarktet wird.

„Wet" hat trotz seiner derben Inhalte eine USK-16-Freigabe erhalten. Das liegt freilich an den fantasievollen und völlig karikierenden Comiczeichnungen, aus denen sich das Spiel zusammensetzt. Klischee-Blondinen mit mörderischen Oberweiten, lüsterne Shop-Besitzer mit dicken Bäuchen und Kohleträger-T-Shirt – die Akteure entstammen allesamt einem Blondinenwitz und machen das Strategiespiel zu einer Persiflage, über die aber wohl nur Männer lachen können.

Auf jeden Fall macht es einen höllischen Spaß, mit brummenden Vibratoren und glitschigen Cremes als Hilfsmitteln sündige Fotos zu knipsen, die dann an lüsterne Passanten verscheuert werden. Wer einmal wissen möchte, wie schwer es ist, sich vom Striptease-Luden bis hin zum Porno-König hochzuarbeiten, der hat in „Wet" Gelegenheit dazu.

In unserer spielbaren Demo haben Sie Gelegenheit, „Wet" über drei virtuelle Spieltage hinweg auszuprobieren.

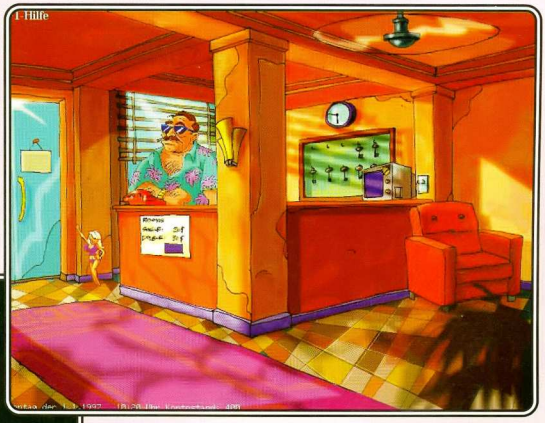


In der Bar hängen ziemlich schräge Typen herum. Der eine ist ein verkappter Hehler, und der andere nimmt betuchte Leute beim illegalen Glücksspiel aus.

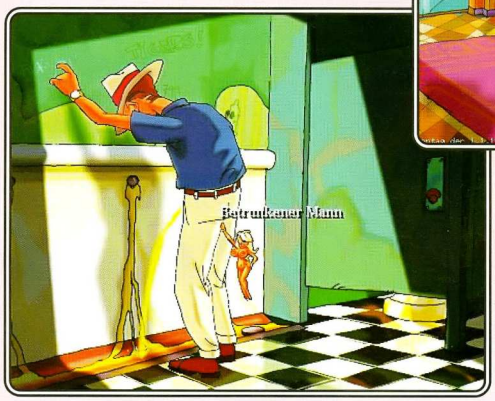
Hehler gleich wieder zu Geld machen. Leider reicht der Erlös immer noch nicht aus, um etwa den Profizocker in der Bar zu einer Partie herauszufordern – der Karten-Fight muß wohl noch warten.

Das erste Geld, das Sie und Lulu verdienen, muß gleich ins Business investiert werden. Eine Kamera mit Stativ muß her, außerdem ein Film und jede Menge Spielzeug aus dem Sexshop, der ein unglaublich vielseitiges Repertoire zu bieten hat. Mit diesen Utensilien ziehen sich Spieler und Lulu aufs Motelzimmer zurück, um jede Menge verdorbenen Schweinkram zu veranstalten – natürlich observiert von der Kamera, die fortwährend Aufnahmen schießt.

Die ersten Fotos lassen sich leicht verkaufen und wieder in Geld ummünzen. Damit kann man sich immerhin schon bald eine professionelle Videokamera leisten, um einen echten Erotikfilm zu drehen. Und da Lulu als Darstellerin allein nicht ausreicht, können in der Bar weitere Tänzerinnen angeworben werden.



Ohne Zaster kommt keiner an dem Besitzer des Motels vorbei. Ob man die Zimmer auch stundenweise mieten kann?



Überfallen oder nicht? Der betrunkene Mann hat vielleicht ein paar Wertsachen dabei.

Wet – The Sexy Empire

System: Windows 95, DirectX
Autor: CDV Software
Internet: http://www.cdv.de
Preis: knapp 60 DM
Tip: ☠☠☠☠☠

SPORTARTIKEL

Spielbare 30-MB-Demo auf der Heft-CD

Industrie Gigant

Remscheid

Schaffe, schaffe, Fabriken baue

So ein richtiger Industrieller liegt bestimmt den ganzen Tag auf der faulen Haut und schaut jungen Mädchen auf den knackigen Hintern. Da kann jeder Konzernboß nur lachen: Wenn die Leute wüßten, was er alles zu tun hat! Im „Industrie-Giganten" kann der Spieler sich selbst vom Streß überzeugen und einen eigenen Konzern aufbauen.

Blühende Landschaften, das sind für den einen Teil der Bevölkerung saftige, grüne Wiesen, auf denen die Kühe des benachbarten Dorfes friedlich grasen und auf denen man sich lang ausstrecken möchte, um den ganzen Tag unter der warmen Sonne zu verschlafen. Für den anderen Teil der Menschheit haben blühende Landschaften rein gar nichts mit der Natur zu tun. Sie stellen sich unter dem Begriff lieber große Fabrikgelände mit dampfenden Schloten vor, in denen fortwährend neue Konsumgüter erzeugt werden.

Beim „Industrie-Giganten" muß der Spieler zwangsläufig die zweite, nicht ganz so romantische Interpretation verinnerlichen. Seine Aufgabe ist es nämlich, einem verschlafenen Ländchen mit vielen Minidörfern und weiten unberührten Landschaften die Industrialisierung aufzuzwingen. Nur wer rasch genug expandiert und ein eigenes Imperium aus vielen Fabriken und Handelszentren aufbaut, kann die nicht minder geldgierigen Mitspieler ausstechen und den größten Reichtum anhäufen. Und genau darum geht es schließlich in der Wirtschaftssimulation.



In der Demoversion können Sie im Startmenü nur die Option „Neues Spiel" aktivieren.

Wiesen und Auen kannste verbauen

Der Industrie-Gigant, der die Herausforderung des Spiels annimmt, muß auf Teufelkomm-raus Waren produzieren und verkaufen. Dabei reicht es nicht aus, einfach nur eine Fabrik nach der anderen aufzubauen.

Das Spiel ist sehr komplex, und so gilt es, erst Rohstoffe zu erzeugen, um sie dann in Fabriken zu verarbeiten und in Konsumgüter zu verwandeln, die wiederum in anderen Gebäuden verkauft werden. Der Spieler muß nicht nur die logische Reihe von Herstellung und Verkauf einhalten, sondern sich auch um den Transport kümmern, indem er Straßennetze ausbaut und Schienen legt.

Bei jedem Start der Software generiert das Spiel ein vollkommen neu gestaltetes Land, dessen Miniortschaften übrigens mit deutschen Städtenamen versehen werden können. Die Landschaft, die in beliebigen Zoomfaktoren dreidimensional aus der Vogelperspektive gezeigt wird, ist zu Beginn der Partie ein



Zu jeder Fabrik gibt es eine Infoseite, die sich per Mausklick aufrufen läßt.



Das Dorf Mitterdorf ist noch ohne Anschluß. Vielleicht sollte der Spieler das Straßennetz weiter ausbauen.

Naturwunder, das es der Industrie nicht eben leicht macht, sich auszubreiten.

Der Spieler tut gut daran, schnell Fabriken zu errichten, die bis zu acht Rohstoffe verarbeiten. Bevor diese Fabriken allerdings errichtet werden können, muß man mitunter die Baggerfunktion verwenden, um Unebenheiten im Terrain zu glätten – sonst steht die Fabrik schlecht.

Mit der Maus lassen sich auch gleich noch Straßen und Schienen legen, die kreuz und quer durch die Landschaft führen. Überhaupt lohnt es sich, die benachbarten Orte gleich mit in das Straßen- und Schienennetz aufzunehmen, um auf diese Weise eine funktionierende Infrastruktur zu schaffen.

