Mit Spiele-CD

140 topaktuelle Spiele & Demos

Nr. 1/99 · Dez.'98/Jan.'99

DM 16,90 öS 138 · sfr 17 · lfr 412 bfr 420 · hfl 19,90 Lit 22.000 · Ptas 1700

ISSN 1434-7792 3. Jahrgang

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin



Erotik-Special!

50 heiße Erotik-Fotos in Spitzen-Qualität!

Voll-version

TZ-Roulette »Sexy«

Neue Shareware-Highlights



- B.U.G.S. 1.1
- Galactic Patrol 1.3b
- WinBilliards 1.5
- NetSkat 4.17
- SolSuite 98

Viele exlusive Vollversionen:

- Jumpin' Jack 1.4 Express
- WinTeamchef 1.2 Express
- HotSpot 3.0
- Offiziers-skat 2.5 Light

... und noch mehr!

9 spielbare Demos:



- Oddworld: Abe's Exoddus
- Grand Prix Legends



- Powerslide
- Shogo
- Get Medieval
- Jagged Alliance 2
- MS-Baseball 3D 1998
- MS-Golf 1998
- NetGammon 6.0



CD fehlt?

Wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

CD defekt?

Bitte mit Fehlerbeschreibung einsenden an: Publish Verlag GmbH, Körnerstraße 34, 76571 Gaggenau. Wir schicken Ihnen sofort Ersatz.

140 brandaktuelle Spiele & Demos für DOS, Win 3.1 & Win 95/98

Shareware-Highlights

· Air Hockey · Galactic Patrol 1.3b · B.U.G.S. 1.1 · Kyodai Mahjongg 5.36 · NetSkat 4.17 · WinBillards 1.5

Erotik-Special

50 Erotik-Fotos „Girls at the Beach"

Vollversion: TZ-Roulette Sexy

6 neue Vollversionen

· Offiziersskat 2.5 Light · Jumpin' Jack 1.4 Express · WinTeamchef 1.2 Express · Crazy Hexagon 2.0 · Crazy Matrix 2.0 2.0 · HotSpot 3.0

9 spielbare Demos

· Shogo · Grand Prix Legends · Jagged Alliance 2 · Powerslide · MS-Baseball 3D 1998 · Get Medieval · MS-Golf 1998 · NetGammon 6.0 · Oddworld: Abe's Exoddus

Publish Verlag GmbH

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

COMPACT disc

Und vieles mehr auf der CD!

4 394222 116905 01

CORDIAL FÜR...



SCHÖNHEITS WOCHENENDE

- 2 Übernachtungen
- 2 x Halbpension
- 1 Gesichtsbehandlung (Tiefenreinigung, Ampulle, Wimpern und Brauen färben, Modelage oder Cocon)
- 1 Pedikure
- 1 Manikure
- 1 Körpermodelage Anti-Cellulite
- 1 Vollmassage
- 1 Abschluß Make Up

Preis pro Person:

ATS 3.900,–
DM 558,–

im CORDIAL Sanotel Bad Gastein

Aufpreis im CORDIAL Hotel Reith bei Kitzbühel
ATS 1.000,–/DM 142,–



! Nur vom 6. - 31. Jänner und 6. - 25. März '99!

SCHNUPPER-ANGEBOT zum Kennenlernen des CORDIAL Ferienclub!

2 Übernachtungen für 2 Erwachsene und bis zu 3 Kinder in einem der acht CORDIAL HOTELS

Inklusive einem Beratungsgespräch mit unserem CORDIAL Urlaubsberater.

ATS 1.260,– / DM 180,–

DER CLUB, DER MEINEN URLAUB WERTVOLLER MACHT

☐ Ich interessiere mich für das **CORDIAL-SCHÖNHEITS-WOCHENENDE!**
☐ **Ja,** ich möchte das **SCHNUPPER-ANGEBOT** im Jänner bzw. März nutzen!
☐ Ich möchte mehr über die **vielfältigen Urlaubsmöglichkeiten** des CORDIAL Ferienclub wissen!

Name _____

Strasse _____

PLZ _____ Ort _____

CORDIAL FERIENCLUB

Fr. Petra Weidinger
A-4020 Linz, Hafferlstrasse 7
Fax ++43/(0)732/7660-286



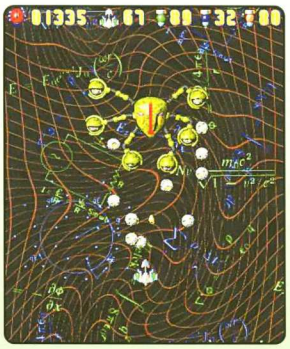
Spiel, Spaß & Spannung

Die SharePlay geht ins dritte Jahr und ist demnach fast schon so etwas wie ein Oldtimer am Kiosk. Unsere Stammleser finden auch diesmal über 140 neue Shareware-Spiele, kommerzielle Demos und Vollversionen auf der Cover-CD vor.

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

ich schätze einmal, daß unsere Leserschaft zur Hälfte aus Stammlesern und zur Hälfte aus PC-Anwendern besteht, die dieses Heft nur aus Neugier gekauft haben. Den Neulingen in unserer kleinen Gemeinschaft sei gesagt, daß die SharePlay als derzeit einziges Magazin am Kiosk allein auf Shareware-Spiele abonniert ist. Diese Spiele, die hauptsächlich im Internet angeboten werden, sind oft völlig kostenlos oder lassen sich zumindest ein paar Wochen lang auf Herz und Nieren testen, bevor sie bezahlt werden müssen.

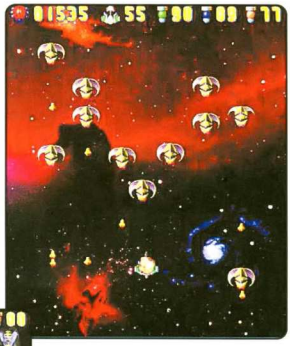
In der Regel versammeln wir alle zwei Monate um die 120 neue Shareware-Spiele auf der Heft-CD, um sie dann noch mit einigen aktuellen kommerziellen Demos und diversen Vollversionen zu garnieren. Viel Spiel fürs Geld – und das auch noch in Genres, die von den klassischen Spielemagazinen oft vernachlässigt werden.

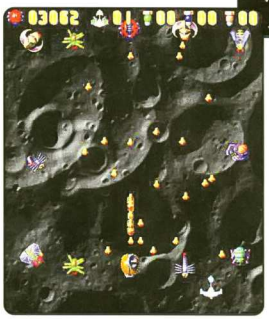


Sicherlich ist es so, daß ich sehr gerne ein großes kommerzielles Spiel wie Shogo oder Get Medieval angehe – auch wenn das Produkt selbst immer noch recht teuer ist. Ich habe aber auch noch andere Interessen, und die werden eben von der Shareware-Szene eher befriedigt als von den großen Firmen. So bin ich ein echter Fan von Weltraumballerspielen. Konsolenklassiker wie Phönix oder Galactix machen mich mächtig an, und ich kann richtig in Rage geraten, wenn ich mit meinem kleinen Raumer gegen eine Übermacht waffenmäßig aufgemotzter Alienfeinde antreten muß. Die beiden neuen Shareware-Spiele **B.U.G.S.** und **Galactic Patrol** setzen den Arcade-Spielspaß der Achtziger mit den modernen Mitteln der Neunziger um – noch nie hat es so viel Spaß gemacht, dem Affen Zucker zu geben und die Aliens-Brut mit Dauerfeuer vom Bildschirmhimmel zu holen.

Auch sonst hat die Shareware-Szene einige Genres erobern können. So finden sich etwa besonders viele hochwertige Kartenspiele im Bestand der Internet-Depots. Meine Favoriten in diesem Monat sind das netzwerkfähige **NetSkat** und sein Kollege **NetSchafkopf** sowie die Patiencen-Sammlung **SolSuite 98**, die allein über einhundert verschiedene Kartenspiele unter einer gemeinsamen Oberfläche versammelt.

Kollege Torsten hat es mehr mit den Rollenspielen. Bei den Shareware-Neuheiten hat er sich **A Journey Through Time** als Favoriten ausgespäht. Dem kostenlosen 3D-Adventure fehlt nämlich eine wie auch immer geartete Anleitung. Das Knobeln, wie denn nun Goldsäcke aufzuheben und Schwerter zu schwingen sind, ist für Torsten bereits Spaß genug.





Das Ballerspiel B.U.G.S. bietet in der Shareware-Version bereits sechs spielbare Level an.

Zum Entspannen ist ihm auch eine Runde mit der genialen 3D-Simulation **Air Hockey** nicht zu schade. Ansonsten hat er es aber mit den „echten" Spielen und fühlt sich demnach eher in unserer Demo-Rubrik zu Hause. Ihn ärgert nur, daß wir immer die tollsten Demos haben, sie aber mitunter nicht verwenden dürfen, weil bereits die Indizierung droht oder eine Firma die Genehmigung nicht schnell genug herausschickt.

Unsere Redaktionsassistentin Andrea hat sich noch nicht so sehr in die Materie eingearbeitet, um einen Favoriten zu küren. Sie liebt allerdings Tamagotchis und interaktive Bildschirmschoner – damit können wir in dieser Ausgabe aber ausnahmsweise einmal nicht dienen. Da sie aber wie viele unserer Leser ein Kind in der Grundschule hat, das ebenfalls gerne am PC spielt, haben wir in einem kleinen Special einmal alle die aktuellen kommerziellen Spiele vorgestellt, die für unsere jüngsten Fans besonders geeignet sind.

Auf daß Ihr Joystick Funken schlage,

Carsten Scheibe, Chefredakteur

Inhalt

Redaktionelles

3 **Editorial**
6 **Ein Spielchen gefällig?** Die Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD
52 **Spiele von A bis Z** Der Gesamtindex – Ausgabe 1/99
61 **Wie hätten Sie es denn gerne?** Leserbefragung
66 **Vorschau, Impressum**

Vollversionen

10 **Spring ins Feld** Jumpin Jack 1.4 Express
11 **Skat für Einsame** Offiziersskat Light 2.5
12 **Grübelspaß** Hot Spot
12 **Fußballexperten unter sich** WinTeamchef 1.2 Express

Erotik-Spezial

13 **Zocken für den guten Ausblick** Vollversion TZ Strip Roulette
14 **Strandgut** 50 x Fotos „Girls at the Beach"

Shareware-Lupe

7 **Neue tolle Spiele** Updates: Shareware-Shorties für Eilige
20 **Kostenloser Spielekoffer** Wingames Collection 98
21 **Anvisiert und eingelocht** WinBilliards 1.5
22 **Kartenspiele für Solisten** SolSuite 98 3.3
24 **Jagd auf die Aliens** Galactic Patrol 1.1
25 **Käfer aus dem Weltraum** B.U.G.S. 98 1.1
26 **Puck-Alarm** AirHockey Demo
27 **Gestrandet in der Vergangenheit** A Journey Through Time
28 **Virtueller Stammtisch** NetSkat 4.17 und NetSchafkopf 4.04
33 **In den Katakomben** Soleau-Spiele: Akeyan Enigma 1.0 und Nunzum 1.0
35 **Zocken, ohne zu verlieren** Casino-Spiele: Caribbean Sands 2.21

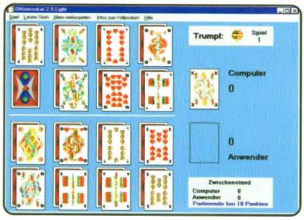
Spiele kompakt: Top 26

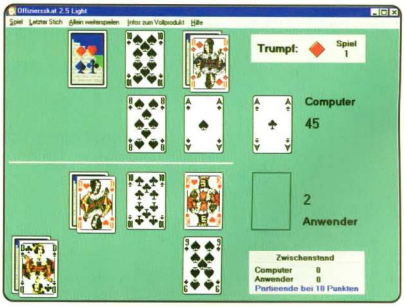
39 **1-2-3 Super Pairs** – Steck-Solitaire: Versenken Sie alle Spielsteine
39 **3D GoldRush 1.0** – Einarmiger Bandit, bei dem sich alles um das Thema Western dreht
40 **Animated Craps 4.5a** – Casinospiel mit brillanter Grafik
40 **Bomber Bloke 1.1** – Gelungener Klon des Klassikers Atomic Bomberman
41 **ChessPartner 4.0** – 3D-Schachspiel mit vielen Extras
41 **Chicken Lines 1.3.3** – Bringen Sie fünf gleichfarbige Hühnchen in eine Reihe

Vollversion Offiziersskat Light

Eine Handvoll Vollversionen auf der Heft-CD sorgt hoffentlich auch diesmal wieder dafür, daß sich für Sie die Anschaffung unseres Magazins rechnet. Ein wirkliches Highlight ist die Lightversion des Spiels Offiziersskat. Bei dieser Skat-Version spielen Sie allein gegen den Computergegner und hoffen, ihm beim Ausspielen der Karten möglichst oft einen Stich unterjubeln zu können. Das Spiel überrascht mit einer deutschen Sprachausgabe.

Ab Seite 11.

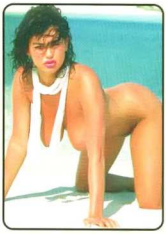




Erotik-Spezial: 50 scharfe Fotos und eine Spiele-Vollversion

Die Verkaufszahlen unserer Hefte belegen es eindeutig: Erotik steht bei unseren Lesern ganz hoch im Kurs. In diesem Heft stellen wir Ihnen 50 höchst ästhetische Aktfotos von Hubertus Blume vor, die fast alle mit blutjungen Modellen im Freien aufgenommen wurden. Und von Thomas Zeh haben wir die Vollversion des Erotik-Spiels TZ-Roulette Sexy erhalten, bei dem erfolgreichen Zocken der eine oder andere Einblick in die weibliche Anatomie winkt.

Ab Seite 13.



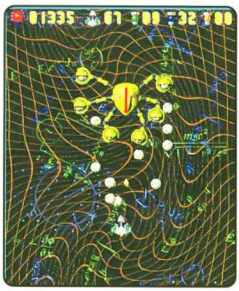


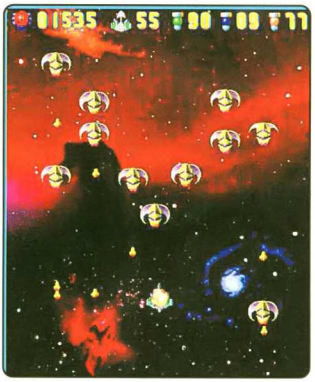


Weltraum-Fun: Die B.U.G.S. greifen an

Endlich gibt es wieder ein gepflegtes, schnelles und buntes Weltraum-Ballerspiel. Bills böse Bugs greifen aus dem Weltall an und heizen dem Spieler mächtig ein. Der kämpft unerschrocken gegen die schleimige Bedrohung aus dem Weltraum und dezimiert die Gegner geschickt mit Laserstrahl und Lenkraketen. Wenn da nur der böse Bossgegner nicht wäre, der im sechsten Level wartet.

Ab Seite 25.

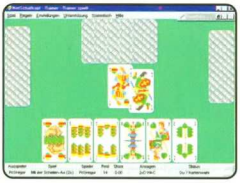




Skat und Schafskopf auch fürs Netzwerk

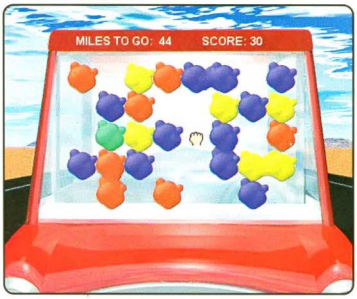
Skat und Schafskopf sind die beiden beliebtesten Kartenspiele, die an fast jedem deutschen Stammtisch zu finden sind. Gerlinde Fischer, bereits seit Jahren mit den PC-Umsetzungen dieser Spiele sehr erfolgreich, legt nun neue Versionen ihrer Bestseller vor, die sich solo, aber auch im Netzwerk spielen lassen. Klar, daß wir für Sie Testversionen besorgt haben. Und wer die Vollversionen auf der Homepage www.typemania.de bestellt, der spart sogar jeweils noch fünf Mark.

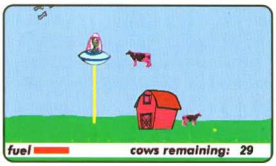




Ab Seite 28.

Kostenlose Shockwave-Spiele im Internet





Kein Pfennig in der Tasche, aber Bock auf ein tolles Spiel? Kein Problem: Im Internet warten Hunderte von hochwertigen Shockwave-Spielen darauf, aufgerufen zu werden. Was für Spiele im Netz auf neue Besucher warten und wo sie zu finden sind, verraten wir Ihnen in einem neuen Special.

Ab Seite 16.

Special Eltern-Beratung: Die besten CD-ROMs für Kinder

Viele Kinder, die noch in die Grundschule gehen, nutzen bereits den Familien-Computer oder besitzen einen eigenen Compi zum Spielen. Viele Eltern lehnen es ab, daß ihre Jüngsten vor der PC-Glotze sitzen, dabei gibt es eine ganze Reihe wirklich hervorragender und pädagogisch wertvoller Spiele-CDs für Kinder zwischen vier und zehn Jahren. Mit Titeln wie „Löwenzahn" und „Der kleine Prinz" lassen sich Kids nicht nur vom drögen Fernseher weglocken, sondern zum Zuhören, Nachdenken, Basteln und Forschen anregen. Und wenn die Eltern mitmachen, ist das um so besser. Die besten Neuerscheinungen im Test – jetzt bei uns.





Ab Seite 62.

Inhalt

42 Cyber Marine 1.0 – Schnelles Shoot'em-up für Ballerfreunde

42 Dizzy Just Another Yamb 2.1 – Umsetzung des bekannten Kniffel-Würfelspiels

43 Four Winds Mah Jong 1.06 – Das fernöstliche Brettspiel für vier Personen

43 Greed 1.0 – Versuchen Sie, mehr Punkte zu erwürfeln als der Gegner

44 Halloween Slots 1.1 – Einarmiger Bandit mit gruseligen Motiven

44 Kuba 1.0 – 3D-Brettspiel mit einem ganz neuen Regelwerk

45 Logication 2.01 – Strategisches Brettspiel für Schach- und Dame-Freunde

45 MissionRisk 1.0.5 – Umsetzung des bekannten Brettspiels Risiko

46 Quarto 1.0 – 3D-Brettspiel, bei dem wachsende Türme über das Brett geschoben werden

46 Rival Chess 1.1 – 3D-Schachspiel mit klugem Gegner und Zeitlimit

47 Sokoban for Windows 1.14 – Über 350 verschiedene Sokoban-Level

47 Solo 2.00 – 67 kostenlose Kartenpatiencen

48 SpiteNET: Spite and Malice 3.01 – Das amerikanische Kartenspiel jetzt als PC-Spiel

48 Squeeze 1.0 – Ungewöhnliches Brettspiel für zwei Personen

49 Stone's Throw 1.1 – Drei Würfel spiele unter einem Dach

49 Submarine 2.0 – Spielen Sie Schiffeversenken am Bildschirm

50 Takagoraku 1.0 – Strategisches Brettspiel für zwei Personen

50 Tetra Blocks 1.0 – Freeware-Tetris für zwei Spieler

51 The ReverMaster 3000 3.7.5 – Auf wendig gestaltete Reversi-Variante

51 Three Shuffles 1.0 – Schnelle Kartenpatience mit einfachem Regelwerk

Spielbare Demos

53 Auf Schumis Spuren
Grand Prix Legends

64 Immer Ärger mit den Golems
Get Medieval

65 Backgammon im Internet
NetGammon 6.0 3D

56 Strategisches Kalkül
Jagged Alliance 2

57 Abschlag auf dem teuren Grün
Microsoft Golf 1998 Edition

58 Flucht aus dem Kochtopf
Oddworld: Abe's Exoddus

59 Rauchender Gummi
Powerslide

60 Angriff der Kampfroboter
Shogo: Mobile Armor Division

Feature

16 Spielstunde im Internet
Kostenlose Shockwave-Spiele

62 Hits für Kids
Neue CD-ROMs für Kinder

Die Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD

Ein Spielchen gefällig?

Auf der Heft-CD finden Sie nicht nur über einhundert neue Shareware-Spiele vor, sondern außerdem eine Handvoll Vollversionen, viele aktuelle Spiele-Demos, ein Dutzend der wohl begehrtesten Shareware-Programme und einen kleinen Erotik-Bonus.

Benutzen des Menüsystems

Alle in der „SharePlay" vorgestellten Programme liegen auch auf der Heft-CD vor. Unter Windows 95/98 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.

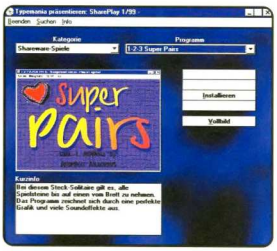
Das Menüsystem ist sehr einfach strukturiert. Auf der linken Seite können Sie mit der Maus das Pulldown-Menü *Kategorie* öffnen. Es enthält die verschiedenen „Schubladen", in welche die Programme auf der CD-ROM eingeordnet sind.

Haben Sie eine der Kategorien ausgewählt, so können Sie in der Auswahlliste *Programm* die Namen der dazugehörigen Programme abfragen. Klicken Sie hier auf einen Programmnamen, so blendet das Menü sofort einen aussagekräftigen Screenshot und eine deutsche Kurzbeschreibung des betreffenden Tools oder der Anwendung ein. Um ein Programm zu starten oder zu installieren bzw. einen Hilfetext abzurufen, drücken Sie einfach einen der vier entsprechend beschrifteten 3D-Buttons. Invertiert dargestellte Buttons lassen sich nicht betätigen.

Mit dem Button *Vollbild* bringen Sie das kleine Bildschirmfoto (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 True-color-Modus** von Windows gestartet werden, um Falschfarben oder lange Ladezeiten zu verhindern.



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

Heft-CD funktioniert nicht?

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 (= das Menü braucht im Autostart Modus Ewigkeiten, um hochzufahren, oder hängt sich ganz auf), so tauschen wir 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 gern weiterhin an die Redaktion gestellt werden.

Probleme & Laufzeitdateien

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 98 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 gängige **Run-time-Dateien** zusammengetragen. Viele Programme verweigern nämlich den Gehorsam, weil ihnen bestimmte Runtime-Bibliotheken



Wählen Sie einfach im Pulldown-Menü das Programm aus, das Sie gerade interessiert – prompt lädt das Menü das dazugehörende Datenblatt.

wie VBRUN300.DLL oder MSVCIRT.DLL fehlen. Diese Dateien müssen im Windows-Verzeichnis (oder im Systemverzeichnis) vorliegen. Bevor Sie ein erstes Programm von der CD-ROM starten, sollten Sie deswegen die betreffenden Files einmal auf die Festplatte Ihres PC kopieren. Gleich auf der Startseite unseres Menüs finden Sie einen Button vor, der die entsprechenden Dateien wahlweise ins Windows- oder ins Win95-Verzeichnis kopieren.

Zusätzlich halten wir für Sie in der Kategorie „Redaktionelles" die Treiber der **Direct X-6.0-Bibliothek**, die **Visual-Basic-5.0-Library** und **die 32-Bit-Erweiterung von Microsoft** bereit. Mit der installierten 32-Bit-Erweiterung laufen viele Windows-95-Anwendungen auch unter Windows 3.1 – probieren Sie es aus!

Shareware-Shorties für Eilige

Neue tolle Spiele

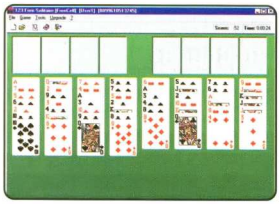
Nicht alle Shareware-Neuheiten können wir ganz ausführlich in unserem Magazin vorstellen. Updates von bereits in vergangenen Ausgaben besprochenen Games sowie kleinere Geschicklichkeitsspiele stellen wir Ihnen deswegen auf diesen Seiten vor – im Telegrammstil.

10-20-30 2.01

Bei dieser Kartenpatience geht es darum, alle ausliegenden Karten vom Tisch zu entfernen. Zu diesem Zweck müssen jeweils drei Karten entfernt werden, die zusammengerechnet den Wert 10, 20 oder 30 ergeben.

123 Free Solitaire 3.2

Freeware. Die Programmsammlung stellt Ihnen die fünf Kartenpatiencen Diplomat, FreeCell, Golf, Klondike und Pyramid zur Verfügung.



2D-LomTRIXX 1.0

DirectX. Tetris-Klon für ein bis zwei Spieler und mit MIDI-Soundtrack.

2X Cherries Slots 1.1

Simulation eines „einarmigen Banditen" mit Video-Display, wie sie derzeit in den Casinos der USA anzutreffen sind. Mit neun sich separat drehenden Rollen.



2X Dynamite Slots 1.1

Einarmiger Bandit mit drei Rollen und acht Paylines. Bis zu acht Münzen lassen sich dabei auf jede Payline setzen. Viele Bonus-Features machen das Zocken am Bildschirm zu einem Ereignis.

2X Wild Stars Slots 1.1

Einarmiger Bandit mit neun Rollen und acht Paylines. Viele Bonus-Features sorgen für den nötigen Spaß beim hemmungslosen Zocken am Bildschirm.

3D Dudes

Kleines 3D-Spiel, bei dem Sie eine Figur durch mehrere Räume steuern können.

500 Card Game For Windows 95 3.1

Das Kartenspiel „500" in der Computerumsetzung.

Ancient Ivory 3.4

Sehr auf antik getrimmte Umsetzung des Würfelspiels Kniffel.

Babylon II 2.9

Bei diesem Legespiel ist es die Aufgabe des Spielers, das vom Programm vorgegebene Muster nachzubauen.

Billionaire 2.6

Bei dieser Finanzsimulation, die mitunter an Monopoly erinnert, mischen Sie den Aktienmarkt auf.

BlackJack 1.01

Freeware. Einfaches Blackjack-Spiel, das der Entwickler in 15 Stunden programmiert hat.

Bomberman 1.8

Einfacher Bomberman-Klon, bei dem sich zwei Spieler in einem verwinkelten Parcours bekämpfen. Mit Capture-the-Flag-Editor und Level-Editor.

BrainsBreaker 2.3

Das Programm zerlegt Bilder in einzelne Puzzle-Steine, die mit der Maus neu zusammenzulegen sind. Steine, die tatsächlich zusammenpassen, bleiben auch aneinander haften.

Bricks '2000 1.0

Freeware. Kleines und schnelles Geschicklichkeitsspiel mit ansprechender Oberfläche, Highscore-Liste und Boss-Feature.

Bridge for the Dummy 1.2a

Bridge-Simulation mit eingebautem Tutor, der auch Einsteigern erklärt, wie das englische Kartenspiel zu meistern ist.

Bubble Puzzle '97 1.3c

DirectX. Freeware. Schießen Sie bunte Kugeln in einen Schacht hinein. Berühren sich dabei drei Bälle gleicher Farbe, so lösen sie sich prompt auf.

BVS Solitaire Collection 2.01

Das Spiel enthält 46 verschiedene Kartenpatiencen aus Rußland. Mit 256-Farben-Grafik, Statistik für mehrere Mitspieler, wählbarer Fensterhintergrund und Multilevel-Undo.

Calamari Cubes 1.0

Führen Sie die Figur Nigel durch eine wilde und gefährliche Welt, um alle ausliegenden Wertgegenstände einzusammeln.

Cross Sums by X-Sums 98! 1.0.0.6

Freeware. Mit Hilfe des Tools lassen sich Kreuzworträtsel gestalten und ausdrucken.

Digital Snake

DirectX. Führen Sie die Schlange so über den Bildschirm, daß sie nirgendwo anstößt und sich auch nicht selbst berührt.

Five+ 2.6

Bringen Sie fünf gleichfarbige Kugeln in eine Reihe, damit sie sich auflösen. Vorsicht: Nach jedem Zug legt das Spiel drei neue Kugeln auf dem Brett ab.

Forka 4 1.0

Freeware. Eine Connect-4-Variante für Netzwerke. Mit Chat-Funktion.

Four Wins 1.3

Freeware. Versuchen Sie, eine Reihe aus vier Steinen aufzubauen, um zu gewinnen. Der spielstarke Gegner wird vom Computer gestellt.

Free Solitaire 2.03

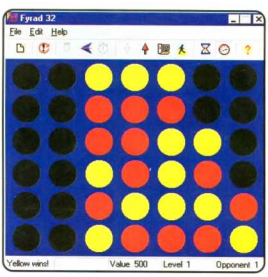
Freeware. Die Spielesammlung spendiert acht bekannte Kartenpatiencen. Mit realistisch wirkenden Karten in zwei Spielgrößen, Undo-Funktion und frei wählbaren Bitmap-Motiven für die Kartenrückseiten.

FreeCell Wizard 1.0

In der Gamesuite sind die populäre Kartenpatience Freecell und elf weitere Patiencen enthalten. Mit Hilfe eines Wizards lassen sich eigene Kartenspiele entwerfen.

Fyrad 32 1.7

Freeware. Umsetzung des bekannten Spiels „Vier gewinnt". Das Spiel läßt sich in sieben Schwierigkeitsstufen angehen, und es stehen sechs unterschiedliche Computergegner zur Verfügung.



Internet Chess 3.3

Wer möchte, der kann im Internet eine Partie Schach gegen einen Freund oder einen Bekannten spielen. Mit gerenderten Spielsteinen und einem Chat-Modus. Kann über Kali oder im IRC gespielt werden.

Spiele für Windows 95

Die meisten der in diesem Heft vorgestellten Spiele laufen nur unter Windows 95 (und Win 98 sowie Win NT). Anwender mit Windows 3.1 auf der Festplatte nutzen die Spiele, die im Heft entsprechend gekennzeichnet sind.

Shareware Top 13

ACDsee 2.3

Mit diesem Bildbetrachter lassen sich auch große Bildbestände schnell auslesen und in Form einer Thumbnail-Kollektion auf den Schirm bringen.

Babylon 20.9

Die 100-Tage-Vollversion übersetzt englische Begriffe in Texten, Web-Seiten und sogar Bildern ins Deutsche.

CleanCenter 4.0

Die 30-Tage-Vollversion überwacht alle Programminstallationen, um sie anschließend wieder entfernen zu können.

Dr. Hardware für Windows 2.01

Das Utility analysiert den Rechner und zeigt alle wichtigen Hardware- und Systemeinstellungen auf, die man wissen sollte.

Go!zilla 3.2

Freeware. Das geniale Tool fängt alle Downloads ab, die im Browser ausgelöst werden, und kümmert sich um die Übertragung der Dateien auf die Festplatte.

MyFonts 3.1

Äußerst vielseitige Schriftenverwaltung mit Install-Preview, Gruppenbildung und Katalogdruck.

Netscape Communicator 4.07

Hochwertiger Web-Browser mit E-Mail-Client, Newsgruppen-Reader und HTML-Editor.

Paint Shop Pro 5.01 (Deutsch)

Der Paint Shop Pro gilt in der Shareware-Szene als Bildbearbeitung per se, mit der sich auch Screenshots anfertigen und Dateien konvertieren lassen.

Speed Commander 6

30-Tage-Vollversion eines hochwertigen deutschen Dateimanagers mit Support für alle wichtigen Packerformate.

ThumbsPlus 3.21

ThumbsPlus verwaltet Ihre Bilder, stellt eine Slideshow zusammen, druckt Bilderkataloge und bindet einzelne Motive als Hintergrundmotiv in Windows ein.

Thunderbyte Antivirus 8.08

Hochwertiger Virenscanner, der regelmäßig alle Festplatten durchleuchtet und einen residenten Virenschutz im System einrichtet.

WebZIP 2.42

Das Utility schneidet komplette Web-Seiten aus dem Internet, um sie gebührensparend offline einsehen zu können.

WinZip 7.0

WinZip ist wohl die bekannteste Packershell überhaupt.