Welches Produkt darf es denn sein?

Wie im richtigen Leben macht es keinen Sinn, einfach irgendeines der 36 möglichen Produkte aus sechs Industriezweigen herzustellen, die das Programm anbietet. Der Bedarf der Leute muß geweckt sein, und man braucht ein gutes Näschen für den Geschmack der Menschen.

Hat sich der Spieler erst einmal für ein Produkt entschieden, so beginnt gleich die nächste Bauphase. Produktionsfirmen werden nun errichtet, die alle selbst hergestellten Rohstoffe weiterverarbeiten. Wieder wird das Verbindungsnetz aus Straßen und Schienen ausgeweitet – möglichst so, daß die vom Computer simulierte Konkurrenz aus den neuen Wegen keinen Vorteil zieht. Tunnel, Brücken, Verteilerstationen – im „Industrie Gigant" gibt es Tausende von Optionen und Möglichkeiten, die es zu bedenken gilt, bevor der Spieler zur Maus greift. Sinnvoll ist es etwa auch, die Produktionsfirmen so zu bauen, daß kurze Wege zu den Abverkaufsstellen entstehen. Apropos Abverkauf: Wie lassen sich die Produkte am besten vermarkten? Soll man als Konzernchef lieber auf ländliche Einkaufskomplexe bauen, in städtische Einzelläden investieren oder große Kaufhäuser unterstützen? Jede Entscheidung wirkt sich sofort auf das Spiel aus und verschafft vielleicht – wenn es denn eine falsche Entscheidung war – dem Gegner einen kleinen Vorteil.

Klappt nach einer gewissen Anlaufphase alles wie am Schnürchen, so sorgt das Programm selbst für Turbulenzen. Wirtschaftsschwankungen machen mitunter aus einem Top-Produkt eine Niete oder kurbeln die Nachfrage so an, daß die Expansion eines Industriezweiges unumgänglich ist. Leicht verständliche Statistiken helfen gottlob dabei, bestimmte Tendenzen bereits im Vorfeld zu erkennen.

In der Demoversion kann der Spieler immer wieder neue Länder generieren und in ihnen volle fünf Spieljahre aktiv werden, bevor sich das Programm abschaltet.



Eine Fabrik zur Herstellung von Sportartikeln wurde errichtet.



Wählen Sie einen Gegner aus, der vom Computer gesteuert werden soll.

Industrie Gigant

System: Windows 95, DirectX
Autor: Jowood
Vertrieb: Bomico
Internet: http://www.bomico.de
Preis: knapp 100 DM
Tip: ✌✌✌✌✌



Spielbare 100-MB-Demo auf der Heft-CD

Monkey Island 3

Kampf um die Seemanns-Braut

Fünf lange Jahre hat es gedauert, bis die Spieleschmiede LucasArts dem Wunsch der Fans nachgegeben hat: Guybrush Threepwood nimmt es ein drittes Mal mit dem finsteren Geisterpiraten LeChuck auf. Wer angesichts zu vieler Rambo-Spiele sehnsüchtig den alten Grafik-Adventures mit Pfiff und Humor hinterhertrauert, der kann sich jetzt die Hände reiben: „The Curse of Monkey Island" ist da.

Die bewährte Spiele-Schmiede für anspruchsvolles Entertainment am Rechner, LucasArts, meldet sich zum Herbst hin mit einem echten Highlight zurück: Nach „Secret of Monkey Island" und „Monkey Island 2: LeChuck's Revenge" geht es nach fünf Jahren Sendepause endlich weiter.

Der junge (und immer noch ziemlich trottelige) Held Guybrush Threepwood bekommt es ein weiteres Mal mit seinem Erzfeind LeChuck zu tun.



Finstere Piraten und undurchsichtige Kerle – das ist kein guter Umgang für Guybrush.

Der finstere Geisterpirat möchte nicht nur den lebenden Menschen Böses antun, sondern auch noch Guybrushs Angebetete Elaine zu seiner Dämonenbraut machen.

Guybrush weiß das zu verhindern, möchte die scharfe Braut selber ehelichen und steckt ihr einen verzauberten Ring an. Prompt erstarrt Elaine zur bewegungslosen Goldstatue – da wird Guybrush in der Hochzeitsnacht wohl kaum seine Freude an ihr haben!

Unter Piraten

Flugs ist wieder alles beim alten, und der junge, spindeldürre Held tapert orientierungs- und ratlos durch zahllose neue und wunderschön gezeichnete Inselandschaften, erklimmt Piratenschiffe oder besucht – nicht immer ganz freiwillig – die heruntergekommenen Absteigen der räuberischen Südseematrosen. Schließlich muß der Spieler alias Guybrush LeChuck besiegen und dann auch noch Elaine aus ihrem güldenen Gefängnis befreien.

Der dritte Teil von „Monkey Island" ist zwar viel detaillierter und effektvoller gezeichnet als seine beiden Vorgänger. Trotzdem kommt sofort bekanntes Flair auf. Mit coolen Sprüchen und markigen Texten kann sich der Spieler mit allen Lebewesen im Spiel unterhalten



Ganz schön unheimlich hier – um diese späte Uhrzeit.



Kaugummis im Piratennest: Gab es die damals denn schon?



Elaine, die scharfe Piratenbraut. Da lohnt es s ich doch glatt, gegen LeChuck anzukämpfen.

– sehr wohl mit unterschiedlichem Ergebnis: Lachen ist erlaubt. Zwischendurch gilt es aber immer wieder, knifflige Rätsel zu lösen, die die ganze Aufmerksamkeit des Spielers verlangen, schließlich haben selbst die LucasArts-Leute bis zu 40 Stunden gebraucht, um „Monkey Island 3" einmal komplett durchzuspielen.

Und eins mag mal ganz klar sein: An der langen Spieldauer sind ganz allein die vertrackten Rätsel schuld und nicht etwa ein verhunztes Gameplay. Im Gegenteil: Hier haben die Fachleute bei LucasArts das alte System weiter ausgebaut und noch simpler gemacht. Fährt der Spieler mit der Maus die einzelnen Gegenstände in einem Raum ab, so wird immer nur dann eine Bezeichnung eingeblendet, wenn sich mit dem Gegenstand auch etwas anfangen läßt – wann und unter welchen Bedingungen, das steht freilich auf einem anderen Blatt. Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wandert außerdem per Mausklick ins Inventar unseres Helden. Und kann immer dann wieder hervorgekramt werden, wenn es nützlich ist.

Wie bei allen Grafik-Adventures bleibt man als Spieler allerdings leicht in einem Raum kleben, wenn man eine Sache übersieht oder einfach nicht herausfindet, wie die einzelnen Gegenstände zu kombinieren sind, um weiterzukommen. In einer solchen Situation hilft eigentlich nur die Lektüre einer Komplettlösung, die ganz genau beschreibt, wie man sich im Spiel zu verhalten hat. Da war eine alte Kings's-Quest-Einrichtung wesentlich anwenderfreundlicher – man konnte sich per Buttondruck zur nächsten Spieletappe beamen lassen, wenn es denn partout nicht weiterging. Aber vielleicht macht gerade das den Erfolg der Monkey-Island-Spiele aus: daß man auch mal richtig ins Grübeln kommen muß. Dann schmeckt der Erfolg um so besser, wenn eine Aktion doch geklappt hat.



Heiliger, hilf: Da geht es nicht mit rechten Dingen zu.

Fazit

Das Game bringt Humor, Fantasie, Tiefe und Niveau in die Spielewelt zurück. Fast könnte man ja nostalgisch werden und an die gute alte Zeit erinnern, als Spiele noch eine echte Geschichte erzählten. Aber egal: An die Geschütze und Feuer frei! Für uns ist „Monkey Island 3" einer der Muß-haben-Titel im Herbst!



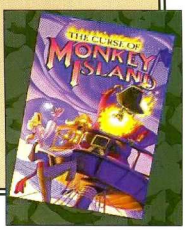
Jetzt nur keine Höhenangst bekommen.



Feuer frei.

The Curse of Monkey Island

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Lucas Art
Internet:	http://www.lucasarts.com
Vertrieb:	FunSoft
Internet:	http://www.funsoft.de
Preis:	kanpp 100 DM
Tip:	☠☠☠☠☠





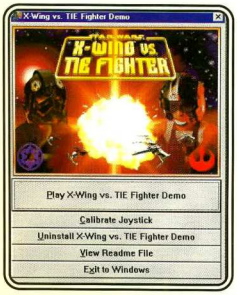
X-Wing vs. TIE-Fighter

22-MB-Demo auf der Heft-CD!

Möge die Macht mit dir sein!

Die Polarisation der Gemüter ist bei jeder Star-Wars-Filmvorführung zu beobachten. Energisch feuern die Luke-Skywalker-Fans ihren Helden mit „Mach-ihn-fertig"-Chorälen an, während aus der anderen Ecke des Kinos nur hektisches metallisches Atmen zu hören ist – die Darth-Vader-Fans empören sich. Die Schlacht zwischen beiden Parteien wird nun am Bildschirm ausgefochten.





Ohne einen Joystick kann das Spiel nicht gestartet werden.

Irgendwann einmal mußte er ja ausgetragen werden, der ultimative Kampf zwischen dem Imperium und den Rebellen. Wer sich bereits alle drei Filme der Star-Wars-Saga angeschaut hat, der jiepert jedenfalls mit jeder Faser seines Seins darauf, in einen TIE Fighter zu steigen oder in eine X-Wing-Maschine zu klettern, um die Gegner aus dem Star-Wars-Imperium zur ultimativen und alles entscheidenden Raumschlacht zu fordern.

Das passende Computerspiel zum Dogfight nennt sich „X-Wing vs. TIE-Fighter" und erlaubt es bis zu acht Spielern, im Netzwerk gemeinsam gegen den Gegner zu kämpfen. Wer nicht ganz so kameradschaftlich denkt, der ruft im Multiplayer-Spiel den Modus „Alle gegen alle" aus – jetzt geht's nur noch ums nackte Überleben auf dem Bildschirm.

Das Computerspiel aus der bewährten LucasArts-Schmiede bietet für die Weltraum-Odyssee gleich 50 Missionen an, die sich wahlweise im Single-Player- oder im Multiplayermodus angehen lassen. Dabei greifen die Weltraumpiloten auf neun Starfighter zurück, die direkt aus den Hangars der Rebellen oder der Imperialisten stammen. Die Missionen sind höchst unterschiedlich gehalten, so daß Langeweile im Spiel nicht aufkommt. Mal muß der Spieler einen Transport begleiten, mal einen Dogfight mit anderen Raumgleitern ausfechten und mal übermächtige Riesenraumschiffe angreifen.

Vor jeder neuen Runde muß man sich neu entscheiden, ob man lieber für das Imperium oder für die Rebellen antritt. Nach der Wahl der Raumgleiter, dem Briefing und weiteren Vorbereitungen kann es endlich losgehen. Im Kampf kann sich der Spieler entscheiden, ob er ein einzelnes Raumschiff steuert oder gleich eine ganze Einheit befehligt. Auf jeden Fall ist die Kommunikation zwischen den einzelnen Piloten sehr wichtig, da sich ganz allein kein Krieg gewinnen läßt.

Die neue Engine des Spiels nutzt 3D-Modelle, die mit ganz feinen Texturen belegt sind – so wirken alle Raumschiffe viel realistischer. Dies um so mehr, als die Oberflächenstrukturen der Flieger direkt aus den Star-Wars-Archiven entnommen wurden.



Achtung, zwei A-Wings im Umkreis von 14 Kilometern gesichtet.



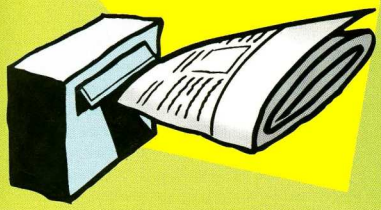
Wow, da ist uns aber ein dicker Brocken vor die Zielvorrichtung geflogen.

X-Wing vs. TIE-Fighter: Balance of Power

System:	Windows 95, DirectX, Joystick
Autor:	LucasArts
Vertrieb:	FunSoft
Internet:	http://www.lucasarts.com
Preis:	knapp 100 DM
Tip:	☆☆☆☆☆

Druckfrisch in den Briefkasten!

SharePlay können Sie auch abonnieren. Das Heft kostet im Abo nur 15,– DM gegenüber 16,90 DM im Einzelverkauf, und Sie erhalten Ihr Heft immer pünktlich frei Haus!





Abo-Coupon: SharePlay für nur DM 15,– pro Heft

Ja, ich möchte SharePlay abonnieren. Schicken Sie mir die nächsten sechs Ausgaben zum Preis von nur 90,– DM frei Haus. Das Abo gilt für ein Jahr und 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

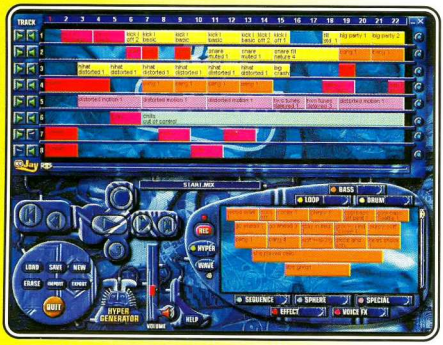
Bitte einsenden an **Abo-Systemhaus Merkur, In der Au 25, 61440 Oberursel** oder per **Fax 0 61 71/508-107**

Rave eJay

Techno per Mausklick

Das bißchen Musik, das ich höre, schreibe ich mir doch selbst. Im Gefolge des bekannten „MAGIX music maker" kommt das neue Soundstudio „Rave eJay" daher, das von Marlboro Musik entwickelt wurde. Mit dem Klick & Hear-Programm können Sie eigene Techno-Songs entwickeln.





Eigene Songs lassen sich nach dem Baukastenprinzip aus lauter kurzen Soundsamples zusammensetzen.

Der Besuch in einer Techno-Disco überlastet das Gehör mit mehreren hundert Beats pro Minute. Melodien existieren nur rudimentär, Gesang dient nur als Effekt, um den peitschenden Drums etwas Bekanntes aufzupfropfen. Eine ganze Welt tanzt zu den Songs, die aus dem Rechner kamen.

Wer angesichts des einfachen Aufbaus der Techno-Hymnen auf die Idee kommt, selbst zum produzierenden DJ zu avancieren, der kann auf die Hilfe von vielen Soundstudios zurückgreifen. Neben dem „MAGIX music maker" und seinen diversen Clones wurde nun auch das Programm „Rave eJay" ins Rennen geschickt – in Form einer ebenso preiswerten wie hochspezialisierten Variante.

„Rave eJay" verzichtet schon optisch darauf, es den anderen Windows-Programmen gleichzutun und sich an die von Microsoft vorgegebenen Normen zu halten. Das Programmfenster, ganz in dunklen Farben gehalten, wirkt wie ein Flyer, wie er vor jedem Event in der Techno-Szene verteilt wird.

Das bestimmende Element dieser urigen Umgebung ist das Spurenboard, das acht Spuren anbietet, auf denen sich einzelne Samples ablegen lassen. Im Gegensatz zu den anderen Musikstudios versammelt „Rave eJay" beide Stereospuren eines Samples auf nur einer Spur, so daß eigentlich ganze 16 Spuren zur Verfügung stehen, um sich rein musikalisch gesehen mächtig auszutoben. Interessant ist die Möglichkeit, den Stereoeffekt per Mausklick selektiv auszuschalten, wenn er denn unerwünscht ist. Dieser Trick funktioniert per Buttondruck auf einen Schaltknopf vor den einzelnen Spuren. Auf diese Weise ist es möglich, wahlweise den rechten oder den linken Kanal auszuschalten, um damit zu bewirken, daß der entsprechende Sound später nur von einer Seite zu hören ist.