JGC Electronic Dice 3.01

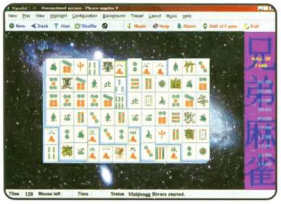
Mit dem Programm lassen sich Würfel mit beliebig vielen Seiten programmieren und dann rollen. Vor allem für Rollenspieler von Interesse.

ka-BOM 1.1

Freeware. Bomberman-Klon mit vielen verschiedenen Waffensystemen. Bomben Sie Ihren Gegner vom Spielbrett.

Kyodai Mahjongg 5.36

Wunderschöner Mah-Jongg-Klon mit vielen verschiedenen Drachenaufbauten, alternativen Steinsets, und einem Sonderspiel namens Rivers.

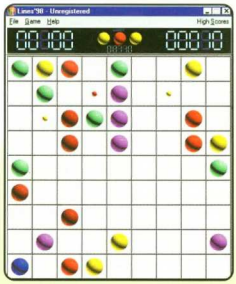


Letter Rack 3.00

Wie beim Scrabble müssen Wörter aus einzelnen Buchstabenplättchen gebildet werden. Das Programm unterstützt sieben verschiedene Sprachen.

Lines '98 1.1

Bringen Sie fünf Kugeln gleicher Farbe in eine Reihe, damit sie sich auflösen. Es sind sieben Farben im Spiel.



Making Love Work 2.0

Das Programm hilft Pärchen dabei, ihre eingeschlafene Beziehung wieder in die Gänge zu bekommen. Es müssen nur die Anweisungen auf den Spielkarten befolgt werden.

Mancala 1.0

Freeware. Das alte afrikanische Bohnenspiel ist ein Vorgänger unseres Backgammons. Versuchen Sie, alle Bohnen von Ihrer Seite des Brettes zu entfernen.

Memory for Windows 1.0b

Einfaches Memory-Spiel mit kleinen Icon-Symbolen, die pärchenweise aufzudecken sind.

Mile Stones 98 1.50

Freeware. Bei diesem Kartenspiel gilt es, so viele Kilometerkarten wie möglich auszuspielen, um zuerst 5000 Kilometer herauszufahren. Der Gegner kann die Fahrt mit diversen Ereigniskarten ausbremsen.

Mimosil Mah Jong 1.0d

Umsetzung des strategischen Mah-Jongg-Spiels, bei dem vier Spieler gegeneinander antreten und versuchen, sinnvolle Reihen aus ihren zugeteilten Steinen zu errichten.

MineField 1.0

Minesweeper-Klon mit einer etwas bunteren Grafik, als man sie vom Microsoft-Spiel her gewohnt ist.



Neko 4.0

Freeware. Eine kleine Katze verfolgt den Mauszeiger.

Net Gin Rummy 2.0

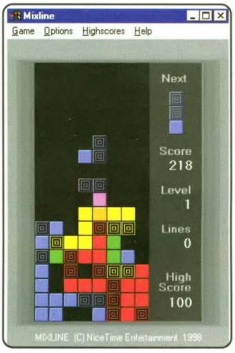
Das Gin-Rummy-Spiel läßt sich zu zweit im Netzwerk oder über das Internet spielen.

Net See War 2.0

Versuchen Sie, in diesem Schiffeversenken-Klon die versteckten Schiffe des Gegners zu treffen. Das Spiel läßt sich im Internet oder im Netzwerk spielen.

Mixline 1.01

Bei diesem Tetris-Klon haben Sie die Aufgabe, die in einen Schacht hineinfallenden Steine so anzuordnen, daß sie sich auflösen.



netris32 2.1

Freeware. Ein Tetris-Klon fürs Netzwerk mit 2-Spieler-Modus, vielen Leveln, Teilchenvorschau, Ghost-Modus und vielen anderen Features.

Nibbles 2.1

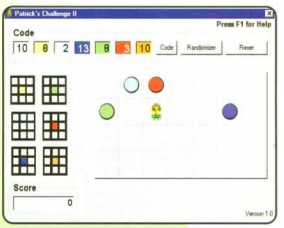
Freeware. Führen Sie die Schlange so über den Schirm, daß sie an keiner Stelle aneckt.

Passage 1.1

Wunderschönes Brettlegespiel. Sie müssen versuchen, die Steine, die das Programm anreicht, auf dem Brett abzulegen. Dabei dürfen die Steine nach strengen Regeln nur an die bereits ausliegenden Steine angelegt werden.

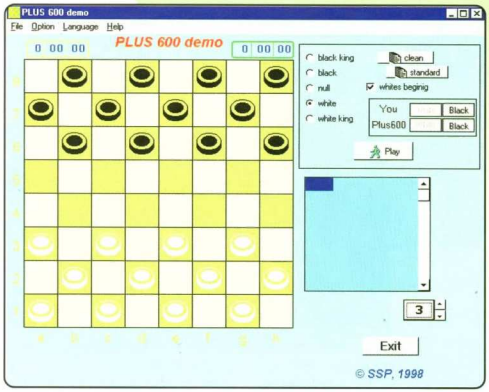
Patrick's Challenge II 1.0

Das Ziel bei diesem Spiel ist es, eine Spielfigur über alle Felder des Brettes zu bewegen, um diese so aufzulösen. Wenn da nur die bunten Bälle auf den Feldern nicht wären ...



PLUS600 6.01

Das bekannte Brettspiel Dame gibt es nun auch in einer Computer-Umsetzung.



Spin'n Match 2.04

Freeware. Tetris-Variante, bei der nur die Steine bewegt werden können, die bereits im Schacht gelandet sind.

Svenna's Master Mind 1.01

Freeware. Versuchen Sie, die Farbkombinationen in Erfahrung zu bringen, die sich der Computer ausgedacht hat.

TetriNET 1.13

Bis zu fünf Spieler können im Internet gleichzeitig gegeneinander antreten, um den ultimativen Tetris-Meister zu küren.

The Lame Game 3.0

Freeware. Einfaches Stecksolitaire mit 3D-Steinen.

TimWin's Game Suite 3.0

Das Programm enthält die Kartenspiele Eleven Up!, Zip21!, Tri-Towers und Run 21.

Treasure Maze 1.2a

Versuchen Sie, im Labyrinth so viele Schätze wie möglich zu finden, ohne dabei vom Drachen gefressen zu werden.

Win Tile Fall 1.1

Bei diesem Spiel gilt es, gleichfarbige Steine auf einem Brett zu fusionieren und per Mausklick zu löschen. Am Ende darf kein Stein mehr übrigbleiben.

WinAsteroids 2.5

Schießen Sie auf Asteroiden und auf fliegende Untertassen. Zu diesem Zweck stehen mehrere verschiedene Waffensysteme bereit.

WinDice 1.0

Freeware. Virtuelle Würfelmaschine für Rollenspieler, die zwei Würfel auf einmal rollt.

WordSpin 3.0

Schnelles Wortratespiel für einen oder mehrere Spieler.

Yatzy-Mega-Giga 1.00

Freeware. Ein Würfelspiel für bis zu vier Spieler, die 5, 6 oder 7 Würfel rollen lassen. Mit Highscore-Liste für jeden Spieltyp. Setzt einen installierten Internet Explorer 4 voraus.

Power Solitaire 1.01

Das Programm erinnert an ein Steck-Solitaire. Versuchen Sie, alle 32 Spielsteine vom Brett zu nehmen.

Pure Tetrix for Direct X 1.01 Fina

Das Tetris-Spiel benötigt die DirectX-Treiber, um die bunten Klötzchen in einen Schacht fallen zu lassen.

Red Dwarf adventure game 2.1

Das Adventure-Spiel findet komplett im Fenster des Web-Browsers statt. Versuchen Sie, den Ausgang aus den einzelnen Leveln zu finden.

ReverseMe PR6

Reversi-Klon mit einem Computergegner, der verschiedene Intelligenzgrade aufweisen kann. Gut ist, daß sich die Größe des Spielbrettes variieren läßt.

Rotating Insanity 1.0

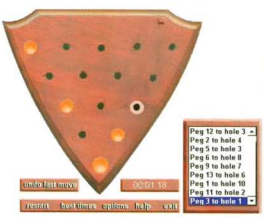
Freeware. Versuchen Sie, den Rubiks-Würfel zu lösen.

Space Cards 2.5

Bei dieser Kartenpatience müssen alle Karten aus drei nebeneinanderstehenden Pyramiden entfernt werden. Eine Mischung aus den beiden Patiencen Golf und Pyramid.

SIARCG!'s Pegs 1.0

Einfaches Steck-Solitaire mit 15 Löchern und 14 Spielsteinen. Lösen Sie 15 verschiedene Spielaufgaben,



indem Sie die Steine so vom Brett entfernen, daß am Ende immer nur ein Stein übrigbleibt.

Star Fighter 1.01

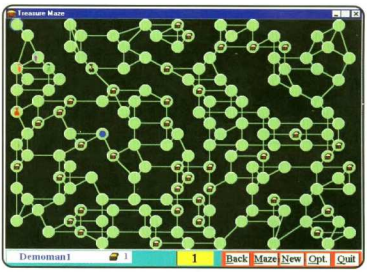
Freeware. Simples Ballerspiel, bei dem Sie Raketen ins All feuern, um Aliens umzunieten.

Styx-PC 0.9 beta

DOS. Versuchen Sie, mit Ihrer Spielfigur den Fluß Styx zu überqueren, ohne dabei den vielen Monstern in die Hände zu fallen.

Super Circuitry 1.1

Versuchen Sie, alle Steine vom Spielbrett zu entfernen, bevor die Zeit abläuft. Das ist gar nicht so einfach, denn Gravitationsfelder und teleportierende Steine erhöhen den Schwierigkeitsgrad.



Triop 1.18

Freeware. Verstauen Sie die kleinen Dreiecke im großen Dreieck.

Ultragammon Plus 2.0

Grafisch exzellent umgesetzte Variante des Backgammon-Spiels. Die Spieler setzen ihre Steine im Kreis und versuchen dabei, Fallen für den Gegner aufzubauen. Zehn Testdurchläufe erlaubt einem die Demo.

What's Up 1.00

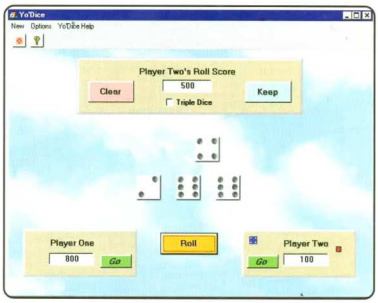
Ein neues Wortlegespiel mit drei verschiedenen Wörterbüchern.

Zone Offense 0.01

Freeware. Sehr einfacher 2D-Shooter, der das Spiel Asteroids in einer dörflichen Umgebung umsetzt.

Yo'Dice 1.06

Gelungene Umsetzung des bekannten Würfelspiels 10.000. Versuchen Sie, diese Augenzahl so schnell wie möglich zu erwürfeln.



Jumpin Jack 1.4 Express

Spring ins Feld





Manchmal sind die ganz einfachen Ideen doch die besten. Im Knobelspiel Jumpin Jack muß der Spieler alle grünen Steinplatten im Weltraum mit einem roten Ball berühren, damit sie sich auflösen. Das Problem dabei ist allein, daß sich die einzelnen Plattformen gleich nach der ersten Berührung auflösen.

Über den Wiener Josef Stöckl muß man in der Shareware-Szene längst keine langen Reden mehr schwingen. Mit viel Liebe zum Detail programmiert der Knobel-Baron knifflige Rätselaufgaben, die nur unter dem Einsatz von mehreren Pfund Gehirnschmalz überhaupt zu knacken sind. Stimmte die Qualität der Aufgaben von Anfang an, so können inzwischen auch die Oberflächen und Grafiken der inzwischen über 30 Spiele mit jedem beliebigen Standard mithalten – zwei Spiele-Sammlungen sind mittlerweile sogar im angesehenen Münchner Systhema-Verlag erschienen und somit auch kommerziell im Fachhandel verfügbar.

Für diese Ausgabe der Share Play hat Josef Stöckl ausnahmsweise einmal kein neues Shareware-Spiel parat – und spendierte uns kurzerhand die Vollversion eines Klassikers.

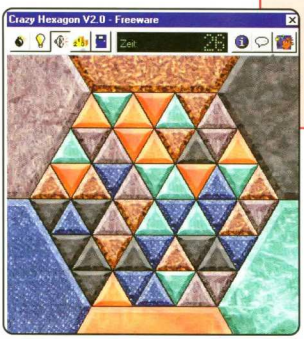
Jumpin Jack ist ein Knobelspiel, das gleich mehrere Dutzend Level enthält, die alle ähnlich aufgebaut sind. Mitten im All hat ein anscheinend betrunkener Straßenbauer grüne Wegplatten ausgelegt, die allerdings nur selten zusammenhängende Strecken ergeben. Darum müssen die Wegplatten auch wieder eingesammelt werden – das ist der Job für den Spieler. Der kann einen roten Ball zu allen vier Seiten hin, aber nicht diagonal über den Parcours bewegen. Bei den Aufräumarbeiten darf jede Platte aber nur einmal berührt werden – kein Problem, denn sie löst sich beim Verlassen sowieso sofort auf. Da muß der Spieler höllisch aufpassen, daß er sich nicht selbst den Weg zurück zu einigen verbliebenen Steinen versperrt. Denn springt der Ball ins Leere, ist sofort ein Leben verwirkt.

Um seinen Ball zu ziehen, kann der Spieler die Zielplatte bequem mit der linken Maustaste anvisieren oder die Cursortasten verwenden. Als ganz besonderer Zug ist übrigens auch ein weiter Sprung möglich, der gleich über zwei Felder reicht. Um ihn zu vollführen, muß beim Ziehen die Alt-Taste betätigt werden.

Kleiner Tip am Rande: In der Statuszeile zeigt das Programm stets den aktuellen Code eines Levels an. Geht ein Spiel aufgrund einer Überlegtheit verloren, so kann es mit Hilfe dieses Codes gleich im aktuellen Level wieder neu aufgenommen werden.

Freeware: Crazy Hexagon 2.0

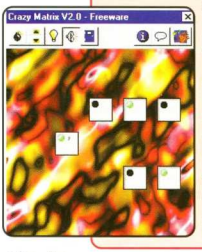
Bei dieser frei verfügbaren Vollversion ist die Aufgabe des Spielers ebenfalls ganz klar umrissen. Drehe die Sechsecke im Hexagon per Mausklick so, bis die Farben der sechs Sektoren den Farben der Umrandung entsprechen. Das ist zweifelsohne eine Spielaufgabe, an der sich viele Leute die Zähne ausbeißen werden.



Freeware: Crazy Matrix 2.0

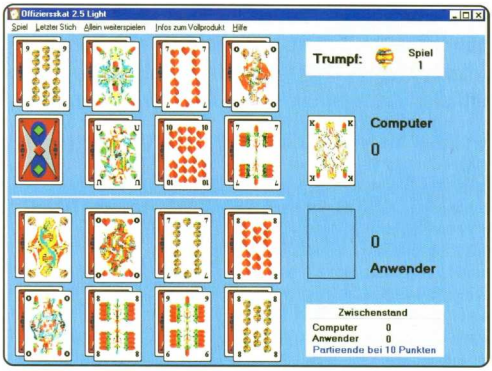
Im Gegensatz zu Jumpin Jack ist Crazy Matrix eine Spielevollversion, die völlig frei verteilt werden darf.

Bei diesem Spiel werden mehrere Lichtschalter auf einem bunten Brett festgenagelt. Klickt der Spieler einen dieser Schalter an, so werden irgendwo auf dem Brett gleich mehrere Glühbirnen auf einmal ein- oder ausgeschaltet. Das Ziel ist es, durch perfekte Kombination der Schalter alle Lampen einzuschalten. In jeder Partie werden übrigens neue Schalt-Panels generiert. Und per Maus-klick in den Hintergrund wird die Tapete des Spielfensters ausgetauscht.



Jumpin Jack 1.4 Express

System:	Windows 3.1
Autor:	Josef Stöckl, Kundmanngasse 10/9 A-1030 Wien
E-Mail:	Crazy_Bytes@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes

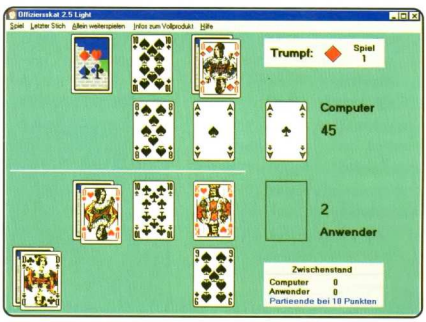


Offiziersskat mit deutschem Blatt.

Offiziersskat Light 2.5

Skat für Einsame

Skatfreunde, die nicht nur auf den dritten, sondern auch auf den zweiten Mann verzichten müssen, sollten nicht gleich verzweifeln – sie dürfen später verzweifeln. Scherz beiseite: Beim Offiziersskat treten Sie zu jeder beliebigen Tages- und Nachtzeit gegen den stets verfügbaren Computergegner an.



Offiziersskat mit einem französischen Blatt.

Skat ist ein Kartenspiel, das fast an jedem deutschen Stammtisch geklopft wird. Finden sich nur zwei statt drei Spieler zusammen, so können die bestehenden Regeln durchaus umgebogen werden. Das resultierende Kartenspiel nennt sich Bauern- oder Offiziersskat.

Beide Spieler legen dabei je vier Karten in zwei Reihen verdeckt aus und belegen diese Reihen dann zusätzlich mit acht aufgedeckten Karten, so daß jeder Kontrahent 16 Karten im Spiel hat. Diese Karten bilden das Blatt, mit dem die Spieler gegeneinander antreten können – auf diese Weise können beide Kontrahenten die gerade verfügbaren Karten der Gegner einsehen, wissen aber nicht, welche Karten noch unter ihnen verdeckt auf dem Tisch liegen.



Wie sah doch gleich der letzte Stich aus?

Wie beim richtigen Skat, so geht es auch beim Offiziersskat um das Ausspielen, Abwerfen und Stechen von Karten, wobei die Trumpffarbe gleich zu Beginn einer Partie von dem Spieler festgelegt wird, der ausspielen darf.

Vorgabe der Spielparameter

Offiziersskat ist ein Spiel, das sich äußerst umfassend konfigurieren läßt. Das beginnt bei der Auswahl einer Hintergrundfarbe für das Spielfenster, der Vorgabe eines Motivs für die Rückseiten der Karten und endet noch lange nicht mit der Benennung eines Kartensets. Das Programm Offiziersskat nutzt außerdem wahlweise ein französisches oder ein deutsches Kartenblatt. In der erweiterten und separat zu erwerbenden CD-Vollversion lassen sich beide Kartensets auch im Truecolor-Modus angehen.

In den Einstellungen läßt sich auch die Spielstärke des Computergegners bestimmen. Wer möchte, der legt auch gleich fest, welcher der beiden Gegner zuerst ausspielen darf. Zusätzlich bietet das Spiel eine gelungene Sprachausgabe an, die stets dann mit Kommentaren aufwartet, wenn der Spieler versucht, eine falsche Karte auszuspielen. Außerdem kann festgelegt werden, nach wieviel Punkten eine Partie als gewonnen gilt.

Das Spiel selbst geht einem ganz einfach von der Hand, da man nichts anderes tun muß, als die Karten anzuklicken, die auszuspielen sind. Selbst wer noch keine Ahnung von den Regeln hat, kommt schnell auf einen grünen Zweig, da das Programm bei einer Fehlbedienung sofort korrigierend eingreift. Außerdem ist das ganze Regelwerk in der Online-Hilfe verfügbar.

Die vorliegende Light-Version ist voll spielbar. Es lassen sich nur einige Sonderfunktionen wie Extrapunkte bei Schneider, Schwarz und Grand, die Spielabrechnung nach Skatregeln, das Zulassen eines Grand oder eines Remis nicht aktivieren. Außerdem funktioniert die Spielabkürzung durch den Computer noch nicht.

Wer Spaß an dem aus Berlin stammenden Kartenspiel hat, der kann eine spezielle CD-Kompilation mit weiteren Vollversionen u. a. der Spiele Doppelkopf, Offiziersskat, Offiziersschafkopf, Ration sowie Siebzehnundvier zum Typemania-Sonderpreis von 50 Mark (sonst 90 Mark) bestellen. Bitte benutzen Sie zu diesem Zweck die Bestelldatei REGIST.TXT.

Offiziersskat Light 2.5

System:	Windows 3.1
Autor:	Ch. Kreutzberg und Uwe Rosenke, Schulstr. 117, 13347 Berlin
E-Mail:	SpieleBox@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/Spielebox

Hot Spot

Grübelspaß

Hot Spot ist ein kleines, aber feines Spiel, das die grauen Zellen über Gebühr belastet. Es gilt, viele bunte Steine auf einem Brett abzulegen, das zu diesem Zweck viele ringförmig angeordnete Felder anbietet. Tja, wenn das alles nur so einfach wäre ...

32 verschiedene Spielsteine stecken im Sack, den das Spiel Hot Spot vor jeder neuen Runde ordentlich durchmengt. Die einzelnen Steine nehmen dabei eine von vier Farben und eines von vier Motiven an. Anschließend werden vier Steine vom Programm gezogen und in den Ecken des Spielbrettes abgelegt.

Das Ziel ist es nun, einzelne Steine mit der Maus aufzunehmen, um sie auf dem Spielbrett zu positionieren. Dabei muß der Anwender allerdings einige strenge Regeln befolgen. Die Anlegefelder auf dem Spielbrett sind ringförmig angeordnet. Alle benachbarten Felder in einem Ring sind durch Linien miteinander verbunden, zusätzlich bauen immer zwei Nachbarfelder (Eltern) aus dem Außenring gemeinsam eine Connection zu einem einzelnen Feld im Innenring auf.

Und das sind die Regeln: Ein Stein läßt sich nur dann auf dem Brett ablegen, wenn er innerhalb eines Rings eine andere Farbe und ein anderes Symbol als der direkte Nachbar aufweist. Es dürfen demnach keine sich gleichende Steine nebeneinander plaziert werden.

Erschwerend kommt hinzu, daß die Steine, die im Innenring plaziert werden, mit den beiden Elternsteinen auf dem Außenring harmonieren müssen. Hier muß das Motiv des einen Elternsteins und gleichzeitig die Farbe des anderen Elternsteins übernommen werden. Gleichzeitig gilt aber wieder, daß die Steine innerhalb des Rings völlig anders aussehen müssen. Dieser doppelte Eiertanz ist zwar auf Dauer ganz schön kompliziert, geht einem nach ein paar Minuten Spielzeit aber doch ins Blut über. Eine Spielrunde ist vorbei, sobald sich keiner der Steine aus den vier Ecken mehr auf dem Brett anlegen läßt. Oder wenn eine Partie aufgegangen ist, was allerdings nur sehr selten vorkommt. Schafft es der Spieler, beim Legen der Steine ausreichend Punkte zu sammeln, so darf er sich in eine Highscore-Liste eintragen.

Bei jedem Start einer neuen Spielrunde verwendet das Programm übrigens einen neuen Symbolsatz für die Steine, was das Spielen noch etwas abwechslungsreicher gestaltet.



Mist, schon wieder ist eine Partie zuende?

HotSpot

System: Windows 95
Autor: Klepp Nikolaus, Ohlsdorferstrasse 51a, A-4810 Gmunden
E-Mail: nikolaus.klepp@kfunigraz.ac.at
Internet: http://bkfug.kfunigraz.ac.at/~kleppn



WinTeamchef 1.2 Express

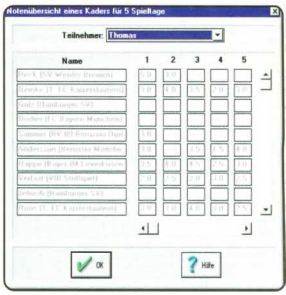
Fußballexperten unter sich

WinTeamchef ist ein Fußball-Managerspiel, an dem bis zu zehn Personen teilnehmen können. Sie schlüpfen in die Rolle von Otto Rehhagel oder Ottmar Hitzfeld und kaufen sich Ihren Wunsch-Spielerkader zusammen. WinTeamchef sagt Ihnen, ob Sie dabei die richtige Wahl getroffen haben.

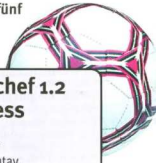
Beim Manager-Spiel WinTeamchef stellen Sie aus Ihrem Kader von 22 Bundesligaspielern zu jedem Spieltag die beste Elf auf. Unter den zuvor gekauften Spielern muß im Gesamtkader eine Mischung aus zwei Torhütern, acht Abwehr-, acht Mittelfeldspielern und vier Stürmern vorhanden sein. Die Mitspieler wickeln den Kauf der Spieler wie auf einer Börse ab. Wer am meisten bietet, erhält den Spieler. Die Höhe des Budgets, über das jeder Teilnehmer verfügt, wird vorher unter den Teilnehmern frei vereinbart.

WinTeamchef beurteilt die Spieler Woche für Woche nach den verschiedensten Bewertungskriterien. Noten und Bewertungen werden dabei unter anderem der Fußball-Fachpresse entnommen. WinTeamchef berechnet zum Beispiel die Summe aller geschossenen Tore und vergleicht sie mit der Summe der Fußball-Elf der Trainer-Konkurrenten. Weitere Kriterien für die Bewertung einer Mannschaft sind der Durchschnitt der Noten bei der Spieler-Einzelbewertung, die Anzahl der Berufungen ins All-Star-Team, Gegentore und vieles mehr.

Nach einem Spieltag werden die für die Auswertung relevanten Daten eingegeben, und WinTeamchef errechnet das Abschneiden jedes Teilnehmers. Der Fußballfreund bekommt auf diese Weise nach jedem Bundesliga-Wochenende für seine Lieblings-Elf Punkte, die zu einer Gesamtpunktzahl addiert werden. Wer ganz oben liegt, hat das Zeug zum Bundestrainer und sollte sich mal beim DFB für den wackligen Job bewerben. (rw)



Die Notenübersicht eines Kaders nach fünf Spieltagen.



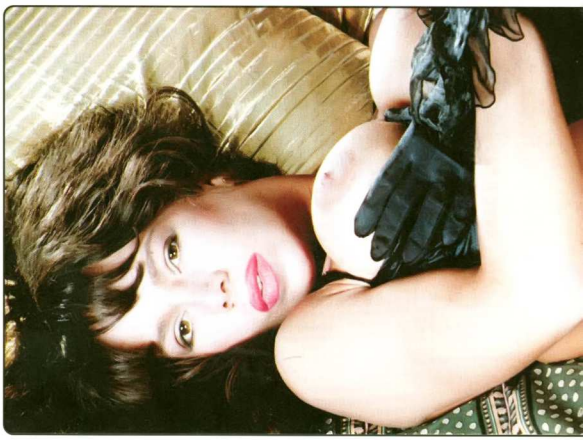
WinTeamchef 1.2 Express

System: Windows 3.1
Autor: Thomas Mantay, Warnstedtstraße 71, 22525 Hamburg
E-Mail: mantay@informatik.uni-hamburg.de
Internet: http://lki-www.informatik.uni-hamburg.de/~mantay/index.html

Echte Vollversion

TZ Strip Roulette

Zocken für den guten Ausblick



Wenn es denn in der Shareware-Szene so etwas wie einen ausgemachten Erotomanen gibt, dann ist dies der Berliner Thomas Zeh. Für die SharePlay konnten wir seinen Klassiker TZ Strip Roulette in der Vollversion gewinnen.

Machen Sie Ihren Einsatz, heißt es im Casino. Spielen sollten Sie aber erst dann am grünen Filztisch, wenn Sie zuvor Ihren potentiellen Gewinn in Augenschein genommen haben. Dieser Gewinn heißt bei TZ Strip Roulette wahlweise Mona, Jane, Dany, Lola oder Susi – und diese Mädchen stellen den Konterpart, gegen den Sie beim Spielen am Roulette-Tisch antreten müssen. Die Mädchen betreten das Casino als Croupiers, die das Roulette-Rad drehen und das große Geld verwalten.

Gelingt es Ihnen, die Mädchen mit viel Glück in die Pleite zu treiben, so müssen sie prompt ein Kleidungsstück ablegen, um sich mit neuem Spielgeld einzudecken. Dabei sind die fünf Frauen unterschiedlich gut betucht. Die kesse Mona ist bereits nach einem Verlust von nur 500 Mark am Ende ihrer Kreditlinie angekommen – und legt dann bereits ab. Die spielstarke Susi hingegen läßt erst dann blanke Haut sehen, wenn mindestens 2000 Mark den Besitzer gewechselt haben.



Jane ist ein besonders üppig ausgestattetes Mädchen vom Lande.



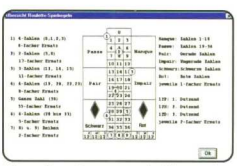
Wählen Sie Ihre Gegnerin für die aktuelle Partie.

Das Limit ist erreicht

Der Spieler kann sich sein Kapital selbst einteilen. So setzt er minimal eine und maximal 50 Mark auf einmal per Mausklick auf dem Roulettetisch ab. Dabei gilt das Limit, daß maximal 200 Mark zugleich auf ein einzelnes Feld gesetzt werden dürfen. Auf diese Weise wird verhindert, daß ein Spieler sein gesamtes Geld auf ein Feld setzt und bei einem Gewinn gleich alle nackten Busen dieser Welt zu sehen bekommt.

Beim Roulette liegt die Wahrscheinlichkeit eines Gewinnes zu 52,7 Prozent bei der Bank und zu 47,3 Prozent beim Spieler. Diese Chancenverteilung hört sich fair und fast nach einer Halbe-halbe-Chance an, besagt aber im Endeffekt nichts anderes, als daß auf lange Sicht immer die Bank gewinnt. Ziel ist es demnach, schnelle Gewinne einzufahren, um so die Wahrscheinlichkeit auszutricksen. Im Test der Redaktion sind wir am besten mit der Taktik gefahren, immer gleich mit 50-Mark-Chips zu spielen und dabei mindestens einen Chip auf eine einzelne Zahl zu setzen. Kommt die, hat man schon gewonnen.

Die Mädchen selbst posieren direkt im Programmfenster und heizen dem Spieler manchmal auch mit dem einen oder anderen kessen Spruch ein. Müssen sie sich ausziehen, so wechselt kurzerhand die Ansicht im Fenster, und ein neues, freizügigeres Foto wird geladen.



Diese dem Programm beiliegende Übersicht zeigt die Pay-off-Charts bei einem Gewinn an.

TZ Strip Roulette ist für alle Angsthasen mit einem Boss-Button ausgestattet – er wird am besten immer dann gedrückt, wenn die Freundin oder der Boss das Arbeitszimmer betreten. Dann macht sich das Spiel sofort klein und verschwindet als unverfängliches Icon in der Task-Leiste.

TZ Strip Roulette

System: Windows 3.1

Autor: Thomas Zeh, Wriezener Str. 41
13359 Berlin

50 x Girls at the Beach

STRANDGUT



Hubertus Blume hat als Fotograf das große Glück gehabt, die schönsten Mädchen an den weißesten Stränden der Welt ablichten zu können. Im seinem Pictorial „Girls at the beach" läßt er uns durch den Sucher seiner Kamera schauen.



Nein, du darfst mir den Sand nicht abklopfen.



Irgendwie klemmt mein Liegestuhl schon wieder.



Es ist angerichtet, Euer Lordschaft.



Training für den Iron Man.



Ich bin der König der Welt! Der Film Titanic – wie er mit weniger Geld gedreht worden wäre.

Holst du den Bacardi, oder hole ich ihn



Schau mir tief in die Augen ...



illeben am Pool.



Wenn hier einer der Käpt'n ist, dann ja wohl ich.



Es wird Zeit, das Hühnchen mal zu wenden. Von dieser Seite ist es schon ganz knusprig.

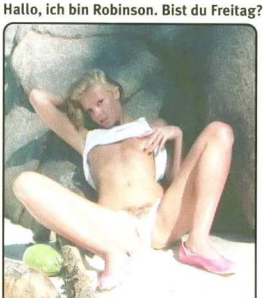


Hinter Gittern.