Soundbausteine begutachten

Doch bevor es daran geht, die Stereokanäle zu bearbeiten, sollten zuerst einmal die Samples begutachtet werden, mit denen „Rave eJay"

20-MB-Demo auf der Heft-CD!



Es stehen acht Kanäle zur Verfügung, um einen zum Tanzen animierenden Techno-Song zusammenzusetzen.

arbeitet. Unsere Demoversion enthält 150 von insgesamt 1100 Samples, die zusammen mit der Vollversion ausgeliefert werden. Diese Samples hat das Programm bereits nach Einsatzgebieten geordnet. Die einzelnen Kategorien heißen Bass, Loop, Drum, Sequence, Sphere, Special, Effekt und Voice FX.

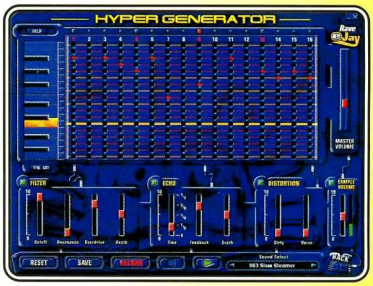
Sobald einer der entsprechenden Buttons betätigt wird, blendet das Programm die passenden Samples in eine Übersicht ein – farbig markiert, so daß sich die Drum-Samples etwa auf Anhieb von den Vocals unterscheiden lassen. Per Doppelklick auf einen der rechteckigen Soundbausteine wird das dazugehörende Musikelement prompt über die Soundkarte abgespielt, so daß man es probeweise anhören kann.

Gefällt einem das akustische Klanggefüge, das da aus den Boxen quillt, so kann der Baustein per Drag and Drop auf eine der acht Spuren gezogen und dort abgelegt werden. Die Kunst beim Komponieren per Mausklick ist es, einen Basisbeat vorzugeben, der dann geschickt um zusätzliche Soundeffekte ergänzt wird. Zum Glück lassen sich die eigenen Konstrukte immer wieder probeweise anhören, um Disharmonien feststellen zu können. Nach dem Trial-and-Error-Verfahren werden die Sound-Bausteine einfach so lange hin und her geschoben, bis das Ergebnis den Anwender zufriedenstellt.

Der kann seinen Song in einer Endlosschleife abspielen oder gezielt die Lautstärke ändern. Versierte Soundexperten nutzen zusätzlich ein an die Soundkarte angeschlossenes Mikrofon, um eigene Samples aufzunehmen. So kann man immerhin den doch sehr unpersönlichen Technofiles einen eigenen Stempel aufdrücken.

Einschränkungen in der Demo

In der Demoversion lassen sich nur Songs mit einer Spieldauer von 30 Sekunden zu Gehör bringen. Leider ist es auch nicht möglich, den eigenen Song zu sichern oder als Wave-Datei zu exportieren. Dieses Erlebnis bleibt den Besitzern der Vollversion vorbehalten.



Der „Hyper Generator" hilft dabei, eigene Soundeffekte per Mausklick zu erzeugen.

Ein letztes Gimmick im Angebot der Demo ist der Hyper Generator, der es erlaubt, eigene Soundsamples regelrecht zu programmieren. Zu diesem Zweck lassen sich auf 16 Bahnen Beeps in unterschiedlicher Frequenzhöhe ablegen, die fortwährend automatisch gespielt werden. Durch eine geschickte Plazierung der Beeps können kleine Melodien gestrickt und anschließend mit einem Filter, einem Echo oder einem Distortion-Effekt verfremdet werden.



Wer möchte, kann eigene Songs aufnehmen, indem er ein Mikrofon an der Soundkarte anschließt.

Rave eJay

System:	Windows 95
Autor:	Marlboro Musik
Internet:	http://www.ejay.com
Preis:	49,80 DM
Tip:	✌✌✌

30 praktische Shareware-Programme

Shareware mit Nutzwert

Software ist nicht nur zum Spielen da. Wer in seiner Freizeit nicht nur den Joystick streicheln möchte, der findet vielleicht Gefallen daran, Musikdateien abzuspielen, eigene Visitenkarten zu layouten oder die Adressen der Bekannten zu verwalten. 30 interessante 32-Bit-Shareware-Anwendungen und Tools stellen wir Ihnen auf den folgenden Seiten vor.

Die Crux mit der Shareware-Szene ist, daß den meisten Programmen keine Handbücher beiliegen – ganz egal, ob gedruckt oder als Textdatei mit im Programmarchiv. Und nur die wenigsten Programmierer schaffen es in ihren Online-Texten, den Anwender bei der Hand zu nehmen, um ihm den Einstieg in die Software zu erleichtern. Das demnach recht schwierige Herantasten an eine neue Software möchten wir Ihnen gerne erleichtern, indem wir Ihnen die ersten Schritte beim Arbeiten mit einem Programm genau aufzeigen.

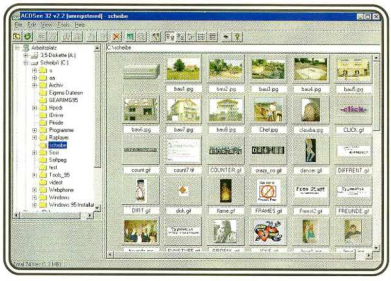
ACDSee95 2.2

Darum geht's: Insbesondere Internet-Surfer sammeln im Netz gerne Erotikbilder, kleine Cliparts oder andere grafische Materialien ein. Es fehlt ihnen allerdings ein Programm, mit dem sich große Bildermengen ganz schnell auf den Bildschirm holen lassen, damit man sie begutachten kann. Genau für diesen Zweck ist das Programm „ACDSee" entwickelt worden. Es unterstützt die Schnellansicht von Bilddateien der folgenden Formate: BMP, RLE, GIF, IFF, JPEG, PCD, PCX, PIC, PNG, PSD, TGA, TIFF und WMF.



So wird's gemacht: Nach der Installation starten Sie das Programm. Auf der linken Seite des Programmfensters sehen Sie einen Verzeichnisbaum, der sowohl die verfügbaren Laufwerke als auch die Namen der einzelnen Verzeichnisse auf diesen Datenträgern listet. Öffnen Sie eines dieser Verzeichnisse mit der Maus, so wird „ACDSee" veranlaßt, den hier gespeicherten Inhalt etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.

Das Programm generiert automatisch kleine Thumbnails für alle Bilder, die in dem ausgewählten Verzeichnis vorliegen. Dabei arbeitet „ACDSee" beim Einlesen und Auswerten der Bilder wesentlich schneller als vergleichbare Programme, da die Motive bereits partiell angezeigt werden, während das Tool noch mit dem Dechiffrieren der Bildcodes beschäftigt ist.



„ACDSee" generiert Thumbnails von allen Bilddateien in einem ausgewählten Verzeichnis.

Die Thumbnail-Übersicht, die mit einem Dia-Kontaktabzug aus dem Fotogeschäft vergleichbar ist, erlaubt es, gleich mehrere Bilder auf einmal „en miniature" zu begutachten. So lassen sich nicht länger erwünschte Bilder leicht ausfindig machen, mit der Maus markieren und mit <Entf> vom Datenträger löschen. Auch das Sichten eines Bildes in der Originalauflösung ist eine Leichtigkeit: Ein Doppelklick auf ein Thumbnail reicht aus, um das korrelierende Motiv im Originalformat auf den Monitor zu holen – in Sekundenbruchteilen.

Die Ausmaße der Thumbnails können Sie übrigens selbst bestimmen. Zu diesem Zweck wählen Sie den Menübefehl *Tools / Options* und wechseln im Konfigurationsfenster in die Ebene *Thumbnails*. Hier können Sie die Größe mit Hilfe der Schieberegler manipulieren.

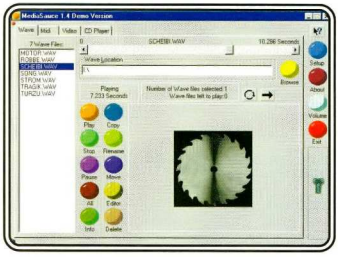
Anschließend wechseln Sie in die Ebene *Slide Show* und stellen bei *Delay* das Zeitintervall auf drei Sekunden. Mit *OK* werden alle Änderungen gespeichert. Jetzt können Sie mit *Tools / Slide Show* in den Diavortragsmodus wechseln und die Show mit *Tools / Slide Show / Run* starten. „ACDSee" wird nun alle Bilder im aktiven Verzeichnis im Abstand von drei Sekunden in der Originalauflösung auf den Schirm holen und anzeigen. Lehnen Sie sich zurück und gönnen sich die Zeit, alle Bilder ganz in Ruhe zu begutachten.

Noch etwas: „ACDSee" wechselt in einen neuen Modus, sobald Sie ein Bild in den Originalausmaßen laden oder eine Slideshow starten. Mit *File / Browse* oder <Return> kehren Sie in die gewohnte Ansicht mit dem Verzeichnisbaum zurück.

Autor: ACD Systems, Inc.
177 Telegraph Rd. #591, Bellingham
WA 98226, USA (30 US-Dollar)

MediaSauce 1.4b

Darum geht's: Bilder, Sounds und Videos lassen sich mit der Medienwiedergabe von Windows nur unzureichend betrachten oder abspielen. „MediaSauce" bietet sich als Allround-Player an, der dazu auch noch mit einer ziemlich verrückt gestalteten Oberfläche aufwartet.



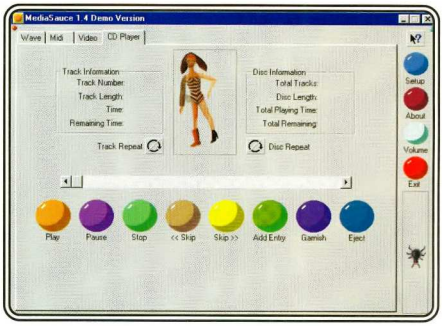
„MediaSauce" zeigt alle Sounddateien in einem ausgewählten Verzeichnis an.

So wird's gemacht: Das Programmfenster von „MediaSauce" gliedert sich in vier Ebenen. In der Ebene „Wave" spielen Sie Sounddateien im Wave-Format ab, während in der Ebene „Midi" ein Player fürs bewährte MID-Format zur Verfügung steht. Videos werden in der „Video"-Ebene abgespult – und in der Ebene „CD Player" lassen sich Audio-CDs zu Gehör bringen, die im CD-ROM-Laufwerk des Rechners vorliegen.

Wechseln Sie in die Ebene „Wave", um ein paar Sounddateien probeweise anzuhören. Drücken Sie dazu den Button *Browse*, um ein Verzeichnis auszuwählen, das Sounddateien im Wave-Format beherbergt. Anschließend listet das Tool die vorgefundenen Dateien auf der linken Fensterseite. Ein simpler Doppelklick auf eine der Sounddateien reicht bereits aus, um sie abzuspielen. Bei gedrückter <STRG>-Taste lassen sich mehrere Sounddateien auf einmal markieren, die dann von „MediaSauce" nacheinander abgespielt werden – sozusagen als akustische Slideshow. Drücken Sie zusätzlich den Button mit einem Kreispfeil, so werden alle selektierten Files in einem Endlos-Loop wiedergegeben.

Im *Setup*-Dialog der Software können Sie einzelne Dateiformate von der Ansicht ausnehmen oder kleine Animationen aktivieren, die während der Soundwiedergabe im Programmfenster zu sehen sind.

Autor: FlatCracker Software, 113 North 900 East, Lindon, Utah 84042, USA (15.95 US-Dollar)



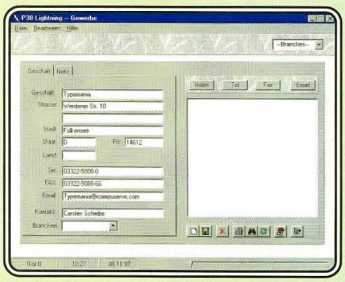
„MediaSauce" – Wie wäre es mit einem neuen Audio-CD-Player?

P38 Lightning 1.5

Darum geht's: „P38" ist eine einfach zu handhabende und sehr übersichtliche Adreßverwaltung, die auch E-Mail-Nummern verwaltet und außerdem an demnächst anstehende Geburtstage erinnert.

So wird's gemacht: Das Programm arbeitet nur mit einer einzelnen Datenbankdatei, die automatisch beim Start der Software geladen wird. Mit dem Menübefehl *Datei / Neu* generieren Sie deswegen keine neue Datenbank, sondern nur einen einzelnen, neuen Datensatz.

Die Eingabemaske von „P38" ist optimiert für die Erfassung einfach strukturierter Adressen. Die Maske erfaßt den Namen, die Straße, den Wohnort mit Postleitzahl, das Land sowie die Nummernfolgen von Telefon, Fax, Handy und E-Mail einer Person. Sobald die Angaben mit dem *Save*-Button gesichert sind, kann das Programm mit den Daten arbeiten.

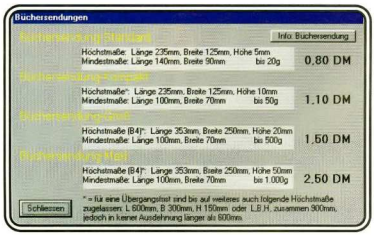


„P38" merkt sich Adressen in einer übersichtlich gestalteten Eingabemaske.

Drücken Sie auf der rechten Fensterseite den Button *Index*, so wird eine Tabelle aufgebaut, die alle bereits erfaßten Namen in alphabetischer Reihenfolge listet. Wahlweise lassen sich mit dem Button *Tel* auch zusätzlich noch die Telefonnummern mit in die Liste aufnehmen. Weitere Buttons übernehmen die Fax- oder die E-Mail-Nummer in die Tabelle.

Doppelklicken Sie auf einen Eintrag in der Liste, so lädt „P38" wieder das Datenerfassungsblatt. Hier fallen Ihnen sicherlich zwei zusätzliche Ebenen auf, *Familien* und *Notiz* genannt. Im Familienordner lassen sich die Namen und Geburtstage aller Familienmitglieder einer Person festhalten. Mit dem Button *Check Birthdays* kann „P38" außerdem dazu veranlaßt werden, alle demnächst anstehenden Geburtstage aufzuführen, so daß die Eingabe der Jahrestage durchaus Sinn macht. Im Notizfeld halten Sie weiterführende Informationen zu einer Person fest.

Autor: Steven K. Gertsch, Sonneblick 1, 90613 Grosshaberdorf (10 Mark)



Was zahle ich für eine Büchersendung? „Porto 97" findet es heraus.

Porto 97 1.1

Darum geht's: Die Bundespost hat erst vor kurzem die Portogebühren erhöht. „Porto 97" teilt Ihnen mit, was Ihre Sendungen ab sofort kosten.

So wird's gemacht: „Porto 97" bietet einen Button an, der dabei behilflich ist, alle wichtigen Gebühren im Rechner nachzuschlagen. Drükken Sie zu diesem Zweck den Button *QuickPorto – Übersicht*, um eine Dialogbox zu öffnen. Hier wählen Sie im Pulldown-Menü *Brief-Typ* die Versandform aus, die Sie gerne verwenden möchten, etwa *Briefe & Postkarte*. Umgehend zeigt eine Tabelle die aktuellen Gebühren für die einzelnen Briefformate an.

Noch detaillierter fallen die Informationen aus, wenn Sie einen Brieftyp direkt im Programmfenster auswählen. Der Button *Pakete/Päckchen* listet z.B. die Gebühren für Pakete der verschiedenen Gewichtsklassen. Dabei unterscheidet das Programm in am Schalter aufgegebene und selbst gebuchte Pakete. Wer seine Pakete selbst bucht, der kann sich im Programm über die Freeway-Paketmarken informieren, die beim Selbstfreimachen der Pakete hohe Rabatte erwirken. Zusätzlich hält das Programm alle wichtigen Angaben bereit, die etwa erläutern, wie eine Warensendung aufbereitet sein muß, um an den günstigeren Gebühren partizipieren zu können.