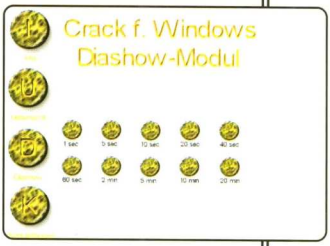


denixe sucht Anschluß.

Hallo, ich bin Robinson. Bist du Freitag?



Fotos anschauen mit der Diashow



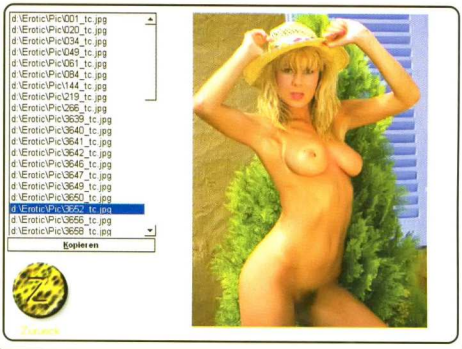
Die „Diashow" von unserem Hausprogrammierer Robert Mundt startet direkt von der CD-ROM und läßt sich am einfachsten aus dem Menüsystem heraus aufrufen. Die Oberfläche, die sowohl unter Windows 3.1 als auch unter Win 95 funktioniert, stellt drei wichtige Buttons zur Verfügung.

Der Button „Uebersicht" lädt ein einzelnes Erotik-Bild im JPEG-Format in ein Vorschaufenster und zeigt in einem links angehängten Pulldown-Menü die Namen aller übrigen Bilddateien an. Sobald Sie mit der Maus einen anderen Dateinamen markieren, wird sofort das dazugehörende Motiv in den richtigen Proportionen in das Programmfenster geladen. Ein Doppelklick auf eines der Motive lädt es noch einmal in der Originalauflösung. **Mit dem ganz neuen Kopieren-Button können Sie außerdem einzelne Motive von der CD auf die Festplatte übernehmen.**

Der zweite Button namens „Diashow" fährt eine automatische Slideshow ab, zeigt also in einem zeitlichen Abstand alle Bilder in ihrer vorgegebenen Reihenfolge an – dabei können Sie sich bequem zurücklehnen. Geben Sie das Intervall zwischen den einzelnen Slides mit den Minibuttons vor, die von einer Sekunde bis hin zu 20 Minuten alle wichtigen Abstände abdecken.

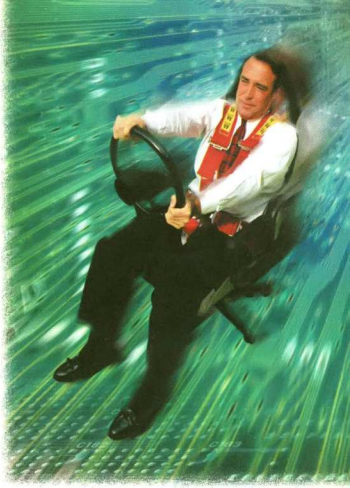
Der „Kontaktbogen" ist konform zur Bildübersicht aufgebaut, zeigt aber neun Motive zur gleichen Zeit an. Auch im Kontaktbogen können Sie einzelne Bilder per Doppelklick in der Originalauflösung betrachten. Um das Programm zu verlassen, drücken Sie die <ESC>-Taste.





Kostenlose Shockwave-Spiele

Spielstunde im Internet



Haben Sie gerade Lust auf ein neues Computerspiel, aber keine einzelne CD-ROM mehr im Haus, die nicht schon ein paar Dutzend Mal im Laufwerk steckte? In diesem Fall lohnt sich ein Trip ins Internet. Hier warten Hunderte von kostenlosen Web-Spielen auf Besucher – die Shockwave-Spiele unter ihnen sind immer noch die besten.

Wie bitte? Spiele, die kein Geld kosten? Kein Problem – im Internet ist es bereits seit Jahren völlig gang und gäbe, Spiele anzubieten, ohne dabei auch nur einen Pfennig Geld zu verlangen. Sieht man einmal von den Online-Gebühren ab, die von den Besuchern natürlich weiterhin an Provider und Telekom zu entrichten sind.

Da gibt es etliche Spiele, die auf den Homepages von Privatpersonen und Firmen angeboten werden, die allein auf die Möglichkeiten der HTML-Sprache setzen. Das sind in der Regel einfache Adventures und Brettspiele, bei denen sich der Spieler von einer HTML-Seite zur nächsten klickt. Bereits wesentlich ausgereifter sind die Java-Spiele, die allerdings oft sehr langsam sind und den Spieler zum Warten zwingen – und das kostet online richtig Geld. Deswegen spielen Profis am liebsten mit den modernen Shockwave-Spielen, die alle erst größtenteils im laufenden Jahr entstanden sind. Einmal komplett in den Arbeitsspeicher geladen, lassen sich diese hochwertigen und zwischen 30 und 600 KByte großen Spiele in einer sehr hohen Geschwindigkeit angehen.

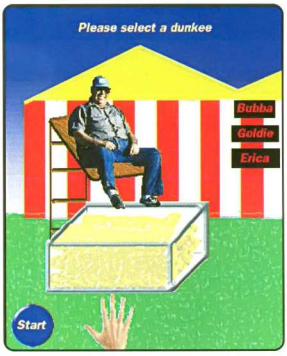
Um ein Shockwave-Spiel verwenden zu können, muß allerdings das kostenlose Shockwave-Plug-In in den Browser eingebunden werden. Dieses Plug-In steht auf den Seiten von Macromedia (http://www.macromedia.com) zur Verfügung und kann bequem per Mausklick auf die eigene Festplatte übertragen werden.

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Shockwave-Spiele aus dem Internet vor, die alle gratis zu spielen sind und uns viel Spaß bereitet haben. Ein letzter Tip vor dem Start: Die Shockwave-Spiele bestehen in der Regel nur aus einer einzelnen DCR-Datei, die nach dem Laden im Cache-Verzeichnis des Browsers wiederzufinden ist. Diese Datei sollte unbedingt in ein anderes Verzeichnis verschoben werden, damit sie nicht beim Leeren des Caches aus Versehen gelöscht wird. Anschließend läßt sich die DCR-Datei per Drag and Drop aus dem Explorer in das Fenster des Browsers ziehen. Und voilà – schon spielen Sie die besten Shockwave-Spiele offline und zahlen gar keinen Pfennig mehr für ihre Benutzung.

All my Chitlins Y'all

http://www.yall.com/chitlins/

Sicherlich kennen Sie alle dieses eine ganz bestimmte Rummelspiel aus den USA, das oft genug zum Einsatz kommt, wenn alte amerikanische College-Filme über die Mattscheibe flimmern: Da sitzt einer der Schausteller vom Rummel erhöht auf einer kleinen Plattform. Unter ihm ist ein Bottich mit eiskaltem Wasser zu sehen. Jeder zahlende Rummelbesucher bekommt nun drei Bälle gereicht und muß aus angemessener Entfernung versuchen, eine kleine Zielscheibe zu treffen, die umklappen muß, um den Schausteller im Wasser zu versenken.



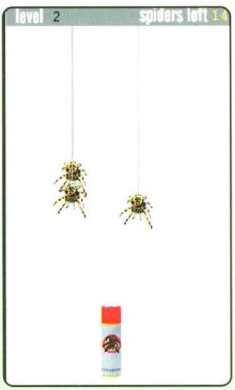
Bei der Shockwave-Variante des Klassikers nehmen der dicke Bauer Bubba, der Golden Retriever Goldie oder das Nummerngirl Erica auf der Sitzschale Platz. Mit etwas Geschick schafft es der Spieler, mit der Maus das animierte Target zu treffen und es in der Folge platschen zu lassen. Tip: 🐰🐰

Arachnaphobia

http://www.PeopleSpace.com/gamelets/arachnophobia/arachno.html

Haben Sie Angst vor Spinnen? Okay, dann wird das, was Sie gleich erleben, ein wenig haarig werden. Und wir meinen „haarig" wie in „echt viele behaarte Riesenspinnen".

Im Shockwave-Spiel von PeopleSpace bewegt der Spieler eine Gift-Spraydose mit den Cursortasten am Boden eines Schachtes hin und her. In diesen Schacht lassen sich nun dicke, eklige Spinnentiere an ihrem klebrigen Faden herab. Sie müssen nun unbedingt mit der Taste A abgeschossen werden, bevor sie den Boden berühren. Schaffen es drei Spinnen, sich am Spieler vor-



beizumogeln, so haben sie gewonnen, und das Spiel muß von vorne beginnen. Es gibt mehrere Level, und jede Ebene wartet mit mehr Spinnen als die vorangegangene auf.
Tip: 🐭🐭

Bug Juice

http://www.jigint.com/bugjuice/

Bug Juice ist ein wirklich gelungenes und spielstarkes Shockwave-Spiel. Der Spieler schaut durch die Windschutzscheibe seines fahrenden Autos nach draußen auf die Straße. Das heißt, er würde gerne auf die Straße schauen, wenn da nicht ständig Käfer gegen seine Scheibe klatschen würden.

Um die bunte Käfermantsche von der Scheibe zu schaufeln, muß der Fahrer selbst Hand anlegen. Mit den Cursortasten läßt sich demnach eine gezeichnete Hand über den Schirm bewegen. Ein Druck auf die Leertaste veranlaßt die Hand dazu, einen Käferschleim aufzuheben. Ein weiterer Druck läßt den Schleim wieder los. Schafft es der Anwender, drei gleichfarbige Blobs zusammenzubringen, so lösen sie sich Gott sei Dank auf.

Leider fährt das Auto sehr schnell. Da ist es fast unmöglich, die zerplatzten Käfer schnell genug hin und her zu bugsieren – es sind einfach zu viele. Also fahren wir lieber blind dem Ziel entgegen.
Tip: 🐭🐭🐭



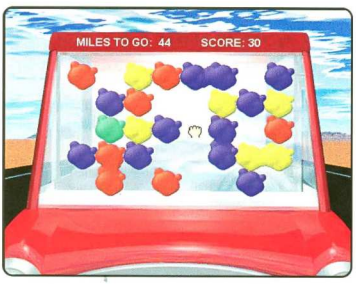
Clone'O'Matic

http://www.sun-sentinel.com/graphics/entertainment/clone.htm

Es werden Schafe geklont, Bakterien geklont und nun auch Stammzellen von menschlichen Embryonen geklont. Wer trotz dieser Meldungen nicht so viel Angst vor der Genetik hat und selbst einmal Hand anlegen möchte an der Klonmaschine, der hat nun alle Gelegenheit dazu.

Clone'O'Matic ist eine virtuelle Maschine, die per Mausklick zu bedienen ist. Um ein ganz neues Lebewesen zu klonen, müssen fünf Genproben eingesammelt werden. Zu diesem Zweck wird eine Pipette auf ein Band mit langsam vorbeirollenden Petrischalen herabgesenkt. Sie saugt mal Gene von einem Schaf, einem Hummer, einem Affen oder einem schönen Supermodel auf. Zusammengemixt entsteht dabei ein Fabeltier, auf das die Welt ganz bestimmt nicht gewartet hat.

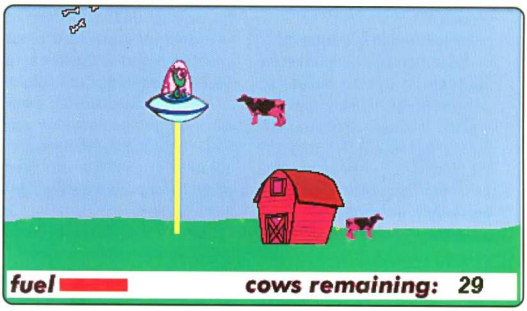
Schockierend? Ganz bestimmt nicht so sehr wie das Ergebnis der ebenfalls verfügbaren Klonierspiele „Celebrity Clone'O'Matic" (Berühmtheiten wie Clinton & Co. lassen sich mixen) und „Clone a Chocolate Milk Cow".
Tip: 🐭🐭🐭



Cow Mutilators

http://losangeles.digitalcity.com/animation/gallery/PlugGame/cm.htm

So als Alien zu Besuch auf der Erde hat man es schon schwer. Die grünen Männchen von Pat Mallet konnten sich, möchte man den Playboy-Heften Glauben schenken, wenigstens mit den unbefriedigten Frauen unseres Planeten amüsieren. Aber was haben die Aliens in diesem Spiel von der unerfüllten Libido der humanoiden Weibchen? Nichts, denn sie haben fürchterlichen Hunger und dürfen aus Angst entdeckt zu werden, nicht einmal bei McDonalds vorbeifahren.



Im Spiel gilt es deswegen, im UFO über einen einsam gelegenen Bauernhof zu fliegen, um per Traktorstrahl (linke Maustaste!) Kühe von der Weide zu holen. Sie werden rasch ins UFO gebeamt, mampf, mampf, aufgefressen und dann als Knochen wieder entsorgt. Vorsicht ist nur vor fliegenden (sic!) Kühen geboten. Sie sorgen für so manchen UFO-Crash im freien Luftraum und beenden in diesem Fall das Spiel noch vor der Zeit. Und den Aliens knurrt weiter der Magen.
Tip: 🐭🐭🐭

Enter the Fridge

http://www.pepsi.co.uk/life_of_fridge/kung_fu/index.html

Der Pepsi-Konzern selbst bittet um Beistand. Der böse Lee Hung und seine Triade „The



Sho' Tan Curlee" haben einen Pepsi-Max-Transporter abgefangen. Nun planen sie, das leckere Getränk kontrolliert von Straßendealern verkaufen zu lassen, um die Preise so in die Höhe zu treiben. Die Aufgabe des Spielers ist es, alle Pepsi-Dosen wieder einzusammeln, um den gemeinen Plan seiner Grundlage zu berauben. Zu diesem Zweck fliegt der Anwender auf einem Jetski-Gleiter in das rundum verminte Territorium des Gangsters ein. Hier kann er springend (linke Maustaste) die in der Luft ausliegenden Büchsen einsammeln, muß sich aber zugleich vor den Minen hüten. Wer an ihnen zerschellt, darf zwar ein Stück weit zurück neu beginnen – aber nur so lange, wie die zur Verfügung gestellten Leben reichen. Zehn einge-

sammelte Cola-Büchsen sind übrigens für ein Extraleben gut.

Schafft es der Spieler, das verminte Gewässer zu überqueren, so nutzt er anschließend ein Skateboard, um die Stadt Hongkong zu durchqueren – hin zur gut beschützten Festung der Bösewichter. In den nun gebotenen Karateleveln kann der Spieler mit Hilfe der linken Maustaste in die Luft hüpfen und mit der Leertaste einen Karatetritt austeilen.
Tip: 🐰🐰🐰🐰

Godzilla vs. Tamagotchi

http://www.jitterbug.com/gvt/gvt.shtml

Ach, was können wir fies, gemein und böse sein. In diesem grafisch perfekt gestalteten Spiel sehen wir ein stark vergrößertes Tamagotchi auf dem Schirm – inklusive des nervtötenden kleinen Viechs im Zentrum der miesen LCD-Anzeige.

Ganz klar: Das elektronische Tierchen ist uns so lange auf den Sack gestiegen, daß es endlich weg muß. Und zwar mit einem Rumms. Dafür sorgt in diesem Spiel Godzilla persönlich. Per Mausklick kann sein Riesenfuß an eines von drei möglichen Position in das Display herabstapfen, um das kleine Tamagotchi brutal von der dritten in die zweite Dimension zu befördern. Platsch! Und da war das Tamagotchi nur noch Arbeit für die Straßenreinigung.

Wer möchte, der kann sich für ein paar Dollar auch eine Windows-Version des Spiels downloaden.

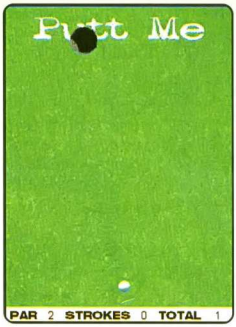
Tip: 🐰🐰🐰



Golfblast 3000 PeopleSpace

http://www.PeopleSpace.com/gamelets/golf/golf.html

Golfer, die am Bildschirm ihre Konzentration stählen möchten, laden dieses Spiel. Es malt ein Loch auf den Schirm, pla-



ziert einen Golfball möglichst weit entfernt davon und bittet anschließend den Spieler aufs Grün – einmal einputten, bitte.

Mit den Cursortasten kann der Golfschläger beliebig am Ball ausgerichtet werden. Um auszuholen und zu schlagen muß jetzt nur noch der Ball angeklickt werden.

Das Spiel ist gerade aufgrund seiner simplen Gestaltung und Bedienung ein Muß für alle gestreßten PC-Anwender, die sich einmal das Hirn freipusten möchten.
Tip: 🐰🐰🐰

Hellephant Jig Interactive

http://www.NetToyz.com/hellephant.html

Sie sind ein kleiner Elefant, der aus seinem Rüssel schießen kann. Das ist auch gut so, denn vom Himmel fallen brennende Peanuts herab, die unbedingt aufzuschießen sind, um an die leckeren Innereien heranzukommen. Dabei stören die herumflatternden Männchen und Fabelwesen nur. Deswegen



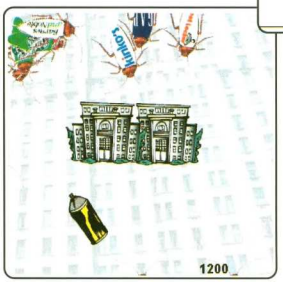
sollte man sie auch gleich vom Himmel holen – dem Punktekonto kann dies nur gut tun.
Tip: 🐰🐰🐰

Infested New York Now

http://www.nynow.com/divertme/features/roach/

Was für ein Schlamassel! Ganz New York ist voller Kakerlaken – ekelhaft große Viecher, die alles mit ihren langen Fühlern betasten und sich schneller vermehren als Talkmaster im Fernsehen. Moment. Ganz New York? Nein, ein kleiner Supermarkt hat sich gegen die Invasion der Cockroaches noch behaupten können. Noch – denn die Riesenkäfer lugen bereits um die Ecke und haben ihr neuestes Ziel bereits fest im Facettenauge erfaßt.

Mit der mausgeführten Sprühdose lassen sich die Kerbtiere ganz gut in Schach halten. Wenn es denn nur nicht so viele wären! Und so muß der Spieler sich schon bald der Übermacht beugen. Und endet als Käferfutter.
Tip: 🐰🐰🐰



Lickety-Splat Adveractive

http://www.geocities.com/TimesSquare/Arena/8971/frog.html

Wollten Sie schon immer einmal wissen, wie sich ein Frosch fühlt? Wir verraten es Ihnen – hungrig! Bei diesem Spiel muß er nämlich versuchen, mit seiner langen Zunge Fliegen zu fangen. Dabei schießt er so manches Mal daneben, weil die herumbrummenden Fliegen sehr flink sind und es doch eine ganze Weile dauert, bevor die

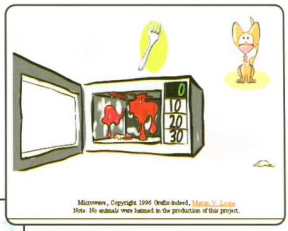


glitschige Froschzunge komplett ausgerollt ist und ins anvisierte Ziel trifft.
Tip: 🐰🐰🐰

Microwave

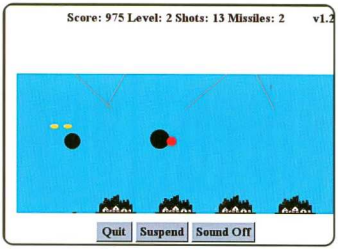
http://www.burnt.com/shock/microwave/

Kinder, bitte: Tut das nicht in echt, was dieses Shockwave-Spiel vorschlägt. Es simuliert ein Mikrowellengerät, das sich per Mausklick mit Marshmal-



lows, Gabeln oder fiependen Schoßhündchen bestücken läßt. Anschließend kann man die Mikrowelle für 10, 20 oder 30 Minuten einschalten und zuschauen, was passiert. Nur so viel: Nach der Show steht ein kleiner Schwamm zur Verfügung,

um die Schweinerei wieder wegzumachen. Das heißt, bei der Gabel braucht man den Schwamm ja gar nicht, da blitzt es ja nur. Wie so mancher Hersteller in den USA inzwischen weiß, funktioniert die Mikrowelle auch mit Katzen – einer von ihnen mußte Millionen Dollar an eine Frau zahlen, die ihre Mutzi nach dem Baden in der Mikrowelle trocknen wollte.
Tip: 🐰🐰🐰



Missile Commando

http://www.sdsu.edu/~boyns/java/mcii/mcii.html

In vielen Automatencasinos gab es früher eine Maschine mit dem Namen „Städteverteidigung". Dies ist die Computer-Umsetzung des Klassikers auf Shockwave-Ebene. Der Spieler bekommt ein halbes Dutzend Städte zugeteilt, die er fortan vor dem Angriff aus der Luft schützen muß. Um Laserstrahlen, gefährliche Minen-UFOS und Atombomben aus der Luft zu holen, lassen sich mit der Maus gezielt Raketen abschießen – leider stehen davon nicht sehr viele zur Verfügung.

Nach jeder Runde zieht das Shockwave-Modul Bilanz, spendiert Bonuspunkte für jede noch heile Stadt und jede nicht verbrauchte Rakete – und leitet den nächsten Angriff ein. Dank der sehr rasanten Umsetzung des Spiels kommt man bei der Städteverteidigung doch ganz schön ins Schwitzen: Hier geht die Post ab, und der Schwierigkeitsgrad steigt und steigt.

Leider gibt es nur alle 10.000 Punkte eine verlorene Stadt zurück.
Tip: 🐰🐰🐰

Tip: Alle Links zum Anklicken finden Sie online auf www.typemania.de – bitte auf die Leseproben achten!

Moose mush

http://hem.passagen.se/azatoth/moose_e.htm

Übler Schwedenhumor. Anders ist das Shockwave-Spiel von Erik Hjortsberg kaum zu beschreiben. Der Spieler fährt mit seinem Auto über die Landstraße nach Hause. Da ist es doch schon recht verwunderlich, daß einem gleich auf beiden Spuren der Gegenverkehr entgegenbraust. Jede Kollision mit einem der Autos erhöht die Prämie der Versicherung, die der Fahrer zu zahlen hat – bis hin zum leider nicht näher benannten Maximum, dann ist das Spiel sofort zu Ende. Pluspunkte hingegen gibt es für jeden über den Asphalt galoppierenden Elch, der plattgefahren wird. Dabei ist einem das große Hirschtier nach dem Elchtest um den Mercedes doch gerade erst sympathisch geworden!
Tip: 🐰🐰🐰



pc-zeitschrift.de
Der Online-Guide für Computer-Zeitschriften

Computer-Magazine zu den Themen:

- Internet
- PC
- Kaufberatung
- Erotik
- Spiele
- Multimedia
- Mac
- Amiga
- Musik
- Software
- DTP
- Business
- Shareware
- News
- Betriebssysteme
- Netzwerk

http://www.pc-zeitschrift.de
Jetzt klicken!

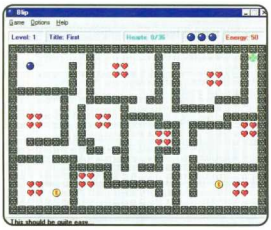
Wingames Collection '98

Kostenloser Spielekoffer



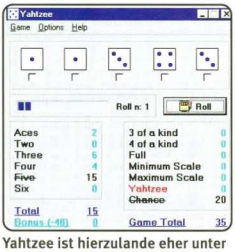
Manchmal sind es eben doch eher die Klassiker, die man in einer Arbeitspause gern spielen möchte. Aber Geld ausgeben für Kniffel, TicTacToe oder Reversi? Das muß nicht sein. Warum auch? Der Italiener Giulio Ferrari stellt sieben Klassiker als Freeware zur Verfügung.

Sieben kostenfreie Spiele in einer superben Aufmachung – solche Geschenke bekommt man derzeit nur in der Shareware-Szene überreicht. Giulio Ferrari, der einige seiner Spiele noch vor kurzem zu Preisen von 10 Dollar das Stück verkaufte, faßte sich unlängst ein Herz, und stellte sieben seiner Games in einer schwachen Stunde zu einer Freeware-Kollektion zusammen. Leider fehlt den Programmen so etwas wie ein Menüsystem, so daß sie alle separat über den Explorer aufgerufen werden müssen.



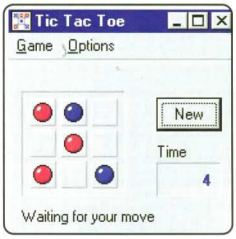
Beim Spiel Blip müssen Sie alle Herzchen einsammeln.

Den Reigen eröffnet der Klassiker **TicTacToe**, der sich wahlweise in zwei Schwierigkeitsstufen gegen den Computer oder gegen einen Freund angehen läßt. Das Ziel ist es, drei Steine in der eigenen Farbe in eine Reihe zu bekommen. Nicht minder bekannt ist das Spiel **MasterMind**, bei dem es darum geht, eine vom Computer erdachte Farbkombination zu erraten. Zu diesem Zweck hat der Spieler zehn Versuche frei. Von Haus aus ist der Farbcode vier Felder lang und kann sich aus acht verschiedenen Farben bedienen. Einsteiger beginnen das Spiel mit einem 3-Digits-Code. Das Programm ist mit Statistik und Highscore-Tabelle ausgestattet.



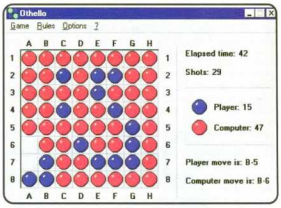
Yahtzee ist hierzulande eher unter dem Namen Kniffel bekannt.

Nicht ganz so spielstark ist hingegen das **Memory**-Spiel, das lauter kleine Icons als Symbole verwendet. Entschädigt wird der Spieler durch den Reversi-Klon **Othello**, der mit vielen verschiedenen Ausgangspositionen für eine neue Partie aufwartet. Ein echter Knüller ist das Kniffelspiel **Yahtzee**, das man ganz allein spielen kann. Nach dem Würfeln markiert man einfach die Augen, die man behalten möchte, und tut die übrigen Würfel wieder in den Becher zurück. Nach drei Würfen steht das Ergebnis fest und kann per Mausklick im Kniffelblock vermerkt werden. Eine Highscore-Liste hält dabei die höchsten Punktezahlen der Spieler fest. Ähnlich spannend ist das Zocken an der **Poker Machine**, die wie ein Draw-Poker-Automat funktioniert: Der Spieler setzt Geld auf sein eigenes Blatt und darf seine Karten nur einmal tauschen.

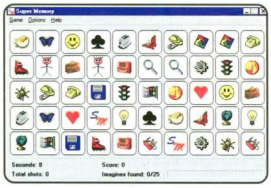


Tic-Tac-Toe gegen den Rechner.

Das wohl beste Spiel der Sammlung ist **Blip**. Dabei handelt es sich um ein hochwertiges Geschicklichkeits- und Denkspiel in einem. Der Spieler muß seine Figur gegen die Zeit durch einen verwinkelten Parcours führen, in dem lauter rote Herzchen versteckt sind. Erst wenn alle Herzchen eingesammelt sind, darf das Männchen den Level verlassen. Leider sinkt fortlaufend die verbleibende Energie – was tödlich enden kann. Also muß man sich beeilen, um zu Potte zu kommen. Spätestens im zweiten Level benötigt der Anwender dann schon mehrere Versuche, um die Spielaufgabe zu lösen. Mit dem integrierten Editor lassen sich auch eigene Level basteln.



Der Computergegner von Othello ist nicht ohne.



Das Memory-Spiel wird mit Icons gefüttert.



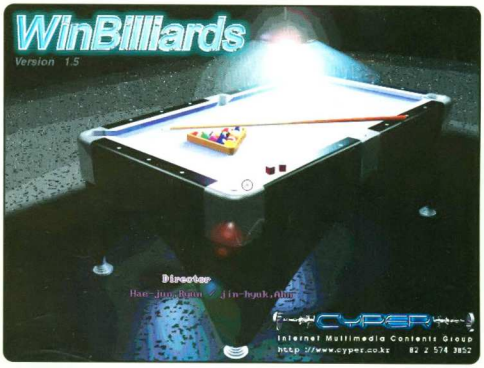
Draw-Poker an der Poker Machine.

Wingames Collection 98

System: Windows 95
Autor: Guildof@iol.it
Internet: http://www.geocities.com/SiliconValley/Lab/2106/
Preis: Freeware
Tip: ☆☆☆☆

WinBilliards 1.5

Anvisiert und eingelocht



WinBilliards baut mitten auf dem PC-Bildschirm einen simulierten Billard-Tisch auf. In der Vollversion stehen gleich acht verschiedene Regelwerke zur Verfügung, die sich bei Bedarf auch im Netzwerk angehen lassen. Besitzer der Demo versuchen sich am hierzulande sehr populären Regelwerk Eight Ball.

Früher hat man sich in der Kneipe auf ein Bier getroffen und dabei seine Freunde irgendwann zu einer Partie Pool-Billard herausgefordert. Heutzutage sind die mit grünem Filz bespannten Tische kaum noch in einer Gaststätte zu finden – schade.

Das Spiel WinBilliards richtet sich an alle Anwender, die trotzdem ab und an den Queue durch die Finger gleiten lassen möchten, um die weiße Kugel mit Schmackes über den Filz zu schießen. Das DirectX-Spiel aus Korea unterstützt in der Vollversion gleich acht Regelwerke, darunter die Billard-Varianten Nine Ball, Rotation, One Poket und 14-1 Rake. In der Testversion



Das Spiel läßt sich auch im Netzwerk angehen.

läßt sich nur das Regelwerk Eight Ball angehen, das mit 15 Kugeln gespielt wird. Einer der Kontrahenten muß dabei die vollen Kugeln mit den Ziffern 1 bis 7 einlochen, während der andere die halben (gestreiften) Kugeln mit den aufgedruckten Zahlen 9 bis 15 in die Taschen des Tisches befördern sollte. Am Ende bleibt nur die schwarze Acht übrig, die erst dann eingelocht werden darf, wenn der Spieler inzwischen alle seine Kugeln versenkt hat. Das kommt Ihnen bekannt vor? Klar, das sind ja auch die gängigen Pool-Regeln, nach denen hierzulande gespielt wird.



Der Billard-Tisch wird aus der Vogelperspektive gezeigt

Zielen und abziehen

WinBilliards zeigt den Billard-Tisch aus der Vogelperspektive, bildet die Kugeln aber ziemlich winzig ab, so daß sich die vollen Kugeln nur schwer von den halben unterscheiden lassen. Gespielt wird immer nur die weiße Kugel, also der sogenannte Cue-Ball. Mit der Maus läßt sich ein Ziel bequem anvisieren und per Klick fixieren. Eine Strichellinie zeigt dabei den Weg von der weißen Kugel zum anvisierten Ziel auf.

Unten rechts im Bildschirm ist der Cue-Ball noch einmal stark vergrößert zu sehen. Hier gilt es, das Zentrum der Kugel anzuklicken und die Maustaste gedrückt zu halten, um auf diese Weise Schwung zu holen. Leider ist es im Gegensatz zu anderen Billard-Simulationen aus der Shareware-Szene nicht ganz so einfach, mit dieser Schußvorrichtung zurechtzukommen – man fummelt sich aber bald ein.

WinBilliards ist ein nettes Spiel mit einer ganz passablen Grafik, das allerdings noch deutlich getunt werden muß, um zu einem Top-Hit zu avancieren.

WinBilliards 1.5

System: Windows 95, DirectX
Autor: Cyper, #102 Jinsuk Villa, 945-7 Dogok-Dong, Kangnamgu Seoul, Korea 135-270
Internet: http://www.cyper.co.kr
Preis: online zu erfragen
Tip: ☆☆☆

SolSuite '98 3.3

Kartenspiele für Solisten



Großmutters ganze Freude sind ihre abgewetzten Karten, mit denen sich ganz allein spannende Patiencen legen lassen, wenn die Enkel wieder einmal nicht über das Wochenende zu Besuch kommen. Wer ebenfalls Spaß an den schnellen Kartenspielen hat, sich das Auslegen der Karten aber gerne schenkt, der kopiert die SolSuite '98 auf die Festplatte und nutzt über hundert Patiencen auf einen Streich.

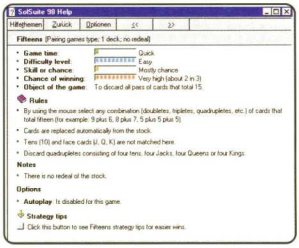
Die SolSuite '98 überrascht bereits beim ersten Start mit einer sehr übersichtlichen Präsentation der gesammelten Kartenpatiencen. In einer alphabetisch geordneten Liste lassen sich die Namen der einzelnen Patiencen von A wie Aces Up bis Y wie Yukon leicht ablesen. Eine Bildlaufleiste hilft beim Scrollen durch den Bestand. Blättert man neugierig durch den Bestand der Spiele, die inzwischen auf über hundert Regelwerke angewachsen sind, so trifft man viele alte Bekannte wie z. B. Golf, Pyramid oder Spiderette, die mit in die Kollektion aufgenommen wurden.

Sehr gelungen ist, daß es für jede Patience ein kleines Datenblatt gibt, das sich aus der Übersicht heraus per Mausklick einsehen läßt. Es zeigt zunächst einmal einen aussagekräftigen Screenshot der gerade selektierten Patience an, so daß der Spieler sehen kann, wie die Karten überhaupt ausgelegt und gruppiert werden. Dank dieser Vorschau sind auch vom Grundlayout eher anspruchsvolle Spiele wie Grandfather's Clock oder Four Seasons schnell im Bestand aufgespürt.



Auch von der Legetechnik etwas anspruchsvollere Patiencen wie Grandfather's Clock baut die SolSuite 98 problemlos auf.

Neben der grafischen Vorschau bietet das Programm auch eine knappe Bewertung der Patience. Unterhalb des Screenshots lesen Interessierte die veranschlagte Spielzeit und den Schwierigkeitsgrad in Form einer Balkengrafik ab. Zusätzlich verrät das Datenblatt, wie oft eine Patience in der Regel aufgeht, wie viele Decks (Kartenspiele) im Einsatz sind und wie oft die Karten im Stock gemischt werden dürfen (Reshuffle), bevor die Patience zu Ende geht.



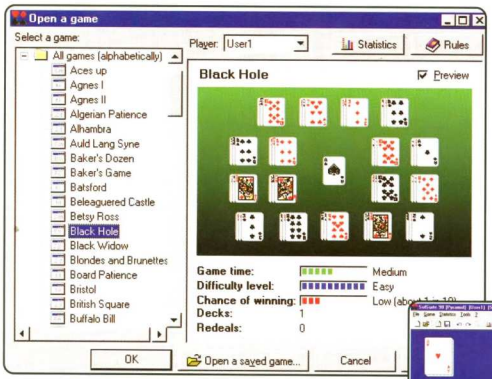
Die Regeln einer Patience werden von der Online-Hilfe so knapp wie nur möglich erklärt.

Neben der alphabetischen Anordnung der Spiele im „clickable" Inhaltsverzeichnis ordnet das Programm die einzelnen Patiencen auch noch einmal nach ihrer Zugehörigkeit zu bestimmten Regelwerken. So kann man gezielt nur die Patiencen angehen, die erklärte Variationen der Originale Canfield, FreeCell, Klondike oder Spider sind. Genauso gut ist es möglich, den Bestand der Spiele in Patiencen zu trennen, die wahlweise nur mit einem oder gleich mit zwei Decks zu spielen sind.

Wer keine Lust hat, auf Dauer immer wieder die langen Listen durchzugehen, nur um seine Lieblingspatiencen zu starten, der übernimmt diese in ein privates Startmenü.

Regeln per Tastendruck

Wird eine ausgewählte Patience gestartet, so versucht das Programm stets, diese im Vollbildmodus zu starten. Zwar ist es möglich, das Fenster der Anwendung zu verkleinern, den besten Überblick hat man aber



Die alphabetisch sortierte Übersicht aller Spiele bietet passend zu jeder Patience eine Vorschau und ein Datenblatt.

tatsächlich im Startmodus. Animiert werden die Karten ausgeteilt, und der Spieler kann mit seiner Arbeit beginnen. Wer noch nicht genau weiß, wie eine Patience überhaupt zu bedienen ist, der fragt die geltenden Regeln mit dem Hotkey F1 ab. Sie werden so knapp und einleuchtend wie möglich in einem separaten Fenster beschrieben – in englischer Sprache. Hier kann man mitunter auch nachschauen, welchen Wert die einzelnen Karten haben. Das macht Sinn bei Patiencen wie Pyramid, bei der z. B. stets Karten wegzuklicken sind, die zusammen den Wert 13 ergeben.

Die Karten selbst lassen sich ganz leicht mit der Maus markieren und verschieben. Mitunter reicht auch ein Doppelklick aus, um sie auf das Tableau zu übernehmen.



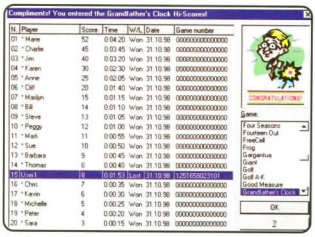
Wer die Regeln wie bei dieser Patience – Carpet – nicht kennt, der kann sie einfach mit dem Hotkey F1 aktivieren.

Der große Vorzug der SolSuite 98 gegenüber anderen Programmen dieser Art sind die vielen Funktionen rund ums Spiel. Wer möchte, nimmt etwa beliebig viele Spielzüge mit Undo zurück – oder macht selbst das Undo mit dem Befehl Redo wieder ungültig. Eine nicht aufgegangene Patience kann in der identischen Ausgangssituation neu begonnen werden, um das Glück noch einmal herauszufordern oder um eine andere Taktik auszuprobieren. Außerdem ist es möglich, ein ganz bestimmtes Spiel direkt durch die Eingabe einer Nummer noch einmal zu starten, wenn man sich diese millionenhohe Ziffer zuvor aufgeschrieben hat.

Wer es einmal nicht schafft, ein Spiel in der Zeit zu Ende zu bringen, die gerade zur Verfügung steht, der kann den Spielstand auch speichern, so daß sich die Patience zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufnehmen läßt. Ein wirklich tolles Feature ist außerdem die Option, direkt in das Regelwerk einzelner Patiencen einzugreifen, um z. B. die Anzahl der Reshuffles zu manipulieren. Die einzelnen Patiencen werden gegen die Zeit und um Punkte gespielt. Wer es dabei schafft, den aktuellen Highscore zu knacken, der darf sich gleich am Ende einer Partie in die Top-20-Liste eintragen. Zusätzlich bastelt das Programm

Die Spieler mit den höchsten Punkten können sich mit ihrem Namen in eine Top-20-Highscore-Liste eintragen lassen.





Auch unterhaltsame Klassiker wie Pyramid gehören zum Angebot der Spiele-Kollektion SolSuite 98.

passend zu jedem Spieler, der sich mit Namen angemeldet hat, an einer ausführlichen Statistik, die sich per Menübefehl abfragen läßt und den Erfolg der bisher absolvierten Patience-Sitzungen aufzeigt.

Frei konfigurierbar

Die SolSuite 98 ist frei konfigurierbar und paßt sich perfekt den Anforderungen der Anwender an. So stehen gleich mehrere verschiedene Kartensets zur Verfügung, aus denen sich eines auswählen läßt. Zwar weicht die Grafik der einzelnen Kartensets nun so stark doch nicht voneinander ab – es ist aber die Absicht, die zählt.

Wesentlich mehr Auswahl bietet das Programm bereits bei der Gestaltung der Kartenrückseiten an. Hier stehen neben den üblichen Mustern und Texturen auch naturalistische Fotos in 256 Farben zur Verfügung, die sich auf die Karten beppen lassen. Regelrecht auf Höchsttouren brummt die Software, wenn es um die Auswahl der Hintergrundgrafik des Spielefensters selbst geht. An dieser Stelle stehen Dutzende von Texturen, Mustern, Kacheln und Fotos parat, die sich in 256 Farben oder in Truecolor aktivieren lassen. Viele Kartenspieler werden allerdings nach einigen Testversuchen wieder zum gewohnten grünen Hintergrund zurückkehren, weil die anderen Muster doch sehr vom Spielverlauf ablenken.

Die neue Version 3.3 der SolSuite merzt hier oder da ein paar Bugs aus, liefert ein neues Set besonders kleiner Spielkarten mit aus und spendiert 16 neue Patiencen, namentlich Algerian Patience, Baker's Dozen, Betsy Ross, Blondes, Brunettes, Board Patience, Bristol, British Square, Czarina, Double Klondike, Fortress, Good Measure, Kings Maria, Martha, St. Helena und Terrace.

Die Shareware-Version ist nicht eingeschränkt, funktioniert aber nach der Installation nur 30 Tage lang.

SolSuite '98 3.3

System:	Windows 95
Autor:	Treesoft c/o Reg.Soft.com, 6595-G Roswell Poad, Suite 732, Atlanta, GA 30328, USA
E-Mail:	mail@solsuite.com
Internet:	http://www.solsuite.com
Preis:	19,95 $
Tip:	✌✌✌✌

Galactic Patrol 1.1

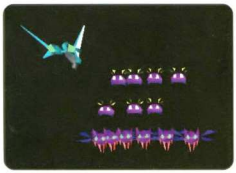
JAGD AUF DIE ALIENS

Die Shareware Galactic Patrol beamt alte Konsolen-Ballerspiele in die dritte Dimension. Schon lange hat es nicht mehr so viel Spaß gemacht, böse Aliens vom Himmel zu holen.

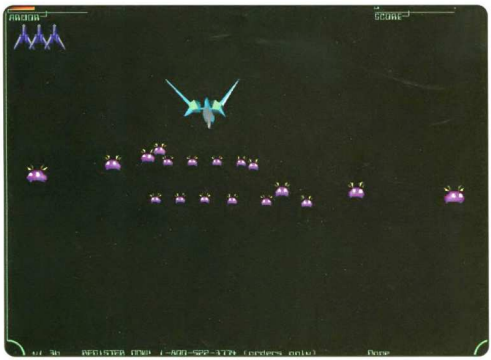
Im Spiel Galactic Patrol bereiten sich die Menschen langsam auf das dritte Jahrtausend vor. Der Wechsel ins zweite Jahrtausend war seinerzeit eigentlich ganz nett – die Alien-Rasse Phees Gu landete damals auf der Erde und machte vor all den besorgten Menschen ganz auf „lieber Kumpel". Tausend Jahre später zeigt sich langsam, daß die munteren Aliens so nett nun auch wieder nicht sind. Terranische Spione melden nämlich prompt das Zusammenziehen extraterrestrischer Truppen zum Ziel, die lange Zeit ausspionierte Erde im Handstreich zu nehmen. Angesichts dieser Bedrohung aus dem All hilft es nur, den Alien-Knalltüten mit einem Erstschlag zuvorzukommen, der wirklich sitzt. Klar, daß der Spieler da an vorderster Front mitfliegt.

Kaum ist das DirectX-Programm geladen, bemerkt der Weltraum-Kämpe auch schon, daß er es mit einem dreidimensionalen Spiel zu tun hat. Er fliegt nämlich mitten in den Bildschirm hinein und mitten durch ein rund flirrendes Warp-Tor hindurch, das ihn zu den Aliens beamt.

Die Feinde greifen an, wie man es von alten Konsolen-Klassikern wie Space Invaders, Galaga, Phoenix und Galaxian gewöhnt ist: Angriffswelle für Angriffswelle. Die Raumschiffe der Aliens sind bunt wie immer und machen sogar die gleichen piepsenden Geräusche wie früher, wenn sie sich in Kamikaze-Manier auf den Spieler stürzen. Nur greifen die Raumschiffe nun aus den Tiefen des Alls an und trauen sich dabei mal mehr, mal weniger nahe an das Raumschiff des Spielers heran. Der muß seine ganze Geschicklichkeit aufwenden, um seine Schüsse so abzufeuern, daß sie auch ins Schwarze treffen.



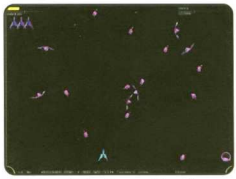
Und wieder kommen die Aliens, die wie große Fliegen aussehen, ein Stück weit näher.



Im 3D-Modus tauchen die Aliens in der Mitte des Bildschirms auf und werden immer größer, je näher sie heranrücken.

Ab und an bleiben in den Trümmern der Aliens Powerups zurück, die langsam auf das Raumschiff des Spielers zufliegen und dabei immer größer werden. Sie müssen unbedingt geschnappt werden, um neue Leben, eine schnellere Schußfrequenz, neue Waffensysteme oder verbesserte Schutzschilde nutzen zu können.

Die 3D-Hommage an alte Zeiten sorgt in jedem einzelnen Level für völlig neue Angriffsformationen und wartet mit vielen neuen „Bugs" auf, die jeder für sich eine andere Taktik verfolgen und nicht einfach zu töten sind. Genial ist, daß Galactic Patrol alle paar Level die Ansicht wechselt. Nach einigen Waves in der 3D-Perspektive wechselt das Spiel dann nostalgisch und nicht minder spielstark in die altbekannte 2D-Sicht zurück, so daß das eigene Raumschiff wahlweise von unten nach oben oder von links nach rechts in einen 2D-Schacht hineinfliegt.



Auch im 2D-Modus greifen die Aliens von allen Seiten an.

Wer im Taumel des Gefechts sein Leben läßt, kann zum Glück auf mehrere Ersatzflieger zurückgreifen oder bei der totalen Vernichtung mit der Continue-Taste doch gleich wieder weitermachen. Dabei ist es erstaunlich, wie unglaublich viele Level bereits in der Testversion vorhanden sind.

In der Vollversion sind es jedenfalls 350 Angriffswellen, die nacheinander abzuwehren sind. Dabei trifft der Spieler auch auf sechs Boss-Gegner, die sich mit einem der 30 Laser-Upgrades sicherlich ganz gut vom Bildschirm ballern lassen.

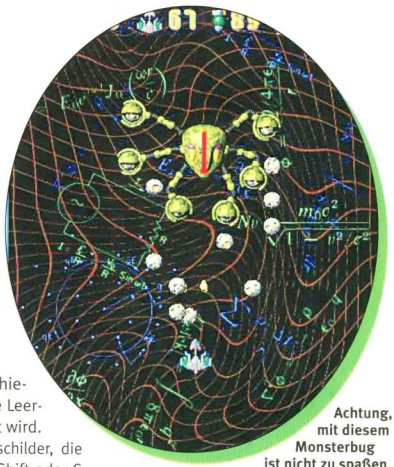
Galactic Patrol 1.1

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Monkey Byte Development llc., 4211 Broad Street, 2nd Floor, San Luis Obispo, CA 93401, USA
E-Mail:	gpmail@mbyte.com
Internet:	http://www.mbyte.com
Preis:	ab 19,95 $
Tip:	★★★★★

B.U.G.S. 98 1.1

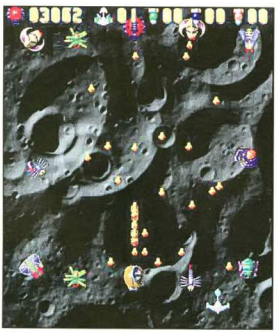
KÄFER AUS DEM WELTRAUM

BUGS, das bedeutet ausgeschrieben „Bill's Unbelievable Ghastly Spaceships". Der fürchterliche Bill möchte nichts mehr in seinem Leben, als das ganze Universum zu unterjochen. Im Kampf gegen seine garstigen Raumflotten bist du die letzte Hoffnung der Erde vor der Übernahme durch die pöbelnden Aliens.



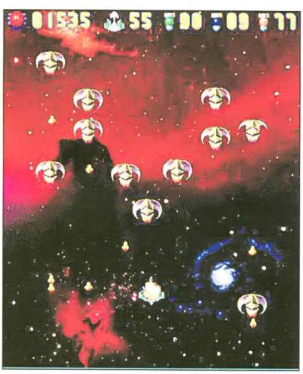
Achtung, mit diesem Monsterbug ist nicht zu spaßen. Der wirft sogar mit Meteoriten um sich.

BUGS nennt sich ein Weltraumballerspiel, das den Spielspaß der alten Arcade-Automatenspiele wie Phoenix oder Galactix mit den Mitteln der Moderne neu umsetzt. In einer Angriffswelle nach der anderen stürzen die Raumschiffe des fürchterlichen Bills auf den Flitzer des Spielers herab, der sich nur mit einem dünnen Laserstrahl gegen die Übermacht der extraterristrischen Invasoren erwehren kann. Wenn es dann im Kampf um alles oder nichts so richtig blitzt und scheppert auf dem Schirm, dann kommt das nostalgische Feeling nach langen Jahren der Entbehrung wieder übers Rückgrat ins Stammhirn gekrochen, und alles ist wieder so wie damals in den Achtzigern: Tod den Aliens!



Die Bugs greifen mit allem an, was sie an die Front werfen können.

BUGS läßt sich in drei Schwierigkeitsstufen spielen: Anfänger, Veteran und Elite. Gut ist, daß ein vom Himmel geholter Bug in der Regel ein Power-up hinterläßt, das sich etwa zehnmal um die eigene Achse dreht, bevor es sich auflöst. Während dieser Zeitspanne muß der Spieler es durch Überfliegen aufgesammelt haben, um in den Genuß des Power-ups zu gelangen. Grüne Power-ups statten das eigene Raumschiff mit Raketen aus, während blaue einen Satz Torpedos spendieren, die sich im luftleeren Raum gut abfeuern lassen. Orangene Power-ups lassen den Defender schneller nacheinander schießen, wenn die Leertaste gedrückt wird.



Zehn gegen einen: Okay, das ist fair!

Die Schutzschilder, die mit der Taste Shift oder S aktiviert werden, können übrigens vier Bug-Treffer der Level 1 bis 30 und zwei Schüsse von Bugs der Level 31 bis 50 aushalten, bevor sie ihren Geist aufgeben. Torpedos feuert der Spieler mit der Taste STRG oder T ab. Sie suchen sich automatisch das nächstgelegene Ziel und schlagen hier fürchterlich ein.

Der Masterbug

In der Testversion stehen sechs Level von insgesamt 50 zur Verfügung. Im sechsten Level wartet dann der erste Masterbug, der so groß ist, daß er fast das gesamte Spielfeld einnimmt. Diese Monsterbugs sind nur schwer in ihre Einzelteile zu zerlegen und können außerdem ziemlich fies um sich schießen – wie gut, daß der Spieler fünf Leben hat. Um einen der Riesenkäfer zu vernichten, muß man seinen Mund treffen – je häufiger, je besser. Nach elf Treffern in Folge platzt der Käfer. Die Treffer müssen aber schnell nacheinander einschlagen, weil der Bossgegner alle drei Sekunden einen Treffer wieder wettmachen kann.

Highscore-Ritter bekommen für jeden abgeschossenen Bug fünf Punkte im normalen Modus und zehn, wenn sie vor dem Treffer gerade angegriffen wurden. Einen Punkt gibt es für das Abschießen von Minen und Schüssen der Bugs, während ein Masterbug gleich für zehn bis zwanzig Punkte pro Treffer gut ist.

In der Vollversionen stehen sieben verschiedene Bug-Raumschiffe und zwei Masterbugs zur Verfügung. Ansonsten gibt es keinen Unterschied zur Demo. Mit der Taste F12 läßt sich das Spiel übrigens beenden.

In unserem Test hatten wir eine Menge Spaß mit der Demo, mußten allerdings auch feststellen, daß sich BUGS auf zwei Rechnern ab und an komplett aufhängte.

B.U.G.S. 98 1.1

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Cramon Utilities, Stardock Systems Inc.
Internet:	http://www.stardock.com/products/bugs oder http://www.gbar.dtu.dk/~c948129/
Preis:	9,95 $ während der Einführungsphase, später 14,95 $
Tip:	✌✌✌✌✌

AirHockey-Demo

Puck-Alarm



Air-Hockey ist ein Spiel, das hierzulande leider noch nicht sehr bekannt ist. Wer Interesse daran hat, das faszinierende Spiel kennenzulernen, der kann sich jetzt eine PC-Simulation auf die Festplatte überspielen. Es lohnt sich wirklich.

Air-Hockey, zu deutsch Lufthockey, ist kein neues Spiel, sondern ein Klassiker, der sich in den USA und in England in vielen Spielhallen finden läßt. Air-Hockey wird zu zweit an einem Tisch gespielt, der von den Ausmaßen und der Höhe her an einen Billard-Tisch erinnert. Nur daß er eben nicht mit einem Filzstoff bespannt, sondern mit einer weißen Kunststoffplatte beschichtet ist. In dieser Platte finden sich tausende feiner Löcher, aus denen heraus mit hohem Druck Luft gepustet wird. So kann eine kleine Hockeyscheibe aus Kunststoff perfekt auf diesem Luftkissen gleiten und dabei auf dem kurzen Weg quer über den Tisch hohe Geschwindigkeiten erreichen.



In der Demo ist es bereits möglich, die Eigenschaften des Tisches, die Maus-Sensitivität, den Luftdruck der Düsen und das Gewicht des Pucks zu ändern.

Die zwei Spieler stehen sich an den kurzen Seiten des Tisches gegenüber und halten jeder einen rundlichen Plastikschläger in der Hand, mit dem der Puck geschickt abgeschlagen werden kann. Ziel ist es, den Puck über Bande in das schmale Tor des Gegners zu schießen und dabei gleichzeitig das eigene Tor zu beschützen.

Das Spiel AirHockey für den PC simuliert den Klassiker auf atemberaubend realistische Weise. Die Demo ist zeitlich nicht begrenzt, stellt aber nur die einfachste Schwierigkeitsstufe zur Verfügung. Das bedeutet, daß man dem etwas träge spielenden Computer-Gegner ganz gut die zehn Tore reindrücken kann, die zum Gewinnen nötig sind. Einsteiger, die das Spiel noch nicht kennen, nutzen diesen Modus, um ganz in Ruhe eine eigene Taktik auszuarbeiten. AirHockey ist Bestandteil des Software-Pakets „Play This Play That", das neben dem Lufthockey auch noch die Geschicklichkeitsspiele Saloon Shootout, Skeet Shooting, Memory, Walk the Plank und das Stecksolitaire Oddman Out enthält. In der Vollversion läßt sich AirHockey in verschiedenen Schwierigkeitsgraden und auf unterschiedlichen gestalteten Tischen spielen. Zusätzlich ist es möglich, das Spiel im Netzwerk, über das Modem oder im Internet gegen Freunde und Bekannte anzugehen. Zu diesem Zweck steht sogar ein regelrechter Turniermodus bereit, der Spielpaarungen auslost und die Ergebnisse der einzelnen Begegnungen festhält.

Alle Spiele liegen in der Vollversion in einer Windows- und einer Macintosh-Fassung vor. Gespräche mit einem deutschen Distributor laufen bereits.

AirHockey

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	P.M.E., 202 New Edition Ct., Cary, NC 27511, USA
E-Mail:	ordergames@pmenterprises.com
Internet:	http://www.pmenterprises.com
Preis:	24,68 $
Tip:	✌✌✌✌

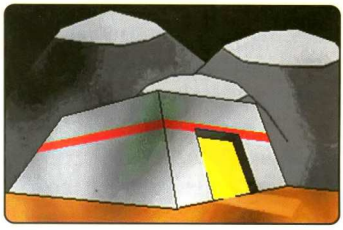
Unsere Erotik-Geheimtips im Internet:

http://www.erotikger.de
http://www.live-sex-show.de
http://www.sexcrawler.de
http://www.sexgallerie.de

A Journey Through Time

Gestrandet in der Vergangenheit

Niedlich: Diesen Gedanken hegt der Spieler, wenn er sich die Freeware „A Journey Through Time“ auf die Festplatte überspielt. Das bunte Grafik-Adventure wartet mit einer netten Geschichte, einer gelungenen Grafik und vielen guten Einfällen auf.





Wie bekomme ich wohl diese Schatztruhe auf?

Lark hat gerade eine waschechte Pechsträhne in seinem Leben erwischt. Mitten beim Spielen an einem ansonsten harmlosen Flipperautomaten verschlägt es den Jungen gleich um 500 Jahre in die Vergangenheit – und das nur, weil irgendein Kabel durchgebrizzelt ist! Oder steckt hinter seiner unfreiwilligen Vergangenheitsreise doch mehr, als sich der tumbe Joystickritter vorstellen kann?

Was Lark nicht weiß, macht ihn nicht heiß. Leider kann sich der Spieler selbst nicht in diesen Zustand der Unwissenheit flüchten: Er weiß mächtig Bescheid. Hinter Larks Misere steckt nämlich der finstere Mister X, der hemmungslos mit einer Zeitmaschine experimentiert und gar Böses im Sinn hat. Lark muß also der Vergangenheit entkommen, um in die Zukunft zu reisen. Zeitparadoxon hin oder her – im Fall einer Begegnung muß Mister X so fürchterlich eins auf die Glocke bekommen, daß er Lark im nachhinein den Vergangenheitstrip erspart.

Goldsäcke einsammeln

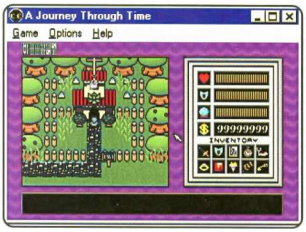
Die vorliegende Freeware stellt die erste Folge von insgesamt drei Spielteilen vor, die nach und nach kostenfrei im Web erscheinen sollen.

Das mittelalterliche Terrain wird dabei aus der Vogelperspektive gezeigt und präsentiert kleine schmucke Häuser, weite Wiesen, einen Dorfteich und eine kleine Kirche. Mit Hilfe der Cursor-Tasten läßt sich Lark ganz passabel durch das Terrain bugsieren. Wobei er stets aufpassen muß, nicht mit den merkwürdigen Energiewesen zusammenzustoßen, die überall den Parcours bevölkern. Ein solcher Kontakt würde dem Jungen nur unnötig Lebensenergie abziehen – besser, man läßt es gleich ganz bleiben.

An vielen Stellen liegen Goldsäcke aus, die sich per Mausklick aufnehmen lassen. Zu diesem Zweck drückt der Spieler zuvor mehrmals die linke Maustaste und wechselt dabei durch die bekannten Adventure-Modi Ansehen, Sprechen und Aufnehmen. Im Aufnehmen-Modus läßt sich das Gold gleich vereinnahmen.

Mit etwas Geschick und Lust zum Experimentieren bekommt Lark schnell heraus, daß er sein Gold im „Storre“ gegen einen Schlüssel eintauschen kann, der wiederum neben dem Dorfsee eine Kiste öffnet. In der wartet ein Schwert darauf, einen neuen Besitzer zu finden. Ein Besuch in der Kirche ist übrigens auch nicht zu verachten, da ein Mausklick im Aufnehmen-Modus auf den hier über die Gräber irrenden Geist sofort alle Anzeigen des Spielers auf das Maximum bringt.

Wie Lark die Vergangenheit verlassen kann und welche Abenteuer sonst noch auf ihn warten, das soll dann aber jeder Spieler selbst herausfinden.



Ein Mausklick auf den Geist vor der Kirche frischt nicht nur den Kampfgeist, sondern auch den Goldvorrat wieder auf.



Wer weiß? Vielleicht werden Sie ja zum Mittagessen eingeladen.



Im „Shoppe“ gibt es viele interessante Dinge zu kaufen.

A Journey Through Time

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Psycho Software
Internet:	http://nxg.hypermart.net oder http://psi.hypermart.net
Preis:	Freeware
Tip:	❦❦❦

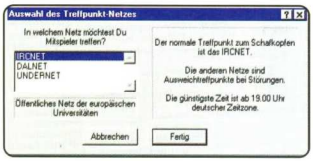
NetSkat 4.17 und NetSchafkopf 4.04

Virtueller Stammtisch



Während der anspruchsvolle Kartenzocker in den nördlichen Gefilden der Republik eine gepflegte Partie Skat zu schätzen weiß, wird in den bayerischen Wirtshäusern der traditionelle Schafkopf bevorzugt. Wer von den unzähligen Poker- und Patiencespielen auf dem Shareware-Markt die Nase voll hat, bekommt mit NetSkat und NetSchafkopf zwei gelungene PC-Umsetzungen der populären Kartenspiele in die Hand. Sie können sich sogar im Internet mit Gleichgesinnten an den virtuellen Stammtisch setzen.

Von der Waterkant bis zum Münchner Hofbräuhaus wiederholt sich an den Stammtischen ein eigenartiges Ritual: Erwachsene Männer knallen kleine Kärtchen auf den Holztisch, bezichtigen sich gegenseitig unverzeihlicher Spielfehler und feilschen um jeden Pfennig. Ein klarer Fall für den



Treffpunkt Internet-Stammtisch!

Psychiater? Irrtum – es handelt sich bloß um harmlose Kartenspieler, die die traditionellen Spiele Schafkopf und Skat am Leben erhalten. Hinsichtlich Regelwerk, Anspruch und Unterhaltungswert haben Skat und Schafkopf einiges gemeinsam.

Michael Fischer knackt die Stammtischbastion in den Wirtshäusern und verleitet die Kartenfreunde zu einem Kartenabend am PC. Gegenüber den Vorgänger-Versionen hat er seine Kartenspiele mit unzähligen Einstellungsmöglichkeiten erweitert. Das Laden, Verändern und Nachspielen gespeicherter Spiele ist nun ebenso möglich wie das Unterbrechen der Partie in jeder Spielsituation.

Mittlerweile können Sie Ihrer Spielleidenschaft sogar im Internet frönen. Wenn Ihnen etwa der dritte Mitspieler zum Skat fehlt, treffen Sie Ihre Partner einfach online! Mit NetSkat und NetSchafkopf starten Sie eine verabredete Kartenrunde oder plaudern am Internet-Stammtisch mit Gleichgesinnten über Ihre letzte Pechsträhne. Wenn Sie über ein angeschlossenes Mikrofon verfügen, können Sie während eines Netzspiels sogar mit den Mitspielern sprechen. Bei den Online-Kartenspielen zocken Sie auf Wunsch mit Ihren Mitspielern um richtiges Geld. Ein eingebautes Sicherungsverfahren hilft beim Begleichen der Spielschulden.



Bayerisches Kulturerbe

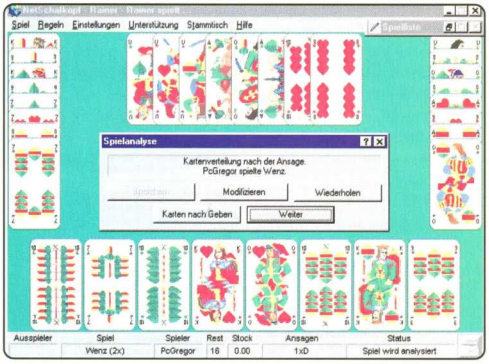
Schafkopf ist ein bayerisches Karten- und Kulturerbe, das in manchen Gegenden Bayerns bereits den Kinder mit in die Wiege gelegt wird. Das faszinierende Kartenspiel verdient es, auch über den „Weißwurstäquator" hinaus bekannt zu sein. Es handelt sich dabei keineswegs um ein bloßes Glücksspiel, sondern um ein intelligentes Kartenvergnügen. Wer Skat-Vorkenntnisse hat, wird sich recht schnell auf das bayerische Kultspiel einstellen.