Neben den bereits erwähnten Versandformen arbeitet „Porto 97" auch mit Infobriefen, Postwurfsendungen, Bücher- und Blindensendungen, Telebriefen und internationalen Sendungen (nur in der Vollversion). Auch weiterführende Postleistungen wie Eilzustellungen oder Einziehungsgelder werden erläutert.

Autor: Team Gbr, Herr Borgmann, Köln-Berliner-Str. 151, 44287 Dortmund (20 Mark)



Mit den Freeway-Marken lassen sich Pakete selbst frankieren.

SF-Visitenkarte 4.0

Darum geht's: Zur japanischen Verbeugung fehlt den meisten Anwendern nur eins: die eigene Visitenkarte. „SF-Visitenkarte" hilft dabei, eine professionell wirkende Visitenkarte in wenigen Sekunden zusammenzustellen.

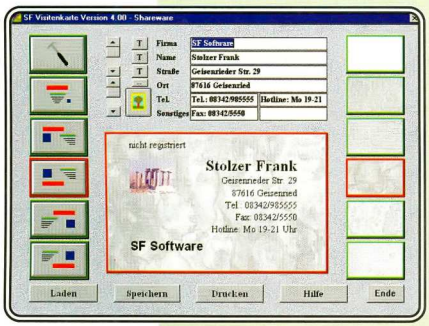
So wird's gemacht: Nach dem Start lädt „SF-Visitenkarte" eine plakativ bunt gestaltete Oberfläche, die Ihnen dabei behilflich ist, eine eigene Visitenkarte bequem zusammenzustellen. Klicken Sie zu diesem Zweck zuerst auf eine der sechs Schaltflächen auf der rechten Seite, um eine Hintergrundtextur für die Karte auszuwählen. Sofort ändert sich die Ansicht der Karte in der WYSIWYG-Vorschau – zu sehen unten in der Fenstermitte.

Auf der linken Seite stehen sechs weitere Klickflächen bereit. Sie stellen verschiedene Layouts für die Karte zur Verfügung. Drücken Sie ruhig einen Button nach dem anderen, um sich das Ergebnis in der WYSIWYG-Vorschau anzusehen.

Ersetzen Sie die Vorgabe durch Ihre eigenen Daten, und drücken Sie den T-Button vor jeder Zeile, um ggf. Schriftart und Schriftgröße zu ändern. Der Bildbutton (der mit dem lila Bäumchen) dient dazu, ein eigenes Logo in die Karte zu integrieren.

Mit dem Button *Drukken* werden die Visitenkarten ausgedruckt – auf Wunsch auch mit Schnittmarken.

Autor: Frank Stolzer, Geisenrieder Str. 29, 87616 Geisenried (30 Mark)



Nach dem Start von „SF-Visitenkarte" wird gleich eine erste Musterkarte geladen. Sie läßt sich in wenigen Sekunden mit der eigenen Anschrift versehen.



Ein paar Minuten Arbeit – und schon ist die eigene Visitenkarte fertiggestellt.

Weitere Programme im Sauseschritt

Die Shareware-Szene gleicht einer Wundertüte, aus der man jeden Tag neue faszinierende Programme hervorkramen kann. Einige der wirklich interessanten Neuerscheinungen haben wir Ihnen gerade ausführlich vorgestellt. Über den verbleibenden Rest der Top-30 berichten wir im Telegrammstil.

CompuPic 1.61

Win 95. CompuPic zeigt Thumbnails von allen Bildern in einem Verzeichnis an, konvertiert Bilddateien, bearbeitet die Motive nach und hat in Sachen Bildbearbeitung noch mehr Funktionen zu bieten.

Disk Clean 95

Win 95. Das Utility merkt sich den Zustand der Festplatte und stellt beim nächsten Aufruf alle Änderungen fest.

Dr. Win95 Pro 1.0

Win 95. Mit dem deutschen Utility lassen sich viele Windows-Einstellungen ändern. Zusätzlich hilft das Programm dabei, die Festplatte aufzuräumen.

Edi 97 3.0

Win 95. Der Texteditor bearbeitet Dokumente in beliebiger Textlänge.

eT-Alarm 1.2

Win 95. Elektronischer Wecker für Windows, der bis zu einhundert wiederkehrende Termine speichert und akustisch an sie erinnert, sobald es an der Zeit ist.

FreeSpace 1.0

Win 95. FreeSpace ist in der Lage, einzelne Dateien mit einem neuen Verfahren namens „Dynamic File System Enhancement" um bis zu 65 Prozent zu komprimieren, ohne daß durch diesen Vorgang das System selbst beeinträchtigt wird. Die komprimierten Dateien lassen sich ohne Probleme weiterbearbeiten.

InfoRecall 7.0

Win 95. InfoRecall verwaltet Texte in einer hierarchisch sortierten Datenbank. Per Hyperlinks können die Texte miteinander verknüpft werden.

ISDN-Monitor

Win 95. Das Programm zeigt die Namen und Telefonnummern derjenigen an, die über eine ISDN-Leitung bei Ihnen anrufen.

Link Check 5.7

Win 95. Das Tool analysiert die DLL-Bibliotheken auf der Festplatte.

Microangelo GIFted 1.0

Win 95. Animierte Trickfilme für die eigene Homepage entstehen am Rechner leicht mit diesem Zeichenprogramm, das vom Aufbau her an einen Icon-Editor erinnert. Die einzelnen Bilder eines GIF-Trickfilms lassen sich vergrößert ins Programmfenster laden und Pixel für Pixel nachbearbeiten.

Online-Timer 1.4

Win 95. Telekom-Gebührenerfassung für Windows. Der Online-Timer erfaßt die Gebühren der Telekom automatisch bei Online-Sitzungen oder manuell für normale Telefonate.

PhotoLine 32 2.23

Win 95. Photo Line 32 ist ein neues deutsches Bildbearbeitungsprogramm für Windows 95 und NT.

Puffer 3.0

Win 95. Puffer verschlüsselt Dateien mit einer Chiffre, so daß sie sich von unbefugten Anwendern nicht mehr lesen lassen. Vor dem Gebrauch müssen die Dateien allerdings wieder dechiffriert werden.

Rechnung Universal

Win 95. Kleinbetriebe und Selbständige nutzen das spezialisierte Programm, um Rechnungen, Angebote und Lieferscheine auszudrucken.

RemoveR 1.72

Win 95. Ein Uninstaller aus der Shareware, der Programme restlos von der Festplatte tilgt.

RoKo-CDDoor 3.0

Win 95. Das Utility verankert ein Icon im Systemtray der Taskleiste. Per Mausklick lassen sich die Caddys von bis zu zwei CD-ROM-Laufwerken automatisch ausfahren, damit der Anwender eine neue CD einlegen kann. Das lohnt sich für alle Anwender, die nur schlecht an den Auswurfknopf des Laufwerkes heranreichen können.

SRTools 1.1

Win 95. SRTools richtet mehrere neue Tools für Windows ein, darunter sind ein Countdown für das Jahr 2000, eine runde Wanduhr und diverse andere kleine Helferlein.

StartMenu Cleaner 1.1

Win 95. Genial: Das Utility scannt die Einträge im Startmenü von Windows 95 und löscht alle Einträge, die ins Leere führen, weil die Programme inzwischen wieder gelöscht wurden.

Street Graphics 1.06

Win 95. Sehr gelungenes Zeichenprogramm, das Vektor- und Bitmapfunktionen unter einer Oberfläche vereint.

SuperHTML 3.0

Win 3.1. Der deutsche HTML-Editor hilft dabei, die eigene Homepage am Bildschirm zusammenzustellen.

Whisper 32 1.12

Win 95. Whisper ist eine kostenlose Paßwort-Verwaltung, der man alle seine geheimen Zugangswörter anvertrauen kann.

WinSafe95 3.3

Win 95. Das Programm bearbeitet die Systemdateien und legt ein Backup dieser Dateien an.