Zwei grundlegende Unterschiede bestehen gegenüber dem Skat: Zum einen wird hier nicht gereizt, zum anderen sitzt ein Spieler mehr mit am Tisch. Letzteres hat Konsequenzen für die Spieltaktik, da ein Spiel zu viert wesentlich komplexere Überlegungen hinsichtlich der Strategie mit sich bringt. Bei den „Rufspielen" ergibt sich etwa erst im Verlauf des Spieles, welcher der Kartenfreunde am Tisch der eigene Spielpartner ist. Dies bringt einen ganz besonderen Reiz ins Spiel.

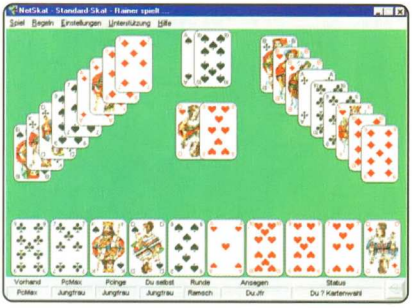
Vorausgesetzt, Sie kommen als Neuling überhaupt zur hohen Ehre, mal am echten Kartentisch mitspielen zu dürfen,

Schafkopfregeln – kurz und bündig

Schafkopf wird meist von vier Personen gespielt. Jeder Mitspieler bekommt acht Karten in den Farben Eichel, Gras, Herz und Schellen. Somit sind 32 Karten mit folgenden Punktwerten im Spiel (As = 11, Zehn = 10, König = 4, Ober = 3, Unter = 2, Neun, Acht, Sieben = 0 Punkte). Beim „kurzen" Schafkopf, der vor allem in Franken weit verbreitet ist, werden Siebener und Achter aus dem Spiel genommen.



Besonders interessant und lehrreich ist die Spielanalyse.



Beim NetSkat können Sie auch mit offenen Karten spielen.

müssen Sie meistens einiges an Lehrgeld zahlen. Bei NetSchafkopf können Sie hingegen üben, soviel Sie wollen, ohne dabei Haus und Hof in Gefahr zu bringen.

Besonders nützlich und lehrreich sind einige „Schummeloptionen", die am normalen Kartentisch undenkbar wären und im Wirtshaus garantiert zu so mancher handgreiflichen Auseinandersetzung führen würden. Der Spieler kann sich im Schummelmodus etwa die bislang erzielten Punkte sowie die Anzahl der noch verbleibenden Trumpfkarten zeigen lassen. Außerdem kann der Schafkopfnovize einen Vorschlag anfordern, welche Karte gerade zu legen wohl am günstigsten ist. Auf diese Weise erlernt der Anfänger leichter die mitunter knifflige Spielstrategie und erspart sich die üblichen Belehrungen ungeduldiger Mitspieler.

Für Anfänger und Profis

Dem Schafkopfprofi bietet NetSchafkopf ebenfalls wichtige Anreize, von exotischen Regelvarianten bis hin zur recht informativen Spielanlayse, mit der Sie eine Partie mit den gleichen oder mit veränderten Vorgaben nachspielen. Die Kartenwahl der PC-Gegner nehmen Sie bei der Wiederholung auf Wunsch selbst vor. Die Spiele lassen sich mit allen Details speichern und später wieder laden. Außerdem wird ein detailliertes Spielprotokoll geführt, das dem Kartenhai exakte Spieldaten liefert.

Auch beim virtuellen Schafkopf sollten Sie die Gegner keineswegs unterschätzen. Die Computergegner benehmen sich durchaus „menschlich". Die Spielweise reicht von riskant bis vorsichtig, und gelegentlich leistet sich ein Gegenspieler auch mal einen unverständlichen Schnitzer. Wer jedoch denkt, er könnte seinen PC-Mitspielern auf die schnelle die Leviten lesen, muß sich schon gehörig anstrengen.

Ein Spiel gilt als gewonnen, wenn von den 120 möglichen Punkten mehr als die Hälfte erzielt werden. Es gibt zwei grundlegende Arten von Spielen, das „Rufspiel" und das „Solo". Beim Rufspiel spielen jeweils zwei Spieler gegen die anderen. Beim Solo hingegen tritt ein Spieler gegen drei an. Die höchsten Trümpfe sind die Ober und dann die Unter in der Rangfolge Eichel, Gras, Herz und Schellen. Beim Rufspiel ist zusätzlich immer Herz Trumpf, wohingegen der Einzelspieler beim Solo die Trumpffarbe frei bestimmen darf. Nach den Obern und Untern ist die Rangfolge bei der Trumpffarbe, aber auch bei den anderen Farben As, Zehn, König, Neun, Acht, Sieben.
Beim „Solo Tout" muß der Alleinspieler alle acht Stiche machen. Beim „Wenz" sind nur die vier Unter Trümpfe, beim „Geier" die vier Ober. Der „Bettel" hingegen ist ein Spiel ganz ohne Trümpfe, bei dem der Einzelspieler keinen einzigen Stich machen darf.

Bei den Regeleinstellungen bestimmen Sie unter anderem den Tarif, die Anzahl der Spielrunden und die erlaubten Spiele. Auf Geschwindigkeit, Ton und Kartengröße können Sie ebenfalls Einfluß nehmen.

Wenn Sie glücklicher Gewinner einer Partie sind, haben Sie noch eine kleine Rechenaufgabe vor sich, bevor Sie den verdienten Lohn einheimsen können. Sie müssen – wie im wirklichen Kartenleben – den Tarif selbst bestimmen. Doch aufgepaßt, wenn Sie zuviel berechnen, verlangen die Gegenspieler den Betrag gnadenlos doppelt zurück. Was für den Anfänger eine willkommene Möglichkeit ist, die Schafkopfkenntnisse zu schulen, ist für den geübten Kartler eher lästig. Hier wäre es wünschenswert, wenn das Berechnen der gewonnenen Partien auch automatisch vonstatten ginge.

18, 20, passe

Skat ist hierzulande wohl das beliebteste und bekannteste Kartenspiel. Michael Fischer versorgt die Skatfreunde mit einer Umsetzung, die dem Schafkopf-Programm im Spielverlauf und in den Einstellungsmöglichkeiten stark ähnelt. Im Gegensatz zu anderen Skatspielen am Shareware-Markt sind die Computergegner hier alles andere als berechenbar.

Auch bei NetSkat stehen dem Anfänger diverse Hilfen zur Verfügung, mit denen er schon bald einen guten Einblick in das komplexe Spielgeschehen erlangen wird. Der Spieler kann sich aussuchen, ob er die offiziellen Regeln entsprechend der deutschen Skatordnung spielt oder Varianten zuläßt. So manche Regelvariation, bei der Sie sich am Skatstammtisch bei Ihren Mitspielern nicht durchsetzen konnten, können Sie demnach bei NetSkat ausprobieren.

Skatregeln – kurz und bündig

Gespielt wird beim Skat zu dritt mit einem französischen Blatt mit den Farben Kreuz, Pik, Herz, Karo. Wer am höchsten reizt, bekommt das Spiel und darf zusätzlich zu seinen zehn Karten zwei weitere aufnehmen. Danach legt er zwei Karten wieder verdeckt ab. Diese werden zum Schluß zu den eigenen Punkten dazugezählt. Der Spieler gewinnt, wenn er mehr als 60 Punkte erreicht. Trümpfe sind die vier Buben sowie die Karten der angesagten Farbe. Eine beliebte Variante ist der „Null Ouvert", bei dem der Spieler keinen einzigen Stich machen darf.

Einschränkung der Testversion

In der Shareware-Version muß der Spieler bei beiden Kartenspielen auf die Möglichkeit verzichten, Regeleinstellungen, Siegerlisten und Benutzerdaten zu speichern. *(rw)*



Die Regeleinstellungen können in den Shareware-Versionen nicht abgespeichert werden.

NetSkat 4.17 und NetSchafkopf 4.04

System:	Windows 95/98, NT 4.0
Autor:	CuteSoft, Michael Fischer, Frühlingstraße 5a, 83552 Altenmarkt
E-Mail:	**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**
Internet:	http://**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**
Preis:	je 50 DM
Tip:	❀❀❀❀



SharePlay 4/97 16,90 DM



SharePlay 5/97 16,90 DM



SharePlay 6/97 16,90 DM



SharePlay 1/98 16,90 DM



SharePlay 2/98 16,90 DM



SharePlay 3/98 16,90 DM



SharePlay 4/98 16,90 DM



SharePlay 5/98 16,90 DM



SharePlay 6/98 16,90 DM



Internet Onl. Spez. 3/97 16,90 DM



Internet Onl. Spez. 1/98 16,90 DM



Internet Onl. Spez. 2/98 16,90 DM



Internet Onl. Spez. 3/98 16,90 DM



Internet Onl. Spez. 4/98 16,90 DM



Internet Onl. Spez. 5/98 16,90 DM



CD-ROM Highlights 1 14,90 DM



CD-ROM Highlights 2 14,90 DM



SuperGames 6-7/98 9,80 DM



SuperGames 8-9/98 9,80 DM



SuperGames 10-11/98 9,80 DM



SuperGames 12/98-1/99 9,80 DM



PINK! 5/97 19,80 DM



PINK! 6/97 19,80 DM



PINK! 2/98 16,90 DM



PINK! 3/98 16,90 DM



PINK! 4/98 16,90 DM



PINK! 5/98 16,90 DM



PINK! 6/98 16,90 DM



HOT CDs 6/97 12,90 DM



HOT CDs 1/98 12,90 DM



HOT CDs 2/98 12,90 DM



HOT CDs 3/98 12,90 DM



Hot CDs 4/98 12,90 DM



Hot CDs 5/98 12,90 DM



Hot CDs 6/98 12,90 DM



HOT CDs 1/99 12,90 DM



Shareware Light 5/97 16,90 DM



Shareware Light 6/97 16,90 DM



Shareware Light 1/98 16,90 DM



Shareware Light 2/98 16,90 DM

Shareware Light 3/98 16,90 DM

Shareware Light 4/98 16,90 DM

Shareware Light 5/98 16,90 DM

Shareware Light 6/98 16,90 DM

PC Spiel Special 2/98 16,90 DM

PC Spiel Special 3/98 16,90 DM

PC Spiel Special 4/98 16,90 DM

PC Spiel Special 5/98 16,90 DM

PC Spiel Special 6/98 16,90 DM

Zugreifen – bevor es andere tun!

Haben Sie eines unserer Magazine versäumt? Kein Problem, denn die abgebildeten Hefte können Sie – solange der Vorrat reicht – bei uns nachbestellen!

So wird's gemacht: Tragen Sie im untenstehenden Coupon die gewünschten Hefte ein und geben Sie Ihre Adresse an. Wichtig: Ihre Unterschrift, mit der Sie uns die einmalige Ermächtigung zum Einzug des Rechnungsbetrags erteilen. Im Lastschriftformular tragen Sie Ihren Namen, Ihre Konto-Nr., die BLZ (bitte nicht vergessen), den Namen Ihrer Bank und den Rechnungsbetrag ein. Diesen ermitteln Sie so: Gesamtpreis der Hefte zzgl. einmalig DM 3,– für Porto und Versand. Schneiden Sie den Coupon und das Lastschriftformular bitte **genau** entlang der gestrichelten Linie aus (für maschinelle Verarbeitung) und senden Sie beides an: **Publish Verlag GmbH, Körnerstr. 34, 76571 Gaggenau.** Wir versenden Ihre Bestellung in der Regel gleich am Tag des Eingangs.

Sehr wichtig: Bitte achten Sie darauf, Konto-Nr. und BLZ korrekt einzutragen. Wenn diese falsch sind, entstehen erhebliche Rücklastschriftkosten der Banken, die wir an Sie weiterberechnen müssen. Gleiches gilt, wenn ein Konto keine Deckung aufweist und die Einlösung der Lastschrift verweigert wird.

Anstatt des Lastschriftformulars können Sie auch einen Scheck oder Bargeld einsenden. Überweisen Sie jedoch bitte kein Geld im voraus.

Lieferungen ins Ausland:
Das untenstehende Lastschriftformular dient nur für Lieferungen innerhalb Deutschlands. Lieferungen ins Ausland können gegen Einsendung eines Euroschecks (mit Scheckkartennummer) vorgenommen werden.

Die Versandkosten betragen bei einem Heft DM 8, ab zwei Heften pauschal DM 12.



Shareware Spez. 1/98 16,90 DM



Shareware Spez. 2/98 16,90 DM



Shareware Spez. 3 16,90 DM



Shareware Spez. 4 19,80 DM



Shareware Spez. 5 19,80 DM



PC & Musik 3/98 9,80 DM



PC & Musik 4/98 9,80 DM



PC & Musik 5/98 9,80 DM



PC & Musik 6/98 9,80 DM



PC & Musik 1/99 9,90 DM

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

Vorname

Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Datum

Unterschrift WDT1/99

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

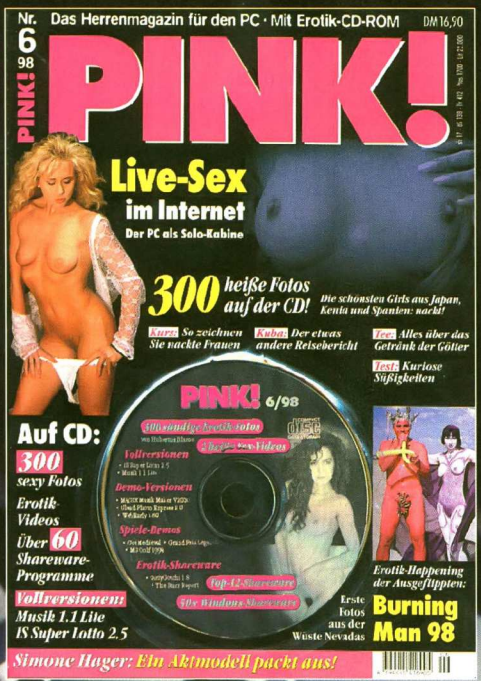
1

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

05n

Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln

Erotik am PC





Beide Magazine mit CD-ROM!

Jetzt im Zeitschriftenhandel!

Soleau-Spiele: Akeyan Enigma 1.0 und Nunzum 1.0

IN DEN KATAKOMBEN

William Soleau ist seit Jahren ein zuverlässiger Garant für hochwertige Denkspiele, die ganz auf den Einsatz von Gewalt verzichten. Seine beiden neuen Spiele möchten wir allen Knobelfreunden nicht länger vorenthalten.

Akeyan Enigma

Schon weit vor unserer Zeitrechnung lebte das Volk der Akeyan auf unserer Erde. Bei Ausgrabungen in der Wüste Afrikas wurden unlängst zehn Tempel entdeckt, die sich zweifelsohne den Akeyan zuordnen lassen. Inmitten dieser jahrtausendelang vergrabenen Tempel fanden die Archäologen, die sich als erste ins Innere hineingewagt hatten, geheimnisvoll beschriftete Steinplatten.

Vielleicht helfen die Inschriften auf den Platten ja dabei, das Rätsel des geheimnisvollen Volkes zu lösen – die Akeyan sind anscheinend bereits vor Urzeiten von einem Tag auf den anderen verschwunden.

Der Spieler, der den Forschern unter die Arme greift, versucht alles, um an die gut versteckten Steinplatten heranzukommen. Dabei stellen die Forscher schnell fest, daß jeder Tempel aus vier Grabkammern besteht. Schafft es das Team, aus allen vier Grabkammern die Steinplatten zu entfernen, so öffnet sich automatisch der Zutritt in eine fünfte, zuvor verborgene Kammer. Ganz schön gruselig, da fehlen nur noch riesige Spinnen, Mumien und ein alter Fluch.

Nach der Auswahl einer Kammer wird es ernst für den Spieler, da nun eine Aufgabe auf ihn wartet, die eines Indiana Jones würdig wäre. Er betritt allein die Kammern, um alle Steintafeln zu finden. Wenn das nur so einfach wäre.



Akeyan Enigma: In der Testversion lassen sich nur die ersten beiden Grabkammern öffnen.



Wie schiebt man am besten die Steine und Marmorkugeln in den Laser, um ihn zu blockieren?

Nach dem Betreten eines neuen Raumes ist vorerst nur eines klar: Die gelben Steintafeln, eine bis fünf an der Zahl, sind unter rot glühenden Steinkugeln verborgen, die sich zum Glück leicht wegschieben lassen. Doch der Weg hin zu den roten Steinkugeln ist weit – und gespickt mit Fallen. Bereits in der ersten Kammer lassen drei Laserkanonen feurige Blitze quer durch den Level sausen. Um sie zu blockieren, müssen Steine in den Lichtstrahl geschoben werden. Glücklicherweise liegen im Parcours auch prompt zwei runde Steine und ein einzelner Steinquader aus. Der Quader läßt sich Feld für Feld an seine Zielposition schieben, während die Kugeln sofort ins Rollen kommen, sobald sie einmal berührt werden, und erst dann wieder zum Stillstand kommen, wenn sie auf ein Hindernis stoßen. Die Aufgabe ist es also, genau auszuknobeln, in welcher Reihenfolge die Steine in welche Richtung zu schieben sind, um als Ergebnis alle drei Laser zu blockieren.



Die Level von Akeyan Enigma sind extrem schwer zu lösen und kitzeln das letzte bißchen Gehirnschmalz wach.

Geht alles glatt, und der Spieler kann sich alle Steintafeln unter die Achseln klemmen, so ist es erst jetzt möglich, auch den grünen Steinblock beiseitezurollen, der den Ausgang blockiert – na bitte,

die Kammer ist geknackt. Viele weitere Steinformationen in den dunklen Kammern beeinflussen den Erfolg der Mission. Da gibt es etwa die magischen Flurtaster. Bewegt man sich über einen dieser Taster hinweg, so hebt sich der Stein hinter der Figur auf einmal in die Höhe und verhindert so, daß der Spieler in diese Richtung zurücklaufen kann. Ein dunkles grünes Symbol auf dem Boden, das von der Spielfigur berührt wird, löst sofort alle Steine in einer bestimmten Form auf – das sind die rechteckigen Quader mit dem grünen Kreis in der Mitte. Wände mit einem hellen grauen Ring lassen sich ebenfalls vom Spielfeld entfernen, wenn sich die Spielfigur auf ein Quadrat mit einem dunklen roten Ring stellt. Blaue Tunnel-Symbole dienen als Transmitter, die die Spielfigur aufnehmen und zum nächsten Symbol beamen, das im Parcours zu sehen ist.

Die Shareware-Version von Akeyan Enigma ist mit zehn Puzzles ausgestattet – die ersten beiden Tempel lassen sich komplett lösen. Lösungsfilme stehen dabei für die ersten drei Rätsel zur Verfügung, so daß man sich beim eigenen Nichtgelingen davon überzeugen kann, daß es doch eine Lösung gibt, wie man an die gelben Steinplatten heranreichen kann. In der Vollversion stehen dann bereits 50 Aufgaben und Lösungsfilme zur Verfügung.

Nunzum

Nunzum ist ein klassisches Computer-Spiel, das bereits oft von Shareware-Autoren umgesetzt wurde – allerdings noch nie so schön. Der Spieler tritt bei Nunzum gegen einen vom Rechner simulierten Gegner an und versucht, in einer Partie mehr Punkte zu sammeln als der virtuelle Kontrahent.

Zu diesem Zweck werden auf dem Spielbrett kleine Holzkugeln ausgelegt, die Ziffern in einer von zwei Farben aufzeigen. Es gibt sehr viele grüne Kugeln mit Ziffern von 1 bis 15, die positiv zählen, und deutlich weniger rote Kugeln, die für 1 bis 9 Minuspunkte gut sind.



In der Testversion von Nunzum können Sie nur mit den oberen beiden Brettaufbauten spielen.

Zu Beginn einer Partie wird ausgelost, wer beginnen darf. Geht das Los an den Spieler, so muß er eine der Holzkugeln vom Brett nehmen, die mitten in der gerade hell erleuchteten Spalte oder Zeile liegen. Die auf der Holzkugel vermerkten Punkte werden dem Spieler dabei gutgeschrieben.

Anschließend ist sofort der Computergegner an der Reihe. Nehmen wir dabei einmal an, der Spieler hat seinen Stein aus einer erleuchteten Spalte genommen. In diesem Fall wechselt der Leuchtbalken sofort die Orientierung, dreht sich um 90 Grad und illuminiert statt der senkrechten Spalte nun die waagerechte Zeile des gerade entfernten Steines – ein neuer Stein kann im nächsten Zug nur noch aus dieser neuen Lichtzone entnommen werden. Das bedeutet: Wählt der eine Spieler seine Steine immer aus einer waagerechten Reihe aus, so muß der andere stets aus einer senkrechten Spalte auswählen.



Der Leuchtbalken gibt vor, aus welcher Spalte oder Zeile heraus Sie einen neuen Stein aufnehmen dürfen.

Durch eine geschickte Auswahl der Steine in den sich zunehmend leerenden Reihen und Spalten kann der Gegner gezielt gezwungen werden, Minuspunkte zu machen – wenn in seinem Lichtkorridor auf einmal nur noch Minussteine ausliegen.

Kann einer der beiden Kontrahenten nicht mehr ziehen, weil in seinem ihm zugewiesenen Korridor keine Steine mehr ausliegen, so ist die Partie sofort beendet. Das Programm zählt dann die Differenz im Punktestand der beiden Spieler aus und erklärt denjenigen zum Sieger, der die meisten Pluspunkte aufzuweisen hat.

Gut ist, daß Nunzum gleich vier verschiedene Ausgangsbretter zur Verfügung stellt, von denen sich in der Testversion aber nur die ersten beiden ausprobieren lassen.

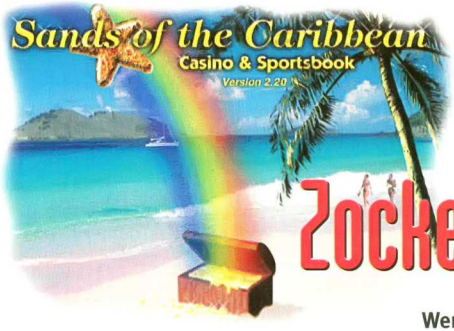
Das Faire an Soleaus Testversionen ist aber, daß die in der Shareware freigegebenen Features nicht zeitbeschränkt sind – sie können vom Anwender dauerhaft genutzt werden. Eine Registrierung wird nur dann fällig, wenn man von den Spielen so überzeugt ist, daß es interessant genug ist, auch noch den verbleibenden Rest der Level dazuzukaufen.



Für jedes einzelne Brett von Nunzum führt das Programm eine eigene Top-10-Liste.

Akeyan Enigma 1.0 / Nunzum 1.0

System:	Windows 3.1/95
Autor:	Soleau Software, 163 Amsterdam Ave, Suite 213, New York, NY 10023, USA
E-Mail:	soleau@soleau.com
Internet:	http://www.soleau.com
Preis:	je 18 $, beide zusammen für 30 $
Tip:	✌✌✌



Casino-Spiele: Caribbean Sands 2.21

Zocken, ohne zu verlieren

Wer nach einem wirklich erstklassig gestalteten Casino-Spiel mit Slotmachine, Roulette und Blackjack sucht, der sollte sich unbedingt einen „Client" für ein Online-Casino-Spiel suchen. Diese Clients kosten keinen Pfennig und bieten dafür eine Spiel-Engine vom Allerfeinsten.

Wenn es ums Glücksspiel geht, sitzt vielen Leuten das Geld etwas zu locker in der Tasche. Es ist schon schlimm genug, wenn man zu Besuch in einem Casino ist und sein eigenes Limit nicht kennt. Noch schlimmer ist es allerdings, wenn es in grauer Zukunft tatsächlich einmal erlaubt sein sollte, vom eigenen PC-

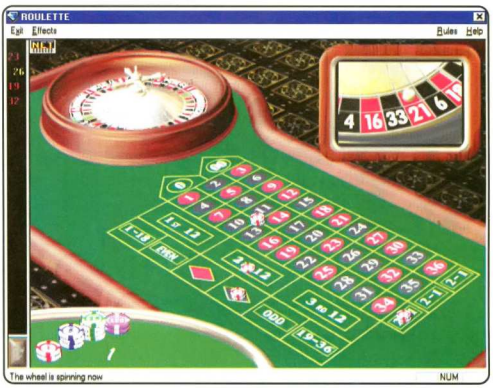


Das Casino wartet mit mehreren hochwertigen Slot Machines auf, die alle völlig individuell gestaltet sind.

Schreibtisch aus zu zocken – dann ist es noch einfacher, sich um Haus und Hof zu bringen, weil es ja so simpel ist, mal eben am Bildschirm ein Spielchen zu wagen.

Wenn es nicht verboten wäre ... Denn möglich ist das Online-Zocken bereits heute. Viele Online-Casinos haben ihre virtuellen Säle auf den Bahamas, auf den Cayman Islands oder auf den Niederländischen Antillen eröffnet und laden nun alle Welt über das Vehikel Internet in ihre Lasterhöhle ein. Damit den Zockern auch wirklich etwas geboten wird, verschenken die Casinos kostenlose Clients im Netz, die leider schnell mehrere Megabyte groß sind. Diese Clients simulieren die Spielumgebung eines Casinos und holen Blackjack-Tische und Slot-Automaten auf den Schirm, die um einiges fotorealistischer dargestellt werden als in so manch einem kommerziellen Casino-Spiel.

In den letzten Monaten haben wir in der Redaktion etliche dieser Clients getestet und zum Teil auch in unseren Magazinen vorgestellt. In letzter Zeit fiel uns allerdings auf, daß viele der Casino-Spiele nur dann funktionen, wenn eine Online-Verbindung zum Casino-Server besteht. Andere Spiele verweigerten inzwischen sogar den Start und monierten, daß der Anwender aus einem Land heraus anruft, in dem der Status der Online-Casinos noch nicht einwandfrei geklärt ist. Das ist beim Casino Carribean Sands



Der Klassiker – Roulette.

anders. Das Freeware-Spiel richtet gleich bei der Installation einen speziellen Startbefehl im Startmenü ein, der ein „Practice"-Spiel erlaubt. In diesem speziellen Modus muß der Spieler nicht online gehen, er muß kein Cybergeld an die Casino-Betreiber als „Deposit" überweisen, und er kann auch nicht um echtes Geld spielen. Er muß sich nur einmal mit seinem Namen im Programm anmelden und erhält dafür ein Bündel virtuelles Geld in die Hand gedrückt, das er nach Herzenslust verspielen kann.

Diesen Practice-Modus sollte man unbedingt ausnutzen, weil hier eben keine Gefahr besteht, daß nach einem verlustreichen Abend am Bildschirm auch das eigene Bankkonto einen deftigen Minusbetrag ausweist.



Pai Gow Poker wird mit sieben Karten gespielt.

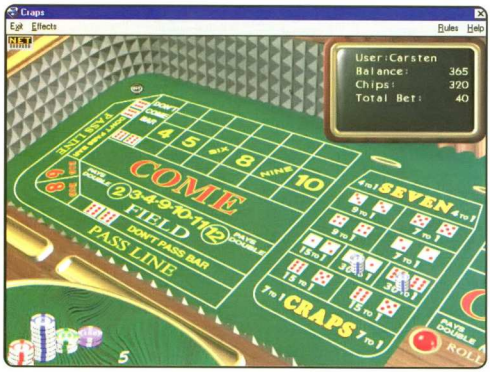
Auf die Plätze, fertig – zocken!

Nach dem Start der Software wird ein atmosphärischer Bildschirm geladen, der eine Südseeinsel inklusive Schatztruhe zeigt. Per Mausklick auf die Schatztruhe wird eine Dialogbox geöffnet, die um die Eingabe eines User-Namens bittet. Wer sich hier mit (frei erfundenem) Namen anmeldet, bekommt in der Folge 500 virtuelle Dollar aufs Konto gutgeschrieben.

Anschließend lädt das Programm die 3D-Ansicht des Casinos. Die einzelnen Spiele lassen sich im Menü *Games* aufrufen. Zur Verfügung stehen an dieser Stelle die bekannten Casino-Spiele Roulette, Blackjack, Slots, Carribean Poker, Video Poker, Craps, Baccarat, Pai Gow



Red Dog ist ein Casino-Spiel, das hierzulande noch nicht sehr bekannt ist.



Craps ist das bekannte Würfelspiel mit der Sieben. Alles klar?

Poker, Red Dog und Let it Ride Poker. Einige weitere Spiele wie Bingo und Keno sind zwar mit in der Liste aufgeführt, lassen sich aber noch nicht anklicken – sie sind in der Vorbereitung, aber noch nicht in der aktuellen Programmversion enthalten.

Es lohnt sich, zum Kennenlernen als erstes die Slots anzuklicken. Das Programm lädt nun eine verflucht realistische Darstellung eines Einarmigen Banditen. An dieser Stelle stehen die Slot-Machines Cherry, Galaxy, Egypt und Knight zur Verfügung. Per Menübefehl wechselt der Spieler zwischen den Automaten hin und her. Sie sehen zwar alle anders aus, verwenden unterschiedliche Gewinnkombinationen und spucken verschiedene Maximalbeträge aus, sind aber alle gleich zu bedienen.



Wer ein Faible für Draw Poker hat, kann eine Vielzahl verschiedener Spielregeln ausprobieren.

Rechts außen läßt sich per Mausklick auf ein Plus- oder Minuszeichen festlegen, ob man nur mit 25-Cents-Münzen oder gleich mit fünf Dollar Mindesteinsatz spielen möchte. Per Mausklick auf den Münzeneinwurfschacht am Automaten kann die Maschine anschließend mit Münzen gefüttert werden. Der Button „Bet One" setzt nur eine Münze auf die Payline, während der Button „Bet Max" gleich drei Münzen verwettet. Nach dem Stillstand der Rollen wird ein gewonnener Betrag gleich gutgeschrieben. Mit „Cash out" wird der Geldbetrag aus dem Automaten am Ende einer Sitzung wieder auf das Konto des Spielers gutgeschrieben.

Trotz aller Begeisterung muß an dieser Stelle gesagt werden, daß die Slot-Maschinen nicht sehr viele Gewinnchancen anbieten, auch wenn die Betreiber die Gewinnchancen mit 95 Prozent angeben.

Rien ne vas plus!

Genau so einfach wie das Zocken an den Automaten läßt sich auch ein Besuch am Roulette-Tisch handhaben. Per Mausklick auf eine Münze aus dem eigenen Barvermögen wird diese aufgenommen und kann nun gezielt auf dem Roulette-Tisch abgelegt werden. Dabei setzt der Spieler je nach Wagemut auf einzelne Zahlen, auf Gerade oder Ungrade, auf viele andere Felder oder ganz klassisch auf die Farben Rot und Schwarz.

Der Menübefehl *Rules* erklärt, wie in allen anderen Modulen auch, zur Sicherheit noch einmal die Regeln und zeigt auch die Auszahlungsproportionen an. Ganz klar bringt auch in diesem Casino das Erraten der Zahl am meisten Geld.

Der Roulette-Tisch aus dem Carribean Casino arbeitet mit einer grünen Null und zusätzlich mit einer Doppel-Null. Das ist ein weiterer Trick, um die Gewinnchancen der Spieler etwas zugunsten des Casinos zu senken – in Europa ist die Doppel-Null nicht üblich.

Auch die übrigen Spiele des Casinos sind grafisch exzellent gestaltet, warten mit gerenderten Grafiken auf und unterhalten mit einer englischen Sprachausgabe. Wer noch nie Craps oder Baccarat gespielt hat, der kann die Regeln lesen, um sich sachkundig zu machen. Und wer kein Geld mehr hat, der borgt sich einfach neues.

Wer nach einem irrwitzig guten Lauf im Practice-Modus plötzlich Lust darauf bekommt, doch online echtes Geld zu setzen, der sollte sich die folgenden Fragen stellen: Ist es vielleicht beabsichtigt, daß im Practice-Modus so leicht Geld zu gewinnen ist? Und was passiert, wenn Sie online eine große Summe setzen? Ist das Spiel dann vielleicht so manipuliert, daß Sie gar nicht erst gewinnen *können*? Überhaupt – wie gut kennen Sie die Betreiber eines rein virtuellen Casinos aus Antigua, daß Sie ihnen Ihr Geld anvertrauen? Eben!

Caribbean Sands 2.21

System:	Windows 95, Internet-Anbindung
Autor:	Intertainet Overseas Licensing Limited, Sands of the Caribbean Inc.
E-Mail:	info@thesands.com
Internet:	http://www.thesands.com
Preis:	Freeware
Tip:	❦❦❦



Internet, Musik, Shareware, Freeware, Tools, Updates...

Was will man mehr?



Computermagazine aus dem Publish Verlag

Jetzt im Zeitschriftenhandel!

Spiele, Spaß und Spannung

Einige herausragende Neuerscheinungen aus dem Spiele-Bereich haben wir Ihnen ja bereits in der Shareware-Lupe vorgestellt. 26 weitere Neuheiten, die uns besonders positiv aufgefallen sind, lernen Sie auf den folgenden Seiten kennen.

1-2-3 Super Pairs – Steck-Solitaire: Versenken Sie alle Spielsteine

3D GoldRush 1.0 – Einarmiger Bandit, bei dem sich alles um das Thema Western dreht

Animated Craps 4.5a – Casinospiel mit brillanter Grafik

Bomber Bloke 1.1 – Gelungener Klon des Klassikers Atomic Bomberman

ChessPartner 4.0 – 3D-Schachspiel mit vielen Extras

Chicken Lines 1.3.3 – Bringen Sie fünf gleichfarbige Hühnchen in eine Reihe

Cyber Marine 1.0 – Schnelles Shoot'em-up für Ballerfreunde

Dizzy Just Another Yamb 2.1 – Umsetzung des bekannten Kniffel-Würfelspiels

Four Winds Mah Jong 1.06 – Das fernöstliche Brettspiel für vier Personen

Greed 1.0 – Versuchen Sie, mehr Punkte zu erwürfeln als der Gegner

Halloween Slots 1.1 – Einarmiger Bandit mit gruseligen Motiven

Kuba 1.0 – 3D-Brettspiel mit einem ganz neuen Regelwerk

Logication 2.01 – Strategisches Brettspiel für Schach- und Dame-Freunde

MissionRisk 1.0.5 – Umsetzung des bekannten Brettspiels Risiko

Quarto 1.0 – 3D-Brettspiel, bei dem wachsende Türme über das Brett geschoben werden

Rival Chess 1.1 – 3D-Schachspiel mit klugem Gegner und Zeitlimit

Sokoban for Windows 1.14 – Über 350 verschiedene Sokoban-Level

Solo 2.00 – 67 kostenlose Kartenpatiencen

SpiteNET: Spite and Malice 3.01 – Das amerikanische Kartenspiel jetzt als PC-Spiel

Squeeze 1.0 – Ungewöhnliches Brettspiel für zwei Personen

Stone's Throw 1.1 – Drei Würfelspiele unter einem Dach

Submarine 2.0 – Spielen Sie Schiffe versenken am Bildschirm

Takagoraku 1.0 – Strategisches Brettspiel für zwei Personen

Tetra Blocks 1.0 – Freeware-Tetris für zwei Spieler

The ReverMaster 3000 3.7.5 – Aufwendig gestaltete Reversi-Variante

Three Shuffles 1.0 – Schnelle Kartenpatience mit einfachem Regelwerk



1-2-3 Super Pairs 1.2

Kartenzauber

Eigentlich sollte sich der Spieler bei einer guten Kartenpatience ja entspannen. Das gilt nicht für das Spiel 1-2-3 Super Pairs. Hier spielt der Anwender gegen die Zeit und spürt schon bald, wie ihm der Streßschweiß über das Rückgrat rinnt.



Die Kartenpatience 1-2-3 Super Pairs hat das Zeug dazu, süchtig zu machen, weil die Idee, die hinter dem Spiel steht, so einfach zu begreifen ist, und weil es so gut wie nie klappt, das Spiel zu einem erfreulichen Abschluß zu bringen – die Patience geht so gut wie nie auf. Da packt einen dann doch der Ehrgeiz, und man schwört, das Spiel so lange immer wieder neu aufzurufen, bis die Patience endlich geknackt ist. Und das kann dauern.

Die Regeln der Patience sind schnell erklärt: Das Spiel legt die ersten 20 Karten eines normalen Kartenspiels in vier Reihen à fünf Karten aus. Sobald zwei Karten gleicher Wertigkeit neben- oder übereinander stehen oder sich diagonal an den Spitzen berühren, so kann man sie ruhigen Gewissens wegklicken. Sie lösen sich prompt auf und hinterlassen eine Lücke im Legeplan.



Da, zwei Damen lassen sich noch wegklicken.

Sobald keine Pärchen mehr zu finden sind, reicht ein Druck auf den Button *Add cards* aus, um die Lücken mit neuen Karten aus dem Stock zu füllen. Schon bilden sich neue Pärchen aus, die wiederum wegzuklicken sind. Sollte der seltene Fall eintreten, daß selbst nach einem Auffüllen der Lücken keine neuen Paarungen mehr auftreten, so kann einmal pro Spielrunde der Button *Shuffle* betätigt werden, der die ausliegenden Karten noch einmal mischt und neu austeilt.

Sicherlich wäre es kein großes Drama, 1-2-3 Super Pairs im gewohnten Tempo zu spielen. Dabei würde dem Spieler wohl auch kaum der Schweiß den Rücken herunterlaufen. Bei diesem Spiel kommt aber hinzu, daß man die Patience gegen die Zeit spielt. Und davon steht dem Spieler nicht allzu viel zur Verfügung.

Die Shareware-Version nervt etwas mit ihren übermäßig oft eingestreuten Erinnerungsbildschirmen, die auf die Vorzüge der Vollversion verweisen. Schade ist auch, daß sich in der Testversion nur die erste Runde spielen läßt. Wer sie meistert, kann seine Punkte leider nicht mehr in die zweite retten.

1-2-3 Super Pairs 1.2

System:	Windows 95
Autor:	GiroSoft c/o UltiSoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	gironacci@bigfoot.com
Internet:	http://www.ultisoft.com oder http://www.angelfire.com/ga/girosoft
Preis:	15 $
Sprache:	Englisch
Tip:	✌✌✌✌

3D Goldrush Slots 1.0

Im Goldrausch

Die amerikanische Shareware-Schmiede UltiSoft, für ihre Slotmachines allgemein bekannt, arbeitet bereits seit einigen Monaten an einer neuen Reihe hochwertiger Einarmiger Banditen für die DOS-Ebene. Mit 3D Goldrush stellen wir Ihnen den dritten DOS-Automaten in Folge vor.



3D Goldrush ist derzeit der Einarmige Bandit von UltiSoft, der mit den meisten gerenderten Elementen ausgestattet ist.

Normalerweise ist es ja keine große Sache, sich mit einem Einarmigen Banditen zu befassen. Man steckt Geld in den Schlitz, zieht am Metallhebel (oder drückt bei modernen Geräten auf eine Taste) und hofft, daß man nach dem Stillstand der Rollen etwas gewonnen hat.

Normalerweise. Beim Automaten 3D Goldrush ist das ganz anders, da viele Spiele im Spiel dem Glück auch außerhalb der drei Rollen mit der einen Payline auf die Sprünge helfen können.

Doch zunächst ein paar Worte zu den Rollen selbst. Auf den drei Rollen drehen sich gezeichnete Symbole, die allesamt etwas mit dem amerikanischen Goldrausch zu tun haben und Revolverpatronen, Kakteen, Dollar-Symbole, Waffen, Dynamitstangen und Goldbarren zeigen. Insgesamt gibt es nur acht gültige Gewinnkombinationen, wobei es für drei Kakteen mickrige 50 und für drei Goldbarren sagenhafte 1000 Dollar zu gewinnen gibt. Ab und an darf man seine Chancen sogar noch aufbessern und zwei der drei Rollen anhalten, so daß sie sich in der nächsten Runde nicht mitdrehen.

Unter jedem einzelnen Symbol steht außerdem ein Buchstabe zu lesen. Gerät er in die Payline, so leuchtet der entsprechende Buchstabe im Wort GOLDRUSH gülden auf – ist das ganze Wort erleuchtet, gibt es etwas zu gewinnen. Zu Sondergewinnen kann es auch auf dem Roulette-Rad kommen, das riskierte Gewinne verfünffachen, aber auch komplett vernichten kann. Interessant ist ferner die Holztrommel, die sich allerdings nur selten in Bewegung setzt und dann solche Gewinne wie „Skill" hervorbringt. In diesem Fall drehen sich die Rollen so lange auf dem Schirm, bis sich eine gewinnträchtige Kombination herauskristallisiert hat. Das Patronenspiel, das Nudge-Spiel und diverse weitere Feinheiten machen es zu einer wahren Gaudi, mit 3D Goldrush zu zocken.

Die Testversion verhält sich während der ersten Spins wie die Vollversion, schaltet aber schon bald in einen Sparmodus, der die vielen Zusatzspiele ausblendet und nur das Zocken mit der Payline übrig läßt.

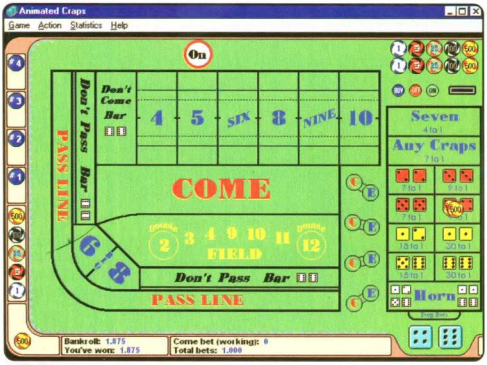
3D Goldrush Slots 1.0

System:	Windows 95, DOS-Modus
Autor:	UltiSoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	support@ultisoft.com
Internet:	http://www.ultisoft.com
Preis:	20 $
Sprache:	Englisch
Tip:	✌✌✌✌

Animated Craps 4.5a

Alles auf die Sieben

In jedem Casino steht er, der Craps-Tisch. Und in jedem Film, bei dem es um ein Casino geht, steht er im Mittelpunkt. Da ist es doch um so verwunderlicher, daß sich niemand mit den Regeln auskennt.



Wählen Sie Ihre Wetten aus.

Animated Craps heißt das Spiel? Komisch, von der Oberfläche her erinnert es fatal an den Shareware-Klassiker WinCraps. Immer mit der Ruhe, meine Damen und Herren, hier hat niemand die Gestaltung eines bereits etablierten Spiels gestohlen. Vielmehr ist es so, daß der Programmierer von WinCraps die Vertriebsvorteile der größeren Firma UltiSoft nutzt und sich mit seiner Shareware deren Namensgebung angepaßt hat. Die neue Version von WinCraps heißt demnach Animated Craps.

Das Spiel schafft es wie kein anderes, den mit grünem Stoff bespannten Craps-Tisch am PC-Bildschirm zu simulieren. Bei dem beliebten Casino-Spiel dreht sich alles um zwei Würfel, die mit ordentlichem Schwung in die im Tisch abgesenkte Craps-Bowl geworfen werden. Da die Augen von zwei ausgerollten Würfeln von der Wahrscheinlichkeit her addiert am ehesten eine Sieben ergeben, wundert es nicht, daß sich bei Craps alles um die Zahl Sieben dreht.

Den höchsten Gewinn gibt es allerdings nicht für eine Sieben, auch wenn das in den Casino-Filmen immer den Anschein hat. Da die Würfelpaare 1-1 und 6-6 die niedrigste Wahrscheinlichkeit haben, bekommt man für sie seinen Einsatz bereits im Verhältnis 30:1 ausbezahlt. Beim Craps kann man auch auf unzählige andere Würfelkombinationen wetten oder sogar darauf setzen, daß diese nicht eintreten. Zum Glück stellt die Online-Hilfe alle möglichen Wett-Kombinationen und außerdem auch noch solche extravaganten Wettchancen wie Pass Line, Don't Pass, Come und Don't Come vor.

Animated Craps wartet mit einer Sprachausgabe auf, wobei der Spieler sich die weibliche Stimme des Croupiers selbst auswählen kann. Und bei jedem Gewinn gibt es wahlweise Applaus oder theatralischen Gewitterdonner zu hören – ganz so, wie man es gerne mag.

Animated Craps 4.5a

System:	Windows 95
Autor:	Cloud City Software c/o UltiSoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	support@ultisoft.com
Internet:	http://www.ultisoft.com
Preis:	20 $
Sprache:	Englisch
Tip:	☆☆☆☆

Bomber Bloke 1.1

Bombenstimmung

Bei Bomber Bloke herrscht eine Bombenstimmung: Bis zu vier Mitspieler versuchen, sich gegenseitig mit viel Sprengstoff ins Jenseits zu befördern. Man muß kein Pyromane sein, um das Spiel zu mögen. Aber es hilft ungemein.

Spieler, die bereits in früheren Auseinandersetzungen am PC alle Freunde und Verwandten vergrault haben, können bei Bomber Bloke auch gegen drei Computergegner antreten, die sich gar nicht einmal schlecht machen und nur schwer zu besiegen sind.

Sobald eine neue Partie begonnen wird, finden sich die einzelnen Figuren der Mitspieler in einem verwinkelten Parcours wieder. Hat sich der Spieler für eine Steuerung per Tastatur entschieden, so kann er die Figur mit den Cursortasten bewegen und passend dazu mit der STRG-Taste einige Bombe plazieren, die erst nach einigen Sekunden explodiert. Der ganze Trick bei Bomber Bloke ist es, den Gegner in eine Sackgasse zu drängen, um dann dem Pott mit einer scharfen Bombe den Deckel aufzusetzen. Läßt sich der Gegner nicht so leicht aus dem Feld räumen, so helfen diverse Powerups dabei, die sich in zerstörten Steinmauern finden lassen.

Der Extra-Bomben-Bonus erlaubt es dem Spieler etwa, gleich zwei Bomben kurz nacheinander abzulegen. Zuvor mußte der Spieler noch warten, bis die erste Bombe explodiert war, bevor nachgelegt werden durfte. Andere Powerups beschleunigen die Spielfigur, erhöhen die Sprengkraft der Bomben, erlauben es der Figur, Bomben der eigenen Farbe durch die Gänge zu treten, oder erhöhen die Kraft der Figur, so daß sie einen Gegner regelrecht schubsen kann. Cool ist der „Bonus of the dead". Berührt der Spieler in diesem Modus einen toten Gegner, so gehen dessen Powerups auf ihn selbst über.



Achtung, Sprengmeister bei der Arbeit!

Doch Vorsicht: Hat man nach einer Minute noch nicht alle Gegner beseitigt, so beginnt der „Mega-Riot", der überall silberne Bomben im Parcours plaziert und zündet. Die verschiedenen Labyrinthe lassen sich mit einem Texteditor auch selbst anfertigen.

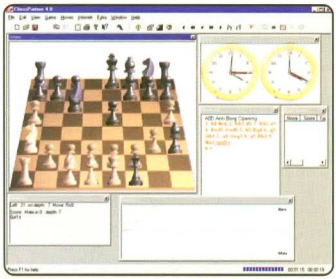
Bomber Bloke 1.1

System:	Windows 95
Autor:	Chris Moreton
E-Mail:	chris.moreton@dial.pipex.com
Internet:	http://dialspace.dial.pipex.com/chris.moreton
Preis:	Freeware, Sourcecode auf Anfrage
Sprache:	Englisch
Tip:	☆☆☆☆

ChessPartner 4.0

Schach dem König

Der ChessPartner ist ein wirklich ernstzunehmender Schachcomputer für Windows. Er wartet nicht nur mit einer Zuganalyse und einer Uhr auf, sondern stellt auch einen spielstarken Gegner, der nicht zu verachten ist.



Ein Schachcomputer für Profis: der ChessPartner aus Holland.

Matt in sechs Zügen: Das ist ein erschreckend peinliches Ergebnis, das mir bislang noch kein Computergegner beim Schach zugefügt hat. Beim ChessPartner war der Blitzsieg allerdings keine Ausnahme, sondern eher schon die Regel. Die Software rechnet alle möglichen Züge bereits um mehrere Ebenen im voraus aus, und das in einer Zeit, die wirklich sensationell ist. Da kommt einem die Uhr, die ebenso akribisch wie automatisch die Denkzeiten der beiden Spieler mißt, fast wie eine kleine ironische Spitze vor – der menschliche Spieler braucht immer länger als der Computer, auch wenn das bei vielen nicht ganz so gut programmierten Spielen genau umgekehrt ist.

Auf jeden Fall ist der Computergegner ein würdiger Gegner für gute Schachspieler – er sorgt für eine echte Herausforderung. Wer mit so viel Schachgeist nicht gesegnet ist, der geht lieber online und lädt einen gleichwertigen menschlichen Spieler zur Internet-Partie ein – auch dafür ist das Schachprogramm vorbereitet.

Für das Auge ist das Design des Spiels gedacht. Die Spielfiguren erheben sich hölzern und dreidimensional über das Brett und lassen sich mit der Maus geschickt aufnehmen und umstellen. Wer von diesen edlen Figuren eher abgelenkt wird, der kann sie gegen ein anderes Set austauschen – es stehen mehrere alternative Layouts in 2D zur Verfügung. Ja, es steht sogar ein Set mit völlig abstrakten Spielfiguren parat.

Schachkenner, die Spaß daran haben, bekannte Spiele der Profis nachzuspielen, können den Brettaufbau übrigens völlig frei gestalten und die Figuren so plazieren, wie es ihnen gerade paßt.

Die Testversion läßt sich 30 Tage lang ohne Einschränkungen spielen.



Wer möchte, der verwendet ein alternatives Spielebrett.

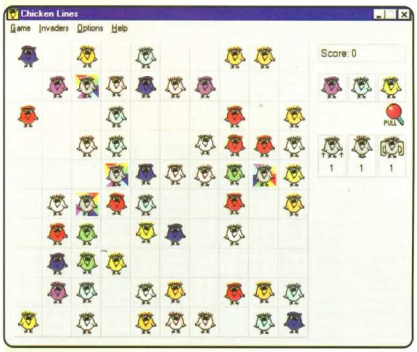
ChessPartner 4.0

System:	Windows 95
Autor:	Lokasoft, PO Box 1450, 1300 BL Almere, Niederlande
E-Mail:	sales@lokasoft.nl
Internet:	http://www.lokasoft.nl/uk
Preis:	29 $
Sprache:	Englisch
Tip:	✐✐✐✐✐

Chicken Lines 1.33

Im Hühnerkäfig

Chicken Lines setzt eine Spielidee, die derzeit in der Shareware-Szene recht häufig interpretiert wird, auf lustige Weise neu um. Dabei gilt es, auf einem Brett, das sich zunehmend mit bunten Hühnern füllt, fünf von ihnen in eine Reihe zu zwingen.



Hühner, überall Hühner. Da ist es an der Zeit, endlich wieder eine Fünferkette auszubilden.

Der Hühnerkäfig, in dem es gleich zur unverantwortlichen Massentierhaltung kommt, ist genau zehn mal zehn Felder groß und nimmt demnach auch nicht mehr als hundert Federtiere auf einmal auf. Sobald das Spiel beginnt, werden auf rein zufälliger Basis drei Hühner in verschiedenen Farben im Käfig abgesetzt. Die einzelnen Hühner sind rot, blau, weiß, grün, beige oder hellblau angemalt, so daß man sie besser auseinanderhalten kann.

Der Spieler muß nun versuchen, fünf gleich gefärbte Tiere in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu befördern. Zu diesem Zweck klickt er pro Zug ein Tier an und legt dann mit einem zweiten Mausklick den gewünschten Bestimmungsort an. Kann das Huhn das Ziel ohne Hindernisse erreichen, so watschelt es animiert los und sucht sich seinen Weg.

Nach jedem einzelnen Zug legt das Spiel drei neue Hühner im Käfig ab, so daß man schon verflucht oft einen Fünfer basteln muß, um die Anzahl der Federtiere im Käfig überschaubar zu halten. Wenigstens werden stets dann keine neuen Hühner in den Käfig geworfen, wenn man gerade eine Reihe erfolgreich aufgelöst hat. Hilfreich sind auch die Regenbogen-Hühner, die bei Bedarf jede Farbe annehmen können. Nach und nach bekommt der Spieler auch einige „Super Chicken" angereicht, die sich mit der rechten Maustaste aufnehmen und plazieren lassen. Der Jumper etwa hilft einem Huhn dabei, aus der Isolation heraus über andere Hühner hinweg auf ein Zielfeld zu hüpfen. Der Teleporter versetzt sich auf jedes beliebige Feld und löscht alle hier vorhandenen Hühner im direkten Umfeld. Und der Barbar killt ganz simpel alle Hühner, die sich zwischen ihm und dem anvisierten Zielfeld befinden. Kleiner Tip: Mit dem eingetippten Schummelcode SUPERCHICK ist es möglich, sich mit einem größeren Kontingent dieser Superhühner auszustatten. Und mit CLEARALL kann man für etwas mehr Durchblick auf dem Brett sorgen.

Immer mit dabei: Ein Chicken-Invadors-Spiel für Freunde eines gepflegten Hühner-Ballerspiels.

Chicken Lines 1.33

System:	Windows 95
Autor:	Nesh
Preis:	Freeware
Sprache:	Englisch
Tip:	✐✐✐

Zitrone des Monats

Cyber Marine 1.0

Bei den Maulwürfen

Bei den Cyber-Marines herrschen harte Sitten. Ganz auf sich allein gestellt, wagt sich gerade wieder ein mutiger Kämpfer in die dunkle Unterwelt hinab, in der es vor Monstern und durchgeknallten Robotern nur so wimmelt. Möchten Sie ihn vielleicht begleiten?

Manchmal denkt man als leidenschaftlicher Computer-Spieler mit etwas Wehmut an die Klassiker zurück, die einen noch vor Jahren begeistert haben. Ein solcher Knaller war seinerzeit das allererste Duke-Nukum-Spiel aus dem Hause Apogee. Das war Jump&Run-Spaß pur, einfach eine spannende, rasant schnelle Ballerei im Comicstil – ohne unnötige Brutalität und ohne Blutvergießen, wie es später so in Mode gekommen ist. Ein Spiel wie Duke 1 würde auch heute noch seine Fans finden, weil es viele Anwender gibt, die sich nach einem wirklich guten, schnellen Hüpfabenteuer sehnen.



Der Cyber Marine macht Jagd auf böse Roboter. Die scheinen sich aber gar nicht groß um den Eindringling zu kümmern.

Nach dem ersten Test zeigt es sich, daß Cyber Marine leider nicht dieser lange erwartete Nachfolger ist. Sobald der Marine in seinem unterirdischen Höhlenreich angekommen ist, trifft er zwar schon bald auf Hunderte von Robotern, die er mit der Leertaste über den Haufen ballern kann. Von Geschwindigkeit ist dabei aber nicht viel zu merken. Ob man die Roboter erwischt oder auch nicht, scheint der Spielfigur außerdem nicht viel auszumachen, weil sie jeden Fremdkontakt locker überlebt. Überhaupt ist man mehr damit beschäftigt, sich mit der ungewohnt ätzenden Steuerung auseinanderzusetzen. Mit der Komma- und der Punkttaste läuft man nach links oder rechts, und mit der A-Taste kann die Figur einen Sprung ausführen. Die Y-Taste fährt einen metallischen Greifarm aus – das war es auch schon.

Die Level sind zwar verwinkelt und vollgestopft mit diversem Kram, so geniale Features wie die Energie-Kolabüchse von Duke oder die Hasenkeule, die man sich noch fett schießen kann, sucht man hier vergeblich. UltiSoft ist zwar berühmt für solide Spiele der Mittelklasse – dies ist aber ein echter Ausrutscher nach unten. Muß man sich nicht antun.

Cyber Marine 1.0

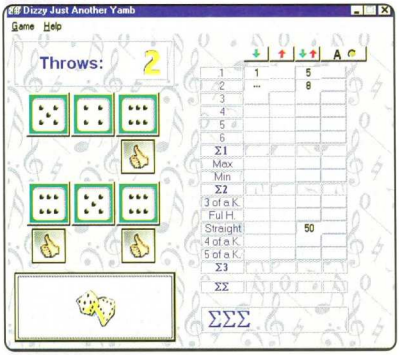
System:	Windows 95, DOS-Modus
Autor:	UltiSoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	support@ultisoft.com
Internet:	http://www.ultisoft.com
Preis:	15 $
Sprache:	Englisch
Tip:	✌

Dizzy Just Another Yamb 2.1

Kniffel mal anders

Das Spiel aus Kroatien setzt das auch hierzulande sehr beliebte Kniffel mit völlig neuen Regeln um. Wer Spaß an der Herausforderung hat, der sollte sich das trickreiche Spiel einmal genauer ansehen.

Dizzy Just Another Yamp wird im Gegensatz zum „echten" Kniffel gleich mit sechs anstelle von fünf Würfeln gespielt. Zwar ist es möglich, den sechsten Würfel wieder ins Asyl zu schicken, aber das wäre doch ein wenig zu langweilig: Zumal der sechste Würfel gar nicht mitgezählt wird, sondern nur die Chancen verbessert.



Yamb stellt den Kniffel-Profi vor ganz neue Herausforderungen.

Wie beim Original, so gilt es auch hier, Päsche, Full houses und Kniffel zu würfeln, die dann in eine Punktetabelle eingetragen werden. Damit hören die Gemeinsamkeiten mit dem Kniffeln aber schon wieder auf. Bei Yamb bekommt man keinen Bonus für ein besonders prall gefülltes Pasch-Abteil, es gibt keine Kleine Straße für Looser, die es nicht bis zur Großen gebracht haben, und die gute alte Chance ist auch nicht zu finden. Dafür bietet das „Scoreboard" die Felder Maximum und Minimum – sie nehmen die höchsten und die niedrigsten Augenzahlen auf, die sich mit den Würfeln in drei Würfen zusammenbringen lassen.

Für besondere Würze sorgt das Scoreboard selbst, das aus vier identischen Spalten besteht. Die Punkte, die der Spieler beim Knifeln erzielt, dürfen aber nicht nach Lust und Schnauze in die vier Spalten eingetragen werden.

In der ersten Spalte müssen die Ergebnisse von oben nach unten verbucht werden. Der Spieler kann also zuerst nur einen Einser-Pasch eintragen, dann einen Zweier-Pasch und so weiter. In der zweiten Spalte wird das Ganze umgedreht, so daß man mit einem Fünferpasch beginnen muß. Damit man überhaupt etwas eintragen kann, nimmt die dritte Spalte die Punkte ohne lange Zier entgegen. Auch die vierte Spalte kann schnell gefüllt werden – hier muß man nur gleich nach dem ersten Wurf verbindlich festlegen, in welches Feld das Ergebnis später eingetragen wird.

Während der ersten 15 Spielsitzungen ist Yamb ohne jede Einschränkung voll spielbar.

Dizzy Just Another Yamb 2.1

System:	Windows 95
Autor:	Vjekoslav Babic, Zagreb, Kroatien
E-Mail:	vjekoslav@dizzy.hr
Internet:	http://www.dizzy.hr/yamb/
Preis:	online zu erfragen
Sprache:	Englisch
Tip:	✌✌✌

Four Winds 1.06

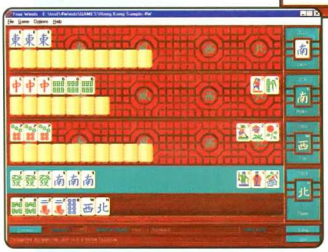
Kampf der vier Winde

Viele Spieler kennen das chinesische Mah-Jongg nur als Patience, bei dem es gilt, einen aus Steinen errichteten Drachen wieder abzubauen. Das ist Kinderkram. Richtig spannend wird Mah-Jongg erst, wenn man es zu viert spielt.



Die Punkte am Ende einer Runde rechnet zum Glück die Software hoch.

Zugegeben: Das Spiel Mah-Jongg, auf die klassische Weise der vier Winde gespielt, ist unglaublich kompliziert, weil es dabei mehr Sonderregeln gibt als Haare auf den Zähnen einer zickigen Lehrerin. Beschränkt man das Regelwerk aber auf das Wesentliche, so kommt man schnell mit dem Spiel zurande.



Wer ein bißchen schummeln möchte, der läßt sich die Hand-Steine der drei Computergegner anzeigen.

Die 144 Mah-Jongg-Steine werden bei diesem Spiel so verteilt, daß jeder der vier Mitspieler 13 Steine zugeteilt bekommt, der Rest wandert wieder in den Pott. Der Spieler, der den Eröffnungszug machen muß, nimmt einen 14ten Stein auf und legt dafür einen neuen Stein wieder ab.

Das Ziel ist es bei diesem Mah-Jongg-Spiel, sogenannte Chows, Pungs und Kongs zu legen – am besten mit den abgelegten Steinen der Kontrahenten, die man mit einem schnellen Mausklick annektieren und für sich selbst nutzen kann. Ein Chow ist dabei nichts anderes als eine fortlaufende Dreierkette, die z. B. von den Steinen 7-8-9 gebildet wird – unter Wahrung der Farbe. Ein Pung ist ein Dreierpasch, wie er etwa eintritt, wenn man drei Sechsen einer Farbe besitzt. Kaum zu toppen ist ein Kong, der aus vier gleichen Steinen besteht. Bei einem „melted Kong" hat der Spieler einen bereits vorhandenen Pung um einen vierten Stein ergänzt und so einen Kong gebaut.

Das Problem ist bei dieser Art Mah-Jongg, daß der Spieler, der die aktuelle Runde beenden möchte, alle seine Steine zu Chows, Pungs und Kongs zusammengelegt haben muß – wahlweise auf der Hand oder fertig ausgelegt. Das zieht ein Spiel mitunter recht spannend in die Länge, so daß einige Mitspieler, die keinen ganz so guten Start hatten, doch noch punkte-technisch nachziehen können.

Wer richtig tief ins Regelwerk abtauchen und die vielen Ausnahmen und Zusatzabsprachen kennenlernen möchte, der bezieht ein interaktives Tutorial aus dem Internet. Die Testversion läßt sich 60 Tage lang ausprobieren.

Four Winds 1.06

System:	Windows 95
Autor:	Armadillo Graphics, Lönnrotinkatu 38 Ab25, FIN-00180, Helsinki, Finnland
E-Mail:	lagarto@kolumbus.fi
Internet:	http://www.4windsmj.com
Preis:	25 $
Sprache:	Englisch
Tip:	✌✌✌

Greed 1.0

Würfelglück

„Pack mein Glück nicht an", argumentierte meine Oma immer beim Würfelspielen. Und wo sie recht hat, hat sie recht. Auch bei Greed ist der Spieler auf jeden Funken Glück angewiesen.

Das Spiel Greed ist eine besonders gelungene Umsetzung des bekannten Würfelspiels 10.000. Absolut sauber programmierte 3D-Animationen der Würfel, ein gediegen gestalteter Spieltisch und ein schnell agierender Computergegner – das sind die Zutaten, die Greed zu einem wirklich fabelhaften Würfelspiel machen.





Bust! Alle Punkte auf einen Schlag verloren.

Die Würfel, die punkten, lassen sich per Mausklick beiseite nehmen.

Greed läßt sich wahlweise allein gegen den Computergegner Arnie oder zusammen mit bis zu vier Freunden angehen, die sich nach Abschluß eines Spiels auch mit ihren Namen in der sehr übersichtlichen Highscore-Liste verewigen dürfen.

Sind alle Freunde aber gerade mal wieder unpäßlich oder verhindert, so erledigt der virtuelle Arnie gerne den Job, es dem Spieler mal so richtig zu zeigen. Arnie tritt in mehreren Intelligenzstufen an, wobei es sich der Spieler aussuchen kann, ob Arnie „dead drunk" (sturzbesoffen), ganz normal oder völlig paranoid reagiert.