WindChimes 2.4

Win 95. Das virtuelle Windspiel gibt im simulierten Windkanal einschmeichelnde Töne von sich. Es stehen über einhundert Instrumente zur Verfügung.

WinSettings 97 2.1

Win 95. Das Utility verankert zwei aktive Icons im Systemtray der Taskleiste. Die Popup-Menübefehle des ersten Icons aktivieren eine Festplattenanalyse, richten Hotspots zum Aktivieren des Bildschirmschoners ein, tauschen die Start- und Endebilder von Windows gegen neue Motive aus und manipulieren die Boot-Optionen aus der MSDOS.SYS. Ein zweites Icon stellt in seinem Popup-Menü alle abhängig vom Grafiktreiber verfügbaren Windows-Auflösungen vor und wechselt den aktiven Modus per Mausklick.

Z-Desk 1.00

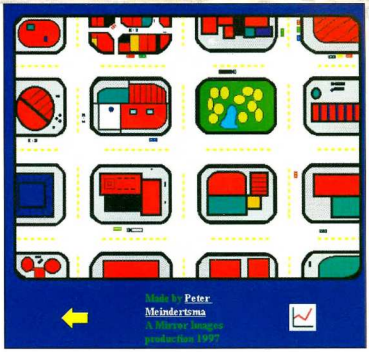
Win 95. Z-Desk ist ein Tool für alle Anwender, die den gewohnten Windows-Desktop nicht mehr sehen können. Ist Z-Desk aktiv, so verwandelt sich der komplette Bildschirm in eine ziemlich futuristische Kommandozentrale.

Spiele ganz umsonst, das gibt es nicht nur in der Shareware-Szene. Insbesondere im Internet basteln viele Homepage-Besitzer an neuen Klick-Epen, die keinen Pfennig kosten, aber mächtig Spaß machen. Drei neue Online-Spiele hat die „SharePlay" für Sie ausfindig gemacht.

Kostenlose Online-Spiele

Adventures zum Draufklicken

Online-Spiele gibt es im Internet zur Genüge. Einige sind gebührenpflichtig, andere verlangen nach einer Registrierung, bei der man nicht nur seine Adresse, sondern auch gleich noch seine gesammelten Lebensdaten mit angeben muß. Wieder andere Spiele verlangen nach dem Java-Support des eingesetzten Web-Browsers oder fordern kategorisch den Download eines Shockwave-Plugins. Wir haben uns bei der Auswahl neuer Spiele auf die Angebote beschränkt, die abgesehen von den Telefon- und Onlinegebühren kostenlos sind und keine extravaganten Plugins benötigen: Jeder kann sie spielen.



Wo mag hier die Bombe versteckt sein?

2001: City

http://thok.let.rug.nl/peterm/city/city01.htm

Wir schreiben das Jahr 2001. Terroristen haben eine Nuklearbombe in einer kleinen Stadt versteckt und drohen damit, sie demnächst zu sprengen. Der Spieler übernimmt in diesem Online-Game die Rolle eines Spezialagenten, der es sich zur Aufgabe macht, die Bombe zu entschärfen. Zu diesem Zweck müssen vier Ziffern gefunden werden, die zum Abschalten des Explosivkörpers dienen. Außerdem muß man natürlich die Bombe selbst ausfindig machen, damit sich die Zahlen in das Display einsetzen lassen.

Die Suche beginnt direkt nach dem Laden der Homepage. Auf der Eingangsseite ist gleich ein Ausschnitt des Stadtplans zu sehen. Per Mausklick auf ein Gebäude kann man die Bücherei, ein Privathaus oder vielleicht das ortsansässige Kino betreten.

Das Spiel selbst ist sehr simpel gestaltet und bietet wenig Gelegenheit zum Grübeln und Kombinieren. Viele Häuser sind verschlossen, so daß man sie gar nicht betreten kann. In anderen warten grüne Witwen darauf, den Spieler zu verführen – da hat der Programmierer Peter Meindertsma anscheinend einen ganz schön starken Hormondruck gehabt, schaut man sich einmal die Anzahl der lüsternen Brünetten an, die den smarten Agenten auf die Couch ziehen möchten. In manchen Häusern wird der Spieler dann auf bestimmte Möbelstücke aufmerksam gemacht, etwa auf einen Schreibtisch. Möchten Sie da einmal hineinschauen? Aber klar doch! Mit großer Wahrscheinlichkeit findet sich auf diese Weise schnell eine erste der vier gesuchten Zahlen.

„2001: City" ist ein nettes Klick-dir-eins-Spiel für die Mittagspause. Zum Glück werden die einzelnen Grafiken sehr schnell geladen, so daß man das Rätsel um die Bombe bald gelöst hat.

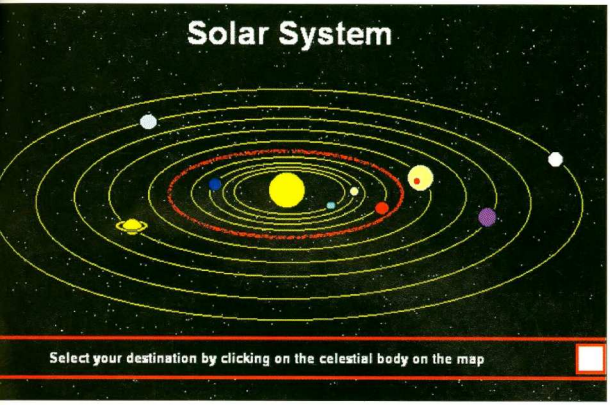


Möchten Sie das Haus betreten?

Alien Threat

http://thok.let.rug.nl/peterm/alien/alien01.htm

Erneut beamt uns ein Web-Spiel direkt in die Zukunft. Diesmal befinden wir uns nach dem Start des Spiels im Jahre 2197. Bereits vor vielen Jahren hat sich die Menschheit daran gemacht, das eigene Sonnensystem zu besiedeln. Mit Erfolg, denn überall sprießen neue Kolonien auf den ein-



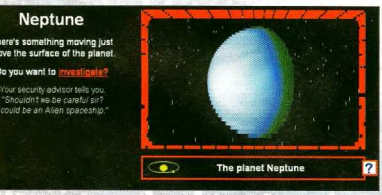
Klicken Sie auf einen Planeten, um ihn mit der Nautilus anzufliegen.

zelnen Planeten und den dazugehörenden Monden.

Trotzdem gibt es Probleme. Vor 24 Stunden hat die Föderation den Kontakt zur Basis auf Phoebe, einem der Saturn-Monde, verloren. Die letzte Meldung der Basis berichtete von der Sichtung einer großen Alien-Flotte, die sich in Richtung Erde fortbewege. Der Spieler übernimmt die Rolle von Captain Nemo, der die Nautilus befehligt. Mit diesem Raumschiff machen Sie sich auf, um die Alien-Bedrohung zu stoppen.

Um die Aliens zu vernichten, muß der Spieler ein geheimes Paßwort der Aliens erlauschen und sich merken. Mit diesem Paßwort bewaffnet muß Nemo eine geheime Basis der Aliens betreten und im PC der Invasoren den Selbstzerstörungsmechanismus aktivieren.

Als wenn das so einfach wäre. Das Spiel spendiert einen Plan des Sonnensystems als Navigationshilfe. Per Mausklick auf einen der Planeten kann man die Nautilus im Eiltempo in diese Systemregion bewegen. Hier ist es dann möglich, auch noch die einzelnen Monde anzufliegen, um nach dem rechten zu sehen.



Auf dem Neptun stimmt irgend etwas nicht. Möchten Sie Nachforschungen anstellen?

Oft passiert es, daß Befehle vom Hauptquartier eintreffen, die Nemo auf die Reise zu einem bestimmten Planeten schicken. Stößt der Spieler dabei auf die Alien-Flotte, so sollte er sich allerdings tunlichst bedeckt halten, um nicht gleich zu Staub zerschossen zu werden.

„Alien Threat" ist ein Spiel für Grübler und Taktiker. Die Grafik ist schlicht und besteht zum Teil aus geklautem Star-Wars-Filmmaterial, das in die Dialogboxen eingeblendet wird.