Greed wird mit sechs Würfeln gespielt. Das Ziel ist es, beim Würfeln möglichst schnell möglichst viele Punkte zu erzielen, um die in den Optionen vorgegebenen 5.000, 10.000, 15.000 oder 20.000 Punkte zu erreichen. Nach einem Wurf nimmt der Spieler alle Einsen, Fünfen und Dreierpäsche vom Spielbrett, um auf diese Weise zu punkten. Anschließend macht der Spieler wahlweise mit den verbleibenden Würfeln weiter, oder er reicht den Becher an den nächsten Spieler weiter.

Im Gegensatz zu anderen Spielen, die das Regelwerk 10.000 aufgreifen, wartet Greed mit der Option „subtract score on a bust" auf. In diesem Fall werden alle in einer aktuellen Runde erzielten Punkte vom bisherigen Punktestand der Partie abgezogen, wenn man „busted" geht, also in einem Wurf kein verwertbares Ergebnis erzielt.

Greed 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Siarcg! Software, PO Box 72, Girdletree, MD 21829, USA
E-Mail:	siarcg@aol.com
Internet:	http://www.siarcg.com
Preis:	20 $
Sprache:	Englisch
Tip:	✌✌✌

Halloween Slots 1.1

Gruselspaß

Pünktlich zu Halloween am letzten Oktoberabend hat UltiSoft sein unheimliches Spiel Halloween Slots ins Netz gestellt. Der Einarmige Bandit wartet mit vielen Überraschungen und in der Tat gruseligen Motiven auf.

Wenn sich am Bildschirm plötzlich Geister, auf Besen reitende Hexen und bösartig dreinschauende Frankensteinmonster die Klinke in die Hand geben, dann steht der Rechner nicht unbedingt gleich in Amityville oder im F/X-Schrank von Steven Spielberg. Vielmehr ist der Einarmige Bandit Halloween Slots aktiv. Die simulierte Maschine ist die erste von vielen aus der bewährten UltiSoft-Schmiede, die sich rein thematisch mit verschiedenen Feiertagen beschäftigen sollen. Für dieses Jahr sind laut UltiSoft noch spezielle Slotmachines zu Weihnachten und Silvester geplant.



Ganz schön unheimlich ist eine Partie am Einarmigen Banditen Halloween Slots.

Halloween Slots ist mit drei Rollen und einer Payline ausgestattet. Der Spieler, der sich an den heftig Blut austropfenden Apparat wagt, bekommt 1.000 Dollar Startkapital in die Hand gedrückt und darf den Hebel 50mal umlegen, bevor die Partie für ihn vorbei ist und das Spiel neu gestartet wird.

Pro Runde darf man einen oder gleich drei Dollar auf die Payline setzen und dann den Hebel betätigen. Die Monster, Mumien und Mutationen drehen sich prompt auf ihren Rollen und setzen sich nach dem Stillstand hoffentlich zu einer gewinnträchtigen Kombination zusammen. Für drei Geister gibt es etwa den zehnfachen Einsatz, für drei Hexen bereits den fünfzigfachen und für drei Kürbisse bereits den 250fachen.

Spannend wird das Spiel am Automaten durch zwei Extras. So dreht sich auf den Rollen das Symbol „Wild & Nudge" mit. Es kann jedes andere Symbol ersetzen und spendiert außerdem einen Nudge. Dabei handelt es sich um einen Schummeltrick, mit dem sich eine ausgewählte Rolle nach dem Stillstand noch um einen Klicker weiterbewegen läßt. Diese Nudges lassen sich sammeln und stets dann einsetzen, wenn das dritte Symbol für einen hohen Gewinn nur noch zwei, drei Klicker entfernt ist.

Schafft es der Spieler gar, drei Trick-or-Treat-Symbole in eine Reihe zu befördern, so darf er auf einem flugs geladenen Friedhof einen Grabstein anklicken – hinter den Marmorplatten verbergen sich Gewinne verschiedener Höhe.

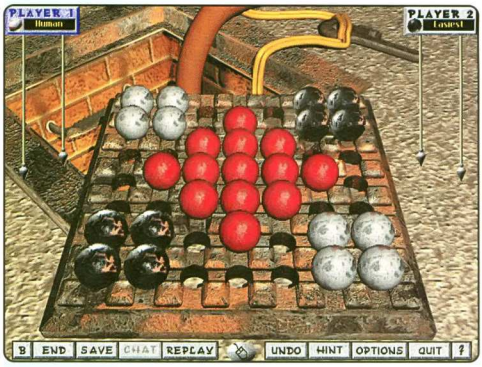
Halloween Slots 1.1

System:	Windows 95
Autor:	UltiSoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	support@ultisoft.com
Internet:	http://www.ultisoft.com
Preis:	20 $
Sprache:	Englisch
Tip:	☆☆☆

Kuba 1.0

Im Kuckucksnest

Kuba ist ein Spiel für schlechte Charaktere: Es gilt, so schnell wie möglich alle Kugeln des Gegners vom Brett zu stoßen. Der tut natürlich alles, um dem destruktiven Möchtegern-Kuckuck aus dem Weg zu gehen.



Das Spielbrett ist zu klein für uns beide, Fremder. Einer muß es verlassen.

Kuba zeichnet ein dreidimensionales Spielbrett mit 7 mal 7 Feldern auf den DirectX-Bildschirm. Auf diesem Spielbrett sind acht weiße, acht schwarze und 13 rote Kugeln plaziert. Die weißen Kugeln steuert der Spieler, die schwarzen der Computergegner, und die roten bleiben neutral.

Wie es beim Murmelspielen üblich ist, dürfen die dicken Bucker nur geschnippt werden. Um eine Murmel demnach nach links zu bewegen, muß rechts von ihr ein Platz frei sein, damit man mit den „Fingern" an die Murmel heranreichen kann. Bewegt sich die Murmel um ein Feld, so schiebt sie alle Kugeln in ihrem Weg beiseite. So ist es kein Problem, mit einer Kugel eine ganze Murmelreihe vor sich herzuschieben.

Das Ziel ist es dabei, als Kuckuck zu agieren und die artfremden Kugeln aus dem Nest zu werfen. Gelingt es, eine gegnerische Kugel vom Brett fallen zu lassen, so ist die Freude groß – der Sieg rückt ein bißchen näher. Gewonnen hat der Spieler immer dann, wenn er sieben neutrale Kugeln oder alle gegnerischen Kugeln vom Brett gekickt hat. Kann sich der Gegner nicht mehr bewegen, so ist die Partie gleichfalls gewonnen. Damit eine Partie nicht ewig dauert, kann ein Zug des Gegners nicht sofort wieder zurückgenommen werden.

In der Demo ist Kuba nur im einfachsten Modus zu spielen – obwohl der Computergegner bereits jetzt ein paar wirklich fiese Tricks kennt. Die Demo spielt außerdem vor der Kulisse der Metropolitan Street. In der Vollversion benutzt Kuba auch noch die Mars-Oberfläche, die gemütliche Innenansicht eines 50er-Jahre-Diners und eine Aztekische Stadt als Kulisse. Ein Vorteil der Vollversion ist außerdem der Turniermodus. Vorsicht: Die Demo ist bereits gepackt 15 Megabyte groß.

Kuba 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	P.M.E., 202 New Edition Ct., Cary, NC 27511, USA
E-Mail:	ordergames@pmenterprises.com
Internet:	http://www.pmenterprises.com
Preis:	35,18 $
Sprache:	Englisch
Tip:	☆☆☆☆

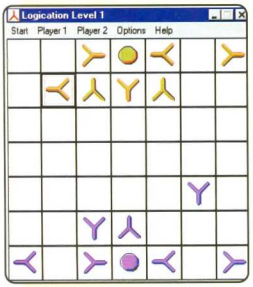
Logication 2.01

Zugzwang

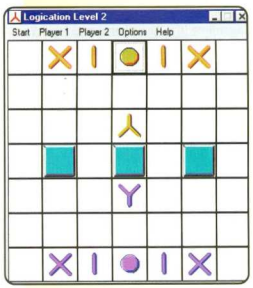
Logication ist ein Brettspiel mit einem ganz neuen Ansatz, obwohl Ähnlichkeiten zum Schach nicht zu verhehlen sind. Beide Kontrahenten schützen dabei ihren „König" mit einer Handvoll Steinen, die nur nach bestimmten Regeln über das Spielfeld zu bewegen sind.

Das Spiel Logication enthält 50 Level, von denen in der Testversion nur die ersten drei voll spielbar sind. Jeder einzelne Level entspricht einem anderen Basisaufbau der Figuren auf dem 7 mal 7 Felder umfassenden Brett.

Die wichtigste Figur des Spielers ist der Logicator, ein runder und nicht beweglicher Stein, der unbedingt vor den Übergriffen des Gegners zu schützen ist. Eine Spielrunde ist sofort vorbei, sobald der Logicator vom Gegner geschlagen wird oder wenn ein Spieler keine Steine mehr hat, mit denen er ziehen und den Logicator schützen kann.



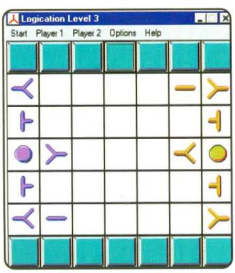
Schlagen Sie den Logicator des Gegners.



Auch der zweite Level ist nicht ohne.

Die Spielsteine selbst, von denen es 13 verschiedene gibt, gehören mit zu den Highlights des Spiels. Sie geben mit ihrer Form bereits die Zugmöglichkeiten vor. Ein X-Stein darf demnach diagonal in alle vier Richtungen bewegt werden, während ein Y-Stein nur diagonal nach vorne und gerade nach hinten zu schieben ist. I-Steine ziehen nur nach vorne oder nach hinten, und T-Steine haben auch ein Handicap – sie bewegen sich nur nach vorne oder zu den Seiten hin.

Logication läßt sich gegen den Computergegner in drei Schwierigkeitsstufen oder gegen einen Freund spielen. Die 50 trickreichen Level, die mit immer verzwickteren Hindernissen und neuen Steinen aufwarten, verhindern auf jeden Fall, daß so etwas wie Langeweile aufkommt. Nicht übel.



Willkommen im dritten Level.

Logication 2.01

System:	Windows 95
Autor:	Brain Block Interactive
E-Mail:	info@brainblock.com.
Internet:	http://www.brainblock.com
Preis:	15 $
Sprache:	Englisch
Tip:	✌✌✌✌

MissionRisk 1.05

Volles Risiko

Wen der Größenwahn erst einmal gepackt hat, der kommt so schnell nicht mehr davon los. MissionRisk lädt jedenfalls bis zu sechs Spieler dazu ein, die Welt zu erobern. Und wenn ein Kumpel dabei im Weg steht, dann muß er eben um einen Kopf kürzer gemacht werden.



Der Krieg ist im vollen Gange.

Risiko ist ein Brettspiel, das von vielen Leuten gerne und recht intensiv gespielt wird. Allerdings findet man nicht immer ein paar kampfwütige Freunde, die bereit sind, halbe Nächte hindurch kleine Plastikarmeen über das Brett zu schieben.



Ich bin der König der Welt!

In Zeiten der Not springt MissionRisk gern ein. Das Computerspiel bittet bis zu sechs Spieler an den Bildschirm, übernimmt aber bei Bedarf auch die Führung der Kontrahenten, wobei der Computergegner in zwei Intelligenzstufen antreten kann. Vor Beginn einer neuen Partie kann der Spieler auch festlegen, ob er eine Mission zugeteilt bekommt oder ob er gleich die ganze Welt erobern möchte.

Sobald die Partie losgeht, verlost das Spiel die einzelnen Ländereien unter den Spielern und färbt sie entsprechend ein. Ist der Spieler an der Reihe, so kann er seine ihm in der aktuellen Runde zustehenden Armeen ganz bequem per Mausklick auf seinen Ländereien verteilen.

Auch der Angriff geht ganz bequem per Mausklick vonstatten. Dabei klickt man zuerst das Land an, das anzugreifen ist, und nimmt dann per Mausklick die Armeen, die angreifen sollen, vom eigenen Land auf. Ein weiterer Mausklick auf das Zielland leitet dann die Attacke ein. Das Würfeln und das Wegnehmen der besiegten Armeen erledigt der Computer im Alleingang, so daß man sich darum nicht zu kümmern braucht.

Am Ende der Aktionen lassen sich einzelne Armeen noch von einem ins andere Land der eigenen Farbe verschieben, anschließend wird der virtuelle Würfelbecher mit „Pass" an den nächsten Mitspieler weitergegeben.

Wie beim Original, so bekommt der Spieler auch hier nicht wenige Zusatzarmeen für jeden Kontinent zugeteilt, der komplett erobert wurde. Außerdem lassen sich Bonuskarten, die es für jedes eroberte Land gibt, gegen neue Armeen eintauschen.

Die Testversion ist für den Zeitraum von drei Wochen ohne Einschränkungen voll spielbar.

MissionRisk 1.05

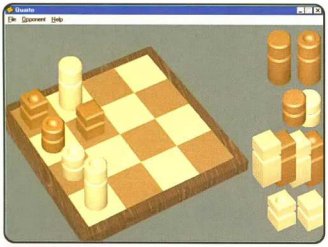
System:	Windows 95
Autor:	Craig Douglas
Internet:	http://members.xoom.com/mrisk
Preis:	9 $
Sprache:	Englisch
Tip:	✌✌✌✌✌

Quarto 1.0

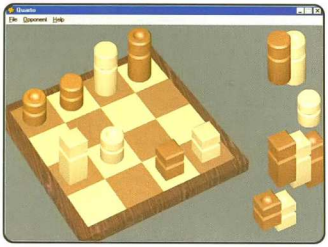
Vier gewinnt

Quarto ist ein schnelles Denkspiel für zwei Personen, dessen Regeln an den Klassiker Vier gewinnt erinnern. Doch bei Quarto geht es nicht allein darum, Steine in zwei Farben abzulegen – hier kommen wesentlich mehr Formen ins Spiel.

Das Spielbrett von Quarto besteht aus vier mal vier Feldern und ist demnach absolut quadratisch. Zu Beginn einer neuen Partie ist das Brett allerdings noch völlig leer – dafür stapeln sich außerhalb verschiedene Figuren. Da gibt es kleine und große Türme, runde und eckige, braune und elfenbeinfarbene und sogar Türme mit einem flachen oder mit einem Kuppeldach.



Dieser Sieg läßt sich schnell begründen – alle Türme haben ein Kuppeldach.



Vier Türme mit runder Grundform in einer Reihe – das war ein klarer Sieg für den Spieler.

Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt eine der Spielfiguren auf – und reicht sie an den Gegner weiter. Der darf den Stein sogleich auf dem Brett plazieren und wählt im Gegenzug ebenfalls einen Stein für seinen Kontrahenten aus.

Ziel ist es bei dem kuriosen 3D-Spiel, vier Steine mit gleichem Attribut in eine Reihe zu bekommen. Dabei kann es sich wahlweise um Steine einer Farbe, einer Höhe, einer Dach- oder einer Grundform (rund/eckig) handeln. Da diese vier Attribute bei den Steinen in den verschiedensten Kombinationen vorkommen, kann es immer wieder passieren, daß man den möglichen Sieg gar nicht realisiert und ihn dem Gegner schenkt, indem man ihm zur Unzeit den richtigen Stein anreicht.

Da eh nur 16 Figuren auf dem Brett Platz finden, ist eine Partie Quarto schnell vorbei. Wer möchte, der erhöht noch rasch die Intelligenz des Computergegners, um die Herausforderung zu steigern. In der Freeware-Fassung ist es leider nicht möglich, gegen einen Freund anzutreten. Da diese Option aber schon in das Menü eingebaut ist, sich aber nicht aktivieren läßt, steht zu vermuten, daß der Freeware in Bälde eine gebührenpflichtige Shareware folgen wird. Das wäre vor allem dann interessant, wenn es in einer Folgeversion möglich wäre, Turniere auszutragen.

Quarto 1.0

System:	Windows 95
Autor:	James Bryant
Internet:	http://www.netmode.com/bryant
Preis:	Freeware
Sprache:	Englisch
Tip:	❦❦❦

Rival Chess 1.5.03

Schach dem König

Rival Chess ist ein neues Schachspiel, das mit einer fulminanten Grafik und mit einem spielstarken Computergegner begeistert. Wer Spaß daran hat, der kann mit dem Spiel außerdem seine ganz persönlichen Schachregeln umsetzen.

Schach ist ein Spiel des Geistes, bei dem es ganz auf die Denkstärke der beiden Gegner ankommt. Wer als Geisteskleuchte schon bald keinen würdigen oder zumindest willigen Partner findet, der quält eben den Computer.

Rival Chess malt ein buntes Schachbrett auf den Bildschirm, das nicht nur seine Farben ändern kann, sondern auch mit drei verschiedenen Steinsets aufwartet, die per Menübefehl zu wechseln sind. Das klassische Set ist dabei ebenso präsent wie ein Sammelsurium kunstfertig gemalter Cartoonfiguren.



Bei Rival Chess nehmen Sie es mit einem starken Computergegner auf.



Die Farben und die Figuren des Spiels lassen sich ganz an den eigenen Geschmack anpassen.

Der Computergegner, der vom Programm gesteuert wird, kann auf verschiedene Schwierigkeitsgrade geeicht werden und denkt dementsprechend weit voraus. Wer keine Lust darauf hat, seine Zeit damit zu verplempern, dem Computer beim Denken zuzuschauen, der kann in den Spieloptionen festlegen, wie lange die Spieler maximal nachdenken dürfen, bevor es zu einem Zug kommen muß. Vielleicht beschleunigt es die Sache ja, wenn das Zeitlimit auf zehn Sekunden gesenkt wird.

Für Anwender, die Schach langsam langweilig finden und nun nach anderen Herausforderungen suchen, stellt Rival Chess zwei alternative Regelwerke vor, die Kinglet und Shatranj heißen und sich beim Einläuten einer neuen Runde aktivieren lassen.

Zusätzlich erlaubt es Rival Chess dem Anwender, selbst kreativ tätig zu werden und den Aufbau des Spielbretts in die eigenen Hände zu nehmen. Jetzt lassen sich völlig neue Startpositionen ausprobieren, die den Verlauf des Spiels entscheidend beeinflussen können.

Leider unterstützt Rival Chess weder ein E-Mail-Spiel zwischen zwei menschlichen Kontrahenten noch das Spielen im Netzwerk. Die Testversion ist nicht eingeschränkt. Wer sich freiwillig registrieren läßt, bekommt die neue Version und den Sourcecode zugeschickt.

Rival Chess 1.5.03

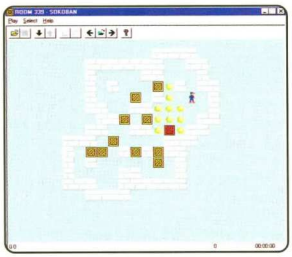
System:	Windows 95
Autor:	Chris Moreton
E-Mail:	Chris.Moreton@dial.pipex.com
Internet:	http://dialspace.dial.pipex.com/chris.moreton
Preis:	keine Angabe
Sprache:	Englisch
Tip:	❦❦❦

Sokoban für Windows 1.14

Kistenschieber

Freunde des Spiels Sokoban finden in dieser Freeware gleich 373 verschiedene Aufgaben vor, die sich mit Köpfchen lösen lassen. Und wer möchte, der fügt der Software noch ein paar selbst ausgedachte Level hinzu.

Sokoban ist ein echter Klassiker – aber mit denen ist die Shareware-Spiele-Szene ja schon seit jeher eng verbandelt. Damals wie heute geht es darum, einem armen Gabelstapelfahrer unter die Arme zu greifen. Der muß nämlich alle Kisten in einer engen und sehr stark verwinkelten Lagerhalle neu anordnen. Punkte kennzeichnen dabei die Positionen, die die Kisten fortan einzunehmen haben. Da sich die Kisten aber nur schieben und auf gar keinen Fall ziehen lassen, muß man sehr gut nachdenken, bevor man seinen ersten Zug tätigt. Ansonsten landen die Kisten schneller in einer Sackgasse, als man „Oha!" sagen kann.



Wer möchte, der kann neue Level gezielt aussuchen.



Die neuen Level haben es in sich.

Neuinterpretationen des Sokoban-Spiels gibt es in der Shareware-Szene zuhauf – viele übernehmen aber nur die Originallevel von Sokoban und scheuen sich, selbst kreativ zu werden. Eines kann garantiert werden: Bei Sokoban für Windows ist garantiert der eine oder andere neue Level dabei. Schließlich enthält die Freeware gleich 373 verschiedene Spielaufgaben, die sich nacheinander oder in beliebiger Reihenfolge aufrufen lassen.

Die Grafik des Spiels ist zwar etwas schlicht und fällt äußerst bieder aus, dafür sind viele der gesammelten Aufgaben sehr „tricky". Das Shareware-Sokoban ist also eher ein Spiel zum Grübeln als zum Schönfinden. Was vielen Tüftlern so auch ganz recht ist.

Gelungen ist, daß sich das Spiel nach der Eingabe eines Namens automatisch merkt, welche Aufgaben bereits gelöst wurden und welche nicht.

Um dem Spiel neue Level hinzuzufügen, muß der Anwender nur zum Texteditor greifen. Die einzelnen Levelaufbauten lassen sich im Editor durch simple Symbole ersetzen, so daß ein neuer Level binnen Sekunden entstehen kann. Am zeitaufwendigsten dürfte dann auch der Test sein, ob der Level aufgeht.

Anwender, die sich beim Programmierer für seine immense Arbeit bedanken möchten, werden gebeten, eine Postkarte mit der Ansicht der eigenen Heimatstadt an die Tochter des Entwicklers zu schicken: Jana Vasickova (Rovniankova 6, 85102 Bratislava, Slovakia).

Sokoban für Windows 1.14

System:	Windows 95
Autor:	R. Vasicek
Internet:	http://www.yi.com/home/VasicekRobert
Preis:	Freeware
Sprache:	Englisch
Tip:	☺☺☺

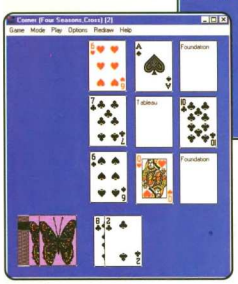
Solo 2.00

Solitaire für alle

Anwender, die sich gerne die eine oder andere Patience legen, holen sich mit Solo gleich 67 Einzelspiele auf die Festplatte. Und wer Lust darauf hat, der programmiert mit der Freeware gleich seine ganz persönliche Patience.

Manchmal kommt man doch ins Grübeln und zweifelt an der Marktfähigkeit einzelner Programmierer. Da kommt doch glatt ein Kerl wie Dan Reed daher, der verschenkt nicht nur 67 Kartenpatiencen, sondern auch gleich noch den Baukasten, der nötig ist, um in Eigenregie weitere Kartenspiele zu basteln. Dann lehnt man sich aber doch wieder zurück und denkt: Na, wenn es ihm doch Spaß macht. Anscheinend gibt es ja doch noch ein paar Menschen, denen es nicht nur ums liebe Geld geht. Und dafür ist man dann dankbar.





Die Kartenpatiencen von Solo sind zwar recht einfach gestrickt, dafür kosten sie aber auch nichts.

Solo enthält viele Kartenpatiencen im SOL-Dateiformat, die sich alle über ein gemeinsames Menü aktivieren lassen. Von A wie Alhambra bis Y wie Yukon findet man viele bekannte Patiencen wieder, darunter auch die hierzulande gängigen wie Baker's Dozen, Calculation, Canfield und Osmosis. Wer sich bislang mit Patiencen noch gar nicht so recht auskennt, der sollte meine Favoriten Golf und Pyramid ausprobieren, die recht schnellgängig sind und deren Regeln jeder leicht verstehen kann.

Ach ja, die Regeln: Sie sind in einer übersichtlichen Hilfedatei zusammengefaßt, lassen sich aber auch einzeln aus den jeweiligen Spielen heraus aktivieren.

Die einzelnen Patiencen von Solo sehen alle nicht so toll und hypermodern aus, lassen sich aber flott spielen und sind mit Funktionen wie Autoplay oder Undo ausgestattet. Wer möchte, der kann sogar in einen Turniermodus schalten, bei dem Solo dem Spieler nacheinander verschiedene Patiencen vorlegt, die dieser möglichst schnell lösen muß. Dank dieses Modus ist es kein Problem mehr, die verschiedenen Patiencen auf spielerische Weise kennenzulernen.

Anwender, die Spaß daran haben, eigene Patiencen zu entwickeln, können dies gerne tun. Im Grafikmodus kann man sich die Patiencen regelrecht zusammenklicken, ohne dabei Ahnung vom Programmieren haben zu müssen.

Solo 2.00

System:	Windows 95
Autor:	Bad Elf Software, Dan Reed
E-Mail:	KenGuru@aol.com
Preis:	Freeware
Sprache:	Englisch
Tip:	☺☺☺

SpiteNET: Spite and Malice 3.01

Ärgern und Bosheit

Übersetzt man den Namen Spite and Malice ins Deutsche, so kommt dabei der Titel Ärgern und Bosheit heraus. Kein schlechter Name für ein Kartenspiel, bei dem es einzig und allein darum geht, dem Gegner eins reinzuwürgen.

Spite and Malice ist ein Kartenspiel für zwei oder auch mehr Personen, das aber leider in Deutschland so gut wie unbekannt ist. Was sehr schade ist, denn an Boshaftigkeit ist es dem bei uns so beliebten Mau-Mau mindestens ebenbürtig.



Spite and Malice wartet mit über einem Dutzend wunderschöner Hintergrundbilder auf.

Damit Sie das Spiel nicht nur mit der Software, sondern auch privat spielen können, erklären wir Ihnen kurz die Regeln. S&M wird mit zwei großen Kartendecks gespielt, so daß insgesamt 104 Karten im Spiel sind. Die Farben der Karten sind unwichtig, und die Werte werden einfach von 1 (As) bis 13 (König) hochgezählt.

Der Spieler übernimmt die Rolle von Malice und spielt gegen den Gegner Spite. Jeder von ihnen bekommt einen Stapel mit 20 Karten zugeteilt, von denen immer nur die oberste aufgedeckt wird. Fünf weitere Karten bekommt jeder Mitspieler in die Hand gereicht. Der Spieler mit der höchstwertigen Karte auf dem Stapel beginnt.

Das Ziel ist es, so schnell wie möglich die oberste Karte und alle anderen 19 Karten aus dem Stapel abzulegen – alle anderen Karten im Spiel sind unwichtig. In der Mitte des Spieltisches sind drei noch leere Anlagestapel zu sehen, die beide Mitspieler gemeinsam benutzen können – und um die sich dann auch der ganze Ärger dreht. Hier kann ein neuer Stapel mit einer Eins (As) eröffnet werden. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf nach dem Auslegen der Einsen so viele Karten, wie er nur kann, auf den drei Anlageplätzen ablegen. Und hofft dabei, möglichst viele Karten aus seinem 20-Karten-Stapel loszuwerden. Die Karte 13 fungiert dabei als Joker, die jeden beliebigen anderen Wert annehmen kann. Am Ende der Runde legt jeder Spieler noch rasch eine Karte vor sich auf dem Tisch ab – und weiter geht's. Zum Austausch von Gemeinheiten kommt es stets dann, wenn man dem Gegner seine sämtlichen Anlagemöglichkeiten verbaut.

Kleiner Tip für das Shareware-Spiel: Mit der Leertaste wechseln Sie das Hintergrundbild gegen ein neues aus.

SpiteNET: Spite and Malice 3.01

System:	Windows 95
Autor:	Mari JP Söderberg Mjölnerbacken 26 1tr 174 48 Sundbyberg Schweden
E-Mail:	marijp@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/spitegames/index.htm
Preis:	160 SEK oder 20 $
Sprache:	Englisch, Schwedisch
Tip:	✌✌✌✌✌

Squeeze 1.1

Mühle auf ...

Squeeze nennt sich das neue Spiel der neuseeländischen Firma Intermart, die bereits mit dem spielstarken Ultragammon positiv aufgefallen ist. Das neue Spiel steht dem Erstling in nichts nach.

Die Firma Intermart nutzt folgendes Erfolgsrezept: Sie nimmt die Idee eines klassischen Brettspiels auf, dreht sie ein paarmal durch den Fleischwolf, mixt sie dann neu zusammen und schafft so etwas ganz Eigenständiges. Das bereits seit einigen Monaten bekannte und beliebte Spiel Ultragammon ist im Grunde nichts anderes als ein Backgammon, das auf einem kreisrunden Brett gespielt wird. Und das neue ChessDice, das es nur als echtes Brettspiel und nicht für den Computer gibt, kombiniert die Elemente eines Schach- und eines Würfelspieles miteinander. Spinnt man diese Kette weiter, so enthält das neue Squeeze Elemente aus den Spielen Mühle und Vier gewinnt.



Squeeze setzt in der Shareware-Spiele-Szene Akzente: mit neuen Ideen.

Das Spielbrett des Computer-Games besteht aus 8 mal 3 Feldern – diese Ausmaße ergeben sich aus dem dreimal nebeneinander gelegten Wort „Squeeze", das von oben nach unten buchstabiert wird. Ziel ist es bei dem Spiel, die eigenen 13 Steine auf dem Brett abzulegen, bevor dies der Gegner mit seinen 13 Steinen schafft. Da es nur 24 Positionen auf dem Spielbrett gibt, die Spieler zusammen aber 26 Steine in den Händen halten, erinnert Squeeze irgendwie auch an die Reise nach Jerusalem.



Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit zwei speziellen Würfeln. Die auf dem Bildschirm angezeigte Augenzahl kann von einem Spielstein, der bereits auf dem Brett ausliegt, sofort umgesetzt werden, wobei der Stein auch in mehrere Richtungen nacheinander ziehen kann. Das Ziel ist es dabei, drei gleiche Steine in eine waagerechte Reihe zu befördern, um so eine Art Mühle aufzumachen. In diesem Fall wird ein noch außenstehender Stein in der eigenen Farbe „aktiviert" – er kann erst jetzt auf das Brett gesetzt werden. Erschwerend kommt aber hinzu, daß die Würfel auch einen Zero-Move ausloben können – dann setzt der Spieler aus und muß vielleicht mit ansehen, wie der Gegner einen Stein mehr aufs Brett bringt.

Squeeze ist wunderschön umgesetzt und läßt sich in lockeren zehn Minuten durchziehen, wenn man erst einmal die Regeln verinnerlicht hat. Leider läßt sich die Demo nur 14 Tage lang testen und verweigert dann ihren Dienst.

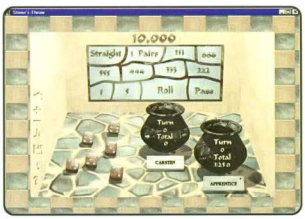
Squeeze 1.1

System:	Windows 95
Autor:	Intermart Software Christchurch New Zealand
Internet:	http://www.intermart.co.nz
Preis:	19,95 $
Sprache:	Englisch
Tip:	✌✌✌✌

Stone's Throw 1.1

Jagd auf Punkte

Die einfachen Ideen sind noch immer die besten. Viele Shareware-Programmierer stopfen einen bereits bewährten Klassiker in eine beeindruckende Oberfläche und basteln sich auf diese Weise einen sicheren Bestseller. Auch das Würfelspiel Stone's Throw gehört zu dieser Gattung.



Per Mausklick auf die Punktetafel des Spiels 10.000 kann man festlegen, wie die Würfelaugen zu verbuchen sind.

Stone's Throw bietet unter einer gemeinsamen Oberfläche gleich drei verschiedenen Würfelspiele an. Die drei Spiele sind jedes für sich völlig individuell gestaltet und könnten auch sonst verschiedener voneinander nicht sein. Wer möchte, der kann bereits in der Testversion die beiden Spiele Poker Dice und Shut The Box ausprobieren. Interessanter ist aber allemal, die Umsetzung des bekannten Würfelspiels 10.000 auszuprobieren.



In der Spieleauswahl lassen sich die Würfelspiele per Mausklick auswählen und starten.