Predator

http://members.aol.com/SicnarfEel/Predator/index.html

Der Film „Predator" mit Arnold Schwarzenegger ist sicherlich jedem gut bekannt: Ein mordendes Alien metzelt im Dschungel ganze Dörfer und schließlich auch Schwarzeneggers Mannschaft nieder, bis Arnie den richtigen Kniff rausbekommt, um das häßliche Viech auszuschalten. Insbesondere in den USA ist der Predator längst eine etablierte Kultfigur, der nicht nur im Film, sondern auch in vielen Comicserien à la „Batman vs. Predator" gehuldigt wird.

Im Web findet der Film eine ganz neue, spielbare Fortsetzung. Auf einer großen Insel im pazifischen Ozean hat sich ein zweiter Predator niedergelassen. Anstatt das Alien umzubringen, nutzt die US-Regierung den Predator auf ihre Weise: Alle Schwerverbrecher werden auf der Insel abgeseilt – das hält sowohl die Verbrecher als auch den Predator beschäftigt. Das makabre Szenario würde auch weiterhin gut funktionieren, wenn nicht ein Flugzeug mit der Präsidententochter Courtney auf der Insel hätte notlanden müssen. Nach zwölf Jahren muß Lt. Dutch Randall erneut die Kastanien aus dem Feuer holen und das Alien besiegen, bevor es sich an der zarten Tochter vergreift.

Im Online-Spiel trifft Dutch zuerst allein auf der Insel ein. Im Web-Fenster zeigt sich stets ein kleiner Bildausschnitt, der den undurchdringlichen Dschungel und einen verschlammten Weg sehen läßt. Per Mausklick entscheidet sich der Spieler für die Richtung, in die er gehen möchte. Die Aufgabe mit Vorrang ist es nun, alle Teammitglieder zu finden, die ebenfalls mit Fallschirmen über der Insel abgesprungen sind. Mit diesem Rettungsteam hat man dann die Chance, Courtney zu finden und zum Rettungshubschrauber zu bringen. Nebenbei muß man natürlich aufpassen, nicht vom Predator gekillt zu werden.

Das Online-Spiel ist nett programmiert und bietet einen gehobenen Schwierigkeitsgrad. Störend sind allein die langen Ladezeiten der fotorealistischen Bilder.



Irgendwo in der grünen Hölle versteckt sich der Predator.

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint am 16. 1. 98

Gute Shareware-Spiele sind wie eine Tafel Schokolade: Man läßt sie genußvoll auf der Zunge zergehen, aber bereits nach ein paar Stunden sind sie schon wieder aufgebraucht. Die Konsequenz: Nachschub muß her! Sollte Ihnen die aktuelle Ausgabe der SharePlay – oder gar der erste komplette Jahrgang – gefallen haben, so freuen Sie sich auf die kommende Ausgabe. Es ist bekannt, daß gerade in den kälteren Monaten des Jahres die meisten Neuerscheinungen auf den Markt kommen. Lassen Sie sich überraschen – wir sammeln schon weiter die besten neuen Spiele ein.

Und das erwartet Sie in der kommenden Ausgabe:

- Über 100 neue Shareware-Spiele für DOS und Windows
- Viele Voll- und Lightversionen, die Sie nicht extra bezahlen müssen
- Etwa ein Dutzend spielbare Demos kommerzieller Hits

Coole Shareware-Spiele



Bereits jetzt ist deutlich zu merken, daß ein heißer Winter auf uns zukommt. Ein klein wenig zu spät für unsere Heft-CD der aktuellen Ausgabe kamen etwa „Hardwood Solitaire II 1.60" und „Boogaloopers 1.0" – beides Shareware-Spiele für Win 95. „Hardwood Solitaire" bietet mehrere Kartenpatiencen in Truecolor an. Das edle Dekor inklusive Mahagoniholztisch, vielen handgezeichneten Kartenblättern und einem eigenen, mittelalterlich anmutenden Soundtrack machen das Spiel zu etwas ganz Besonderem. Und „Boogaloopers" ist ein kreischend buntes Asteroids-Spiel mit Techno-Soundtrack, bei dem es gilt, feindliche Raumschiffe, Asteroiden und Power-Ups mit der Maus einzukreisen.



Prima Klima für neue Demos

Wir sammeln, sammeln und sammeln. Wie in jedem Heft, so nutzen wir auch in zwei Monaten wieder den verbleibenden Platz auf der Heft-CD, um Sie mit neuen spielbaren Demos zu versorgen. Eines der wirklich gelungenen Demos ist z.B. das Spiel „Little Big Adventure 2", das alle Rätsellustigen auf einen fernen Planeten entführt. Das Spiel wartet mit plastischen 3D-Grafiken, total wunderlichen Figuren und einem ganz neuen Gameplay auf – das MUSS man gesehen haben. Wir haben für Sie die spielbare 80-MB-Demo besorgt.

Das SharePlay-Team:

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

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

Redaktion SharePlay:
Redaktionsbüro Typemania
Werdener Str. 10, 14612 Falkensee (bei Berlin)
Fax: 0 33 22-50 08-66
E-Mail: Typemania@compuserve.com
Internet: http://www.typemania.de

Layout/Grafik/Reproduktion:
Schüle Graphics
Prätoriusstr. 48, 76448 Durmersheim
Tel. 0 72 45/93 71 63, Fax 93 71 64
E-Mail: schuelegraphics@ilk.de
Internet: http://www.schuelegraphics.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

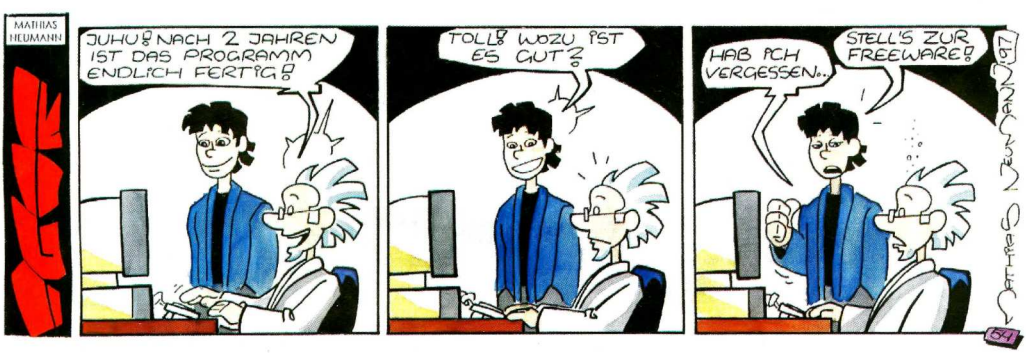
Abonnementverwaltung:
Der LeserClub
Heiner-Fleischmann-Str. 2, 74172 Neckarsulm
Tel. 0 71 32/95 92 05. Fax 0 71 32/95 92 09

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.



Vollversionen!





Alles rund ums Auto:

Kfz-Verwaltung • Fahrtenbuch
Kostenberechnung
Schadensmeldung
Spesenabrechnung

Test-Vollversionen:

MAGIX music maker 3.0
Microsoft Image Composer 1.5b
Star Office 4.0 • Map&Guide 4.0
team Works 4.1

Shareware-Special:

Die Ausgabe beinhaltet 200 Freeware-Programme aus sämtlichen Interessengebieten – alle frei nutzbar, ohne „wenn" und „aber".

Lösungen für Windows-Einsteiger



Auf der Heft-CD:

Testsoftware für unsere Workshops

Virenscanner

100 Shareware-Programme

Spiele-Demos

Was ist das eigentlich?

Alles über Viren – und wie sie beseitigt werden

Wenn Dateien schrumpfen – Arbeiten mit Packern

Alle Wege führen ins Internet – wie geht's?

Pager – die mobilen Infoboxen

Ganz schnell selbst gemacht:

Rechnungen mit WinWord · Kassenbuch mit Excel

Leicht verständlich – optimal für PC-Frischlinge!

Jetzt im Zeitschriftenhandel