Hier tritt der Spieler gegen einen Computergegner an, der in der Testversion nur in der einfachsten Schwierigkeitsstufe spielen kann. Beide Kontrahenten versuchen dabei, zuerst 10.000 Punkte zu erwürfeln. Und das geht so: Der Spieler, der an der Reihe ist, darf mit fünf Würfeln würfeln. Eine gerollte Eins zählt dabei 100 Punkte, eine Fünf nur 50. Ein Dreierpasch zählt den aufgedruckten Wert mal hundert, also gibt es für einen Zweierpasch bereits satte 200 Punkte. Als Ausnahme gilt der Einserpasch, der für 1000 Punkte gut ist. Ein seltener Straight bringt 3000 Punkte aufs Konto, und drei Pärchen in einem Wurf zählen 1500 Punkte.

Die Würfel mit den verwerteten Zahlen werden aus dem Spiel genommen, der Rest landet wieder im Becher und kann erneut ausgerollt werden. Sind übrigens nach dem erneuten Würfeln keine Gewinnzahlen mehr im Auswurf zu sehen, so verliert der Spieler den kompletten Gewinn der gesamten, aktuellen Runde. Um die Punkte zu retten, muß er den Becher deswegen rechtzeitig mit „Pass" weiterreichen.

Böse ist, daß vier gewürfelte Zweien bereits ausreichen, um das Spiel in den Desaster-Mode zu schalten – dann verliert der betreffende Spieler alle seine Punkte. Gut ist, daß der Spieler zwei Chancen hat, einen einzelnen verbleibenden Würfel noch einmal zu rollen. Kommen dabei eine Eins oder eine Fünf zustande, so gibt es 500 Extrapunkte.

Stone's Throw 1.1

System:	Windows 95
Autor:	LatticeWork Software Inc., PO Box 362 Lafayette Hill PA 19444, USA
Internet:	http://www.latticeworksw.com
Preis:	14,95 $
Sprache:	Englisch
Tip:	☆☆☆

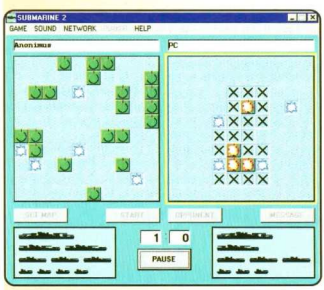
Submarine2

Schiffe versenken

Um dieses klassische Spiel zu spielen, braucht es eigentlich nicht mehr als einen Partner, ein paar Blatt Papier und einen Stift. Fehlt der Spielgefährte, so kann das klassische Schiffe versenken auch am PC-Bildschirm gespielt werden. Den Gegner stellt dabei der Computer.



Ganze Generationen von Mathematikschülern haben den Lehrer quasseln lassen und sich lieber einer spannenden Partie Schiffe versenken hingegeben. Wozu braucht man schließlich auch Vektoren, Wurzeln und Exponenten? Um die Boote des Gegners auszumerzen, reicht es schließlich aus, simple Koordinaten aufsagen zu können.



Es ist wieder da – Schiffe versenken, das Kultspiel aus dem Mathematikunterricht.

Anvisiert, getroffen und versenkt.

Wer sich heute als Erwachsener eine Portion Nostalgie abholen möchte, der lädt das kroatische Shareware-Spiel Submarine2 auf den Schirm. Das Spiel erlaubt es, die eigenen Schiffe (1 Vierer, 2 Dreier, 3 Zweier und 4 Einer) frei auf dem Spielbrett mit seinen 10 mal 10 Feldern zu verteilen. Beim Umgruppieren der Schiffe ist nur darauf zu achten, daß zwischen zwei Schiffen mindestens ein Feld Platz bleiben muß.

Sobald der Krieg gegen den PC-Gegner beginnt, dürfen die Spieler abwechselnd mit Wasserbomben schießen. Dabei müssen zum Glück keine Koordinaten mehr eingegeben werden; ein Mausklick auf das anvisierte Feld tut es auch.

Treffer werden sofort angezeigt, außerdem darf der siegreiche Spieler gleich noch einmal ballern. Schafft man es dabei, das ganze Schiff zu versenken, so markiert das Programm alle umliegenden Wasserfelder mit einem X. Da neue Schiffe je ein Feld Abstand halten müssen, kann man gewiß sein, daß in der X-Zone keine Schiffe mehr verborgen sind – so verhindert das Programm, daß man seine Bomben unnötig vergeudet.

Submarine2 kann über beliebig viele Runden gespielt werden, so daß man ein kleines Turnier ausfechten kann. Wer seinen Rechner an ein Netzwerk angeschlossen hat, der kann eine Partie auch gegen einen menschlichen Freund angehen – das macht sicherlich auch Spaß.

Die Testversion ist für 30 Tage voll spielbar.

Submarine2

System:	Windows 95
Autor:	Kresimir Vajn Sv. Roka 54 31000 Osijek, Kroatien
Preis:	5 $
Sprache:	Englisch
Tip:	☆☆☆

Takagoraku 1.0

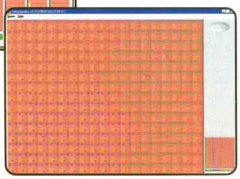
Kettenreaktionen

Den Namen des Spiels Takagoraku kann sich zwar niemand merken. Trotzdem lohnt es sich, wenigstens die Regeln der Software auswendig zu lernen. Takagoraku setzt nämlich höchst sehenswerte Atomexplosionen auf dem Bildschirm frei.

Am Spielbrett, das zwischen 5 mal 7 und 15 mal 19 Felder groß sein kann, nehmen wahlweise zwei oder vier Mitspieler Platz. Wer gerade keinen Kumpel zur Verfügung hat, der kann auch den Computer darum bitten, den oder die Gegner zu stellen. Die Intelligenz dieses Computer-Widerparts reicht dabei vom Baby- über das Teenager- bis hin zum Erwachsenen-Level. Es lohnt sich, das Spiel im Baby-Level zu beginnen, um sich halbwegs in Ruhe mit dem Regelwerk vertraut zu machen.



Am meisten Spaß macht Takagoraku, wenn man es auf dem kleinsten Brett gegen drei Computergegner spielt.



Wow! – Auf dem großen Brett herrscht der Krieg der Atome.

Auf dem Spielbrett befinden sich vorerst noch rein neutrale, leere Atome, die in der Folge des Spielverlaufs jeweils drei Elektronen aufnehmen können. Jeder Spieler beginnt dabei in seiner ihm zugewiesenen Ecke und kann pro Runde ein Elektron mit der Maus absetzen. Dabei lassen sich Elektronen nur in die Atome einfügen, die direkt neben einem Atom liegen, das der Spieler bereits mit seiner Farbe vereinnahmt hat.

Um in kurzer Zeit möglichst viele Felder zu erobern, müssen Kettenreaktionen ausgelöst werden. Zu diesem Zweck sollte es der Spieler versuchen, einem Atom mit drei Elektronen noch ein viertes hinzuzufügen. Dabei explodiert das Atom, verliert alle Elektronen bis auf zwei und schleudert dafür je ein Elektron in alle Nachbarfelder. Aus vier Elektronen werden dabei rein rechnerisch sechs – macht ein Zugewinn von zwei Atomen. Weisen die Nachbaratome ebenfalls drei Elektronen auf, so kommt es zur Kettenreaktion, bei der immer neue Elektronen entstehen. Das Ziel ist es natürlich, den Gegner so schnell wie möglich plattzumachen und ihm seine Atome wieder wegzunehmen.

Um dem Elektronenklau der Gegner vorzubeugen, kann man einzelne Atome als „Taka owner cell" vor Übergriffen schützen lassen: Zu diesem Zweck muß man eine Atomexplosion genau dann einleiten, wenn gerade alle vier Nachbaratome mit je drei Atomen voll besetzt sind. Die Taka-Atome werden mit einem blauen Stein in der Mitte markiert und lassen sich nicht mehr verändern.

Takagoraku 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Smirnow Stéphane 50, Grand Route de Liège 4162, Hody, Belgien
E-Mail:	stephane. smirnow@ping.be
Internet:	http://www.ping.be/ taka_entertainment/
Preis:	8 $
Sprache:	Englisch, Französisch, Japanisch
Tip:	❦❦❦❦❦

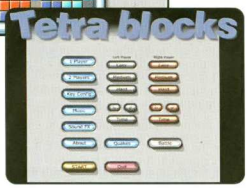
Tetra Blocks 1.0

Im Tetris-Fieber

PC-Spieler, die ihre Fertigkeiten als Gabelstapler von Tetris-Steinen in langen Jahren geschult haben, können ihre Gegner nun endlich zur Klärung einer drängenden Frage bitten: Wer ist denn nun der weltallerbeste Tetris-Spieler? Bei Tetra Blocks treten zwei Spieler gegeneinander an.



Zwei Spieler können bei Tetra Blocks gegeneinander antreten.



Das Spiel läßt sich umfassend konfigurieren.

Keine Frage – es gibt wohl kein Computerspiel auf der Welt, das von der Idee her ausgelutschter ist als Tetris. Gleichwohl gibt es kaum ein anderes Spiel, das so oft in immer neuen Variationen nachprogrammiert wird – und das stets neue Fans findet, die sich beim Stäbchenstapeln die Zeit vertreiben.

Tetra Blocks ist eine neue Umsetzung für DirectX, die gleich gar nicht den Versuch unternimmt, dem Spieler noch Geld aus der Tasche zu ziehen – das Spiel wird jedem Anwender als Freeware zur dauerhaft kostenlosen Verwendung angeboten.

Tetra Blocks kann man allein, gern aber auch zu zweit spielen. Richtigen Spaß macht das Anordnen der bunten Steine wirklich nur im Zwei-Spieler-Modus, wenn es gilt, die eigenen Künste direkt mit der Fingerfertigkeit eines Kontrahenten zu messen. Beide Gegner nehmen dabei vor einer Tastatur Platz und teilen sie sich fortan redlich. Der linke Spieler nutzt die Tasten W-A-D-S, um seine in den Schacht fallenden Stäbe zu den Seiten hin zu bewegen, zu drehen oder fallen zu lassen. Der Spieler, der den rechten Schacht auf dem Bildschirm übernimmt, hat es da etwas leichter – er kann die Cursortasten verwenden.

Beide Kontrahenten können jeder für sich und unabhängig vom Mitspieler ihr Spiel pausieren oder eine neue Partie einleiten, die wieder mit zero Punkten beginnt. Ganz amüsant ist, daß der ganze Bildschirm immer dann zu wackeln beginnt, wenn sich eine vollständige Reihe in einem Schacht auflöst – wer dieses Gewackel nicht leiden kann, der muß den Quake-Modus (Erdbeben!) ausschalten.

Irgendwo im Spiel ist scheinbar ein Cheat versteckt, den uns der Programmierer leider nicht verraten möchte.

Tetra Blocks 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Herman Martinsson
E-Mail:	herman_m@home.se
Internet:	http://tetrablocks. home.ml.org
Preis:	Freeware
Sprache:	Englisch
Tip:	❦❦❦

Grand Prix Legends

Auf Schumis Spuren



Wenn Michael Schumacher heute in seinem Ferrari einen Crash baut, dann schafft er es in der Regel immer noch heil in die Boxengasse. Damals in den goldenen Zeiten des Rennsports war das noch ganz anders. Da riskierten die tollkühnen Männer in den rasenden Kisten noch bei jedem Rennen ihren Hals.

Wir schreiben das Jahr 1967. In dieser legendären Formel-1-Saison gehen wieder einmal die besten Fahrer von großen Teams wie Lotus, Brabham und Ferrari an den Start. Doch die heute schon als legendär gefeierten Asphaltpiloten wie Graham Hill oder Jackie Stewart sitzen nicht in einem hochgezüchteten und auf Sicherheit getrimmten Boliden, der jahrelang im Windkanal getunt wurde. Die Rennraketen von damals erinnern noch an rundliche Zigarren mit angeschraubten Bollerwagen-Rädern. Das Cockpit ist nach oben hin weit offen – ohne Deckung sind die Fahrer dem brausenden Fahrtwind ausgesetzt.

Anstatt immer nur in die Zukunft zu schauen, setzt die neue Rennsportsimulation von Cendant Software mal gegen den Trend auf rein nostalgische Gefühle. „Back to the roots" heißt es, wenn Grand Prix Legends noch einmal die Vergangenheit aufleben läßt.

Dabei legt das Programm Wert auf echten Realismus. Deswegen sollte man sich schon darauf vorbereiten, daß kleine Hindernisse auf der Strecke dem Rennen schnell ein Ende bereiten können, daß brennende Boliden benzinspuckend durch die Luft fliegen und daß sich die Wagen im Massencrash gleich mehrfach überschlagen, bevor sie ungebremst in die Banden krachen.



Wählen Sie einen Fahrer aus.



Ein Crash auf der Geraden, und schon sind drei Spieler draußen.

Das Spiel zum Retrotrip wartet mit einer neuen 3D-Engine auf und bietet ein virtuelles 3D-Cockpit, wie es in modernen Flugsimulationen zu finden ist. Das fördert das Gefühl, leibhaftig selbst zu fahren, auch wenn man doch nur vor dem Rechner sitzt. Dabei glaubt man sogar die Fliehkräfte am eigenen Kopf oder kleinste Unebenheiten auf dem Asphalt am Hintern zu spüren. Damit auch inhaltlich alles stimmt, wurde diese erste historische Formel-1-Simulation gründlichst recherchiert und an die historischen Begebenheiten angepaßt – das gilt für die Teams und auch für die Fahrer und Reglements. Die Rennstrecken von damals waren außerdem noch viel gefährlicher als die von heute – auch wenn sie oft genug noch den gleichen Namen tragen. Auf dem Nürburgring und auf den Strecken von Spa-Francorchamps und Monaco kann man sich jedenfalls mächtig austoben. Im Multiplayer-Modus können sich außerdem bis zu acht Freunde gleichzeitig an dem Spiel versuchen.

Entwickelt wurde die Software übrigens vom Studio Papyrus, das bereits die Rennsimulationen NASCAR und Indy-Car Racing hervorgebracht hat.

In der Demo-Version ist nur die Strecke Monza enthalten.



Das Cockpit läßt sich bei Bedarf auch ausblenden.

Grand Prix Legends

System:	Windows 95, DirectX
Hersteller:	Papyrus
Vertrieb:	Cendant Software Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32, 63303 Dreieich
Internet:	http://www.sierra.de
Preis:	99,95 DM
Tip:	✌✌✌✌✌



Get Medieval

Immer Ärger mit den Golems

Im Kerker ist die Hölle los, wenn das neue Fun-Rollenspiel Get Medieval von Monolith zum Einsatz kommt. Bis zu vier Spieler streifen gleichzeitig im Internet durch eine wüste Kellerlandschaft voller Goldschätze, magischer Artefakte und heimtückischer Monster.

Spielbare 16-Megabyte-Demo auf der Heft-CD



Überall in den Leveln liegen Schätze herum, die sich durch Überlaufen aufnehmen lassen.

Der Spieler, der als Bogenschütze, als Zauberin, als tumber Krieger oder als niedliche Schwertkämpferin in die Kerker heruntersteigt, trifft hier auf bis zu drei Kumpane, die im Netzwerk oder per Internet-Verbindung mit zu einem besonders spannenden Abenteuer aufbrechen. Im Kerker, da wartet schließlich der Drache, der in den einzelnen Leveln seine Gefolgsmonster positioniert hat, um den Ansturm der Pixelhelden abzuwehren. Da gibt es fast unsichtbare Spinnen, flatternde Fledermäuse, tumbdämliche Golems mit starken Würgehänden, geschickt mit Waffen werfende Wichtelmännchen und wabernde Lavapuddings, die einen Helden bei einer versehentlichen Berührung in Flammen setzen.

Das Geschehen in der bunten Kerkerwelt wird in 3D aus der Vogelperspektive gezeigt, so daß man stets einen gewissen Bereich des Dungeons überblicken kann. Mit der STRG-Taste werfen die Kämpfer mit Schwertern und lassen die Magier bunte Flammenkugeln durch den Parcours flitzen. In Zeiten der größten Bedrängnis läßt sich auch eine magische Bombe zünden, die im großen Radius um die Figur herum alles unheilige Leben auslöscht. Die Steuerung der Figuren selbst läßt sich mit den Cursortasten gut realisieren – so ist man bereits nach Sekunden mittendrin im Spiel und kann auf fröhliche Monsterjagd gehen.

Keine Zeit zum Grübeln

Get Medieval ist kein ernstes, dunkles Rollenspiel, sondern ein fröhliches Gemetzel am Bildschirm, das mit den kess eingestreuten Sprüchen der vier Hauptakteure noch mehr ins Humorige gezogen wird. Da freut sich die Zauberin angesichts eines Goldberges, daß sie endlich wieder einmal zum Shopping gehen darf. Und der Bogenschütze findet auch nichts Schlimmes dabei, wenn er wieder einmal von einem Feind abgeschossen wird: „Hupps. Something hit me."



Spieler zwei hat gerade den Gottmodus aktiviert. Da beißen gleich alle Monster in der Nachbarschaft ins Gras.

Für lange theoretische Überlegungen bleibt aber im Spiel keine Zeit, denn die einzelnen Kerkerebenen sind vollgestopft bis unter das marode Mauerwerk. Vollgestopft zum einen mit Monstern aller Art, die scharenweise aus speziellen Unrathügeln hervorbrechen, die man als Spieler plattwalzen sollte, so schnell es nur geht. Vollgestopft aber auch mit Goldbergen, geheimnisvollen Truhen, magischen Artefakten, Rüstungen, neuen Waffensystemen, Heiltränken und allen nur erdenklichen Extras. Ständig stolpert man über neue Power-ups, die den Spieler mit einer Feueraura umgeben, ihn in einen Gottmodus wechseln lassen oder ihn in einen Zombie verwandeln, der unerkannt unter den Monstern wandeln kann.

Nach ein paar Minuten wischt man sich den Schweiß von der Stirn und das Blut von der Klinge – jetzt geht's, einmal angefixt, erst richtig rund. Get Medieval ist kein Spiel, das man bereits nach einigen wenigen Minuten aus den Händen legt. Level um Level gilt es zu erstürmen, und während die Werte für Rüstung und Kampfkraft in der Statuszeile ansteigen, werden auch die Monster immer gerissener und stärker.

In der Vollversion gibt es 40 handgemachte sowie unendlich viele zufallsgenerierte Level, von denen in der Demo leider nur zwei verfügbar sind. Im Internet steht außerdem ein kostenloser Leveleditor parat, mit dem sich eigene Kerker zimmern lassen.

Unser Tip: Eines der besten, schnellsten und spaßigsten Kerkerspiele der letzten Jahre.

Get Medieval

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Monolith Software
Internet:	http://www.lith.com und http://www.getmedieval.com
Vertrieb:	CDV Software, Neureuter Str. 37 b, 76185 Karlsruhe
Preis:	69,95 DM
Tip:	☆☆☆☆☆



Das Backgammon-Spielbrett ist aufgebaut – es kann losgehen.

Spielbare 90-Tage-Vollversion auf der Heft-CD

NetGammon 6.0 3D

Backgammon im Internet

Als waschechtes Internet-Spiel präsentiert sich NetGammon, das mit einer mehrsprachigen Oberfläche und mit vielen hochwertigen Features ausgestattet ist. Wer mit unserem Client online geht, der kann in den ersten drei Monaten völlig kostenfrei gegen starke Backgammon-Spieler aus allen Ländern der Welt antreten.

Gewaltfreie Spiele im Internet – vergiß es! Meistens gehen die Leute schließlich online, um sich im Netz gegenseitig die Rübe vom Rumpf zu pusten. Für diesen Zweck gibt es unglaublich viele 3D-Shooter, die mit ihren Deathmatch-Leveln das totale Gemetzel am Bildschirm propagieren.

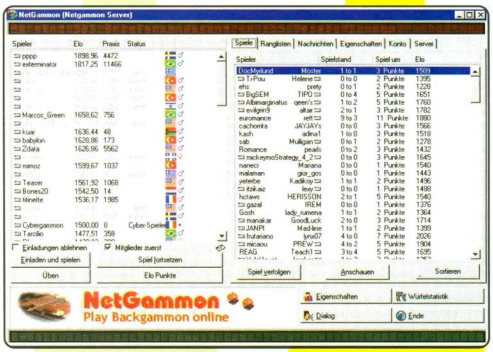
Das gemeinsame Spielen bedeutet einigen älteren PC-Anwendern aber doch zum Glück noch ein bißchen mehr als Ballern total – viele Leute möchten sich im Internet entspannen, den Geist schulen oder frohen Mutes neue Leute kennenlernen. Die französische Firma Goto Software kümmert sich bereits seit Jahren genau um diese Klientel und hat deswegen bereits 1996 das Online-Spiel NetGammon initiiert. Dabei handelt es sich um eine 1:1-Umsetzung des ebenso populären wie zeitlosen Brettspiels Backgammon. Es kann natürlich auch im Internet nur zu zweit gespielt werden, ganz klar. Auf dem Server des Spielediensts versammeln sich aber regelmäßig spielwillige Anwender aus über 150 verschiedenen Ländern, um geduldig auf einen spielstarken Partner zu warten. Manchmal laufen dann über 300 Backgammon-Partien gleichzeitig ab, in die der Anwender auch als passiver Beobachter einsteigen kann.

Leute aus aller Welt kennenlernen

Trau, schau wem. Wer einen passenden Gegner zum Spielen sucht, der schaut am besten in der Liste der gerade anwesenden Personen nach. Das Programm listet hier alle derzeit mit dem Server verbundenen Spieler mit Namen, nennt ihren Platz in der ewigen Rangliste, verrät ihre Elo-Spielergebnis-Bewertung und wartet mit einer Praxisbewertung auf. Zusätzlich sind das Geschlecht und eine Länderflagge zu sehen – letztere weist auf den Wohnort des Spielers hin. Die Liste hilft dabei, ganz nach Bedarf einen hochwertigen oder einen nicht ganz so starken Gegner zu finden. Weist die Statusmeldung auf einen „wartenden" Spieler hin, so kann man ihn einladen zu einer Partie, bei der es um Punkte geht. Nimmt der Ausgewählte diese Einladung an, so kann ein neues Spiel beginnen.

NetGammon lädt prompt ein neues Fenster mit dem Spielbrett, sobald sich zwei Personen für eine Partie gefunden haben. Das Spielbrett wird dreidimensional gerendert im Fenster angezeigt, so daß man fast den Eindruck gewinnt, mit einem echten Brett zu spielen. Um so überraschender ist auch, daß NetGammon gleich drei verschiedene 3D-Bretter zur Verfügung stellt, zwischen denen das Programm per Menübefehl hin und her wechselt.

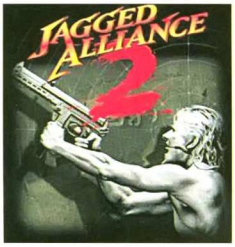
Beginnt die Partie, so unterscheidet sich das Internet-Spiel plötzlich nicht mehr vom realen Spiel, wie man es vielleicht häufig im Urlaub bei einem Glas geharztem Weißwein in einer griechischen Taverne auf Lesbos gespielt hat. Konzentriert zieht man seine Steine über das Brett und hofft, sie schneller aus dem Spiel nehmen zu können, als dies der Gegner vermag. Läuft alles glatt, kann man per Buttondruck doppeln, was das Zeug hält. Geht das Spiel den Bach herunter, so kann der Anwender auch vor der Zeit aufgeben und seinem Gegner den Sieg schenken.



Das Statusfenster zeigt auf, wer gerade online ist und gern zu einem Spielchen eingeladen werden möchte.

NetGammon 6.0 3D

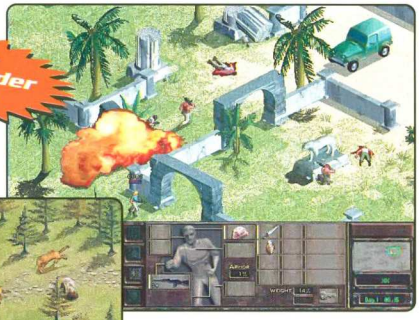
System:	Windows 95, Internet-Zugang
Internet:	http://www.netgammon.com
Vertrieb:	GOTO Software, Chateau de la Bonnerie, 111, Rue de Croi, 59510 Hem, Frankreich
Preis:	8 DM im Monat
Tip:	✌✌✌✌✌



Strategisches Kalkül

In der Liebe und im Krieg ist alles erlaubt. Nun, um Liebe geht es in dem Spiel Jagged Alliance 2 ganz bestimmt nicht. Action- und Strategiefreunde kommen in dieser bleihaltigen Kampfarena voll auf ihre Kosten.

67-MB-Demo auf der Heft-CD



Und da hat es wieder einmal mächtig geknallt.

Wer sich in die Gefilde von Jagged Alliance 2 wagt, der sollte sich möglichst schnell die M16 umschnallen und fortan erst schießen und dann fragen. Das neue Topware-Spiel führt die mehrfach ausgezeichnete Serie fort und setzt dabei auf einen Mix aus den Genres Rollenspiel, Taktik und Strategie.

Im grafisch superb umgesetzten Strategie-Kriegsspiel muß der Spieler Angriffe planen, das Terrain sondieren und die Pläne anschließend ausführen – die heißen Feuergefechte erfordern dabei den gesamten Mut der Beteiligten. Damit die Aufträge auch wirklich gelingen, ist es möglich, sich ein perfektes Team zusammenzustellen. Dazu kann man sich mit Händlern, Killern, Wissenschaftlern und anderen Personen aus dem Jagged-Alliance-Universum unterhalten, um Ratschläge und Infos einzuholen – und ist der Kampf auch noch so klein, er will doch gut vorbereitet sein. Immerhin stehen mehr als 150 verschiedene Söldner mit individueller Persönlichkeit zur Verfügung, die sich bei Bedarf anheuern lassen.



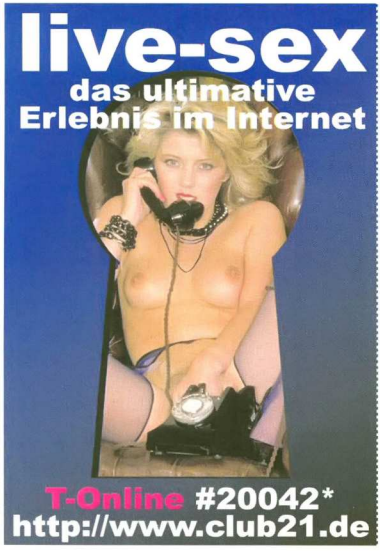
Ups – da machen ein paar ziemlich hungrige Viecher Jagd auf eine der Spielfiguren.

Im Kampf selbst zeichnet sich das Spiel durch die vielen möglichen Optionen aus. Die Soldaten können rennen, sich ducken, klettern und sogar robben. Wenn es sein muß, klettern die Figuren sogar in enge Minen hinab, steuern Fahrzeuge oder behaupten sich im Luftkampf. Der Spieler selbst wechselt ständig die Modi, um zu kämpfen, zu forschen oder zu planen – je nachdem, was gerade erforderlich ist.

Wer es endlich schafft, das Land Stadt für Stadt zurückzuerobern, der hat garantiert ein paar Wochen voller Adrenalin in den Adern hinter sich gebracht. Und benötigt erst einmal eine Atempause.

Jagged Alliance 2

System:	Windows 95, DirectX
Vertrieb:	Topware
Internet:	http://www.topware.de + http://www.jaz.de
Preis:	99,95 DM
Tip:	★★★★★



Erotik-CD's der Extra-Klasse



je DM 14,95
- ○ Heidi's Photo-Collection
- ○ Vanessa's Photo-Collection
- ○ Janine's Photo-Collection
- ○ Johanna's Photo-Collection
- ○ Lena's Photo-Collection
- ○ Daniela's Photo-Collection
- ○ Take All 1 – 'Kauf mich'
- ○ Take All 2 – 'Nimm mich'
- ○ Take All 3 – 'Ich zeig Dir Alles'

je DM 19,95
- ○ Girls Collection Vol. 1
- ○ Girls Collection Vol. 2
- ○ Girls Collection Vol. 3

je DM 29,90
- ○ Vol. 1 – 'Hautnah'
- ○ Vol. 2 – 'Sexklusiv'
- ○ Vol. 3 – 'Very Special'
- ○ Vol. 4 – 'Balloons'
- ○ Vol. 5 – 'Funny Guys'
- ○ Vol. 6 – 'Lack & Leder'
- ○ Vol. 7 – 'Sexy World'
- ○ Vol. 8 – 'Girls at the beach'
- ○ Vol. 9 – 'Hot Bodies'

○ V-Scheck anbei
○ Eurocard ○ VISA
○ AMEX gültig bis
Kartennr.
Name
Straße
PLZ/Ort

Bitte gewünschte Titel ankreuzen.
Lieferung erfolgt sofort, zzgl. DM 5 Porto.
Anzeige ausschneiden und einsenden an:
Blume Bild · Osterbruchweg 9 · 29227 Celle/Osterloh

Microsoft Golf 1998 Edition

Abschlag auf dem teuren Grün

Golf ist der Volkssport von morgen. Noch tummelt sich allein die High Society auf dem endlosen Grün. Programme wie MS Golf 98 helfen aber auch dem normalsterblichen Anwender dabei, ein Gefühl für den Freiluftsport zu bekommen, der anstrengender ist als er aussieht.



18-MB-Demo auf der Heft-CD

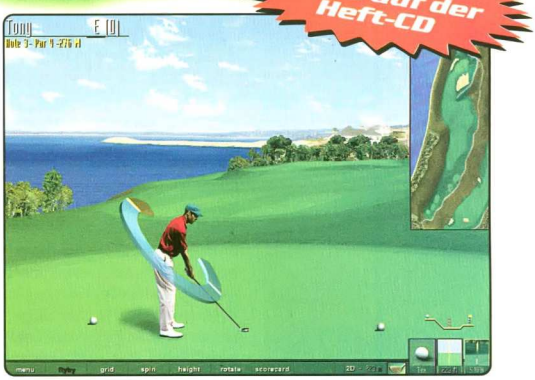
Microsoft hat bereits mit seinen vorangegangenen Golf-Simulationen für Furore in der Szene gesorgt. Da macht auch die neue Fassung keinen Unterschied, ist sie doch extrem einfach zu handhaben und bietet außerdem eine Realitätsnähe, die viele andere Spiele vermissen lassen.

In der Demo-Version hat der Spieler bereits Gelegenheit dazu, drei Löcher des Bay Harbor Golf Club an den Ufern des Lake Michigan kennenzulernen. Der Spieler, der den Ball wahlweise allein oder zusammen mit einem Computergegner einlocht, sieht das Terrain dreidimensional vor sich, wobei es möglich ist, ein zusätzliches Höhenraster einzublenden, das auch kleinste Unebenheiten im Rasen optisch hervorhebt.

Das Schlagen des Balles ist bei der Sportsimulation kein Thema. Nachdem der Spieler einen geeigneten Schläger selektiert hat, kann er das Ziel anvisieren und dabei auch festlegen, ob er dem Ball etwas Drall zu einer der Seiten geben soll. Anschließend reicht es aus, auf einen Schwungbalken zu klicken und zu warten, bis die Anzeige im Balken langsam dem Maximum entgegendriftet. So holt man gezielt Schwung. Läßt man die Maustaste wieder los, so holt der absolut fotorealistisch dargestellte Golfer im Programmfenster aus und drischt den Ball über das Grün.

Eine kleine Statistik zeigt nun an, wie weit der Ball geflogen und wie weit er gerollt ist. Zugleich ändert sich die Ansicht, so daß der Golfer das Zielloch aus der neuen Perspektive heraus begutachten kann. Das Pars der Bahnen liegt übrigens meistens bei drei Schlägen. Da es als Einsteiger aber nicht eben leicht ist, Hunderte von Metern bis hin zu einem kleinen Loch im Boden mit drei Schlägen zu absolvieren, ist es ganz besimmt nicht peinlich, wenn man mehr Versuche benötigt. Peinlich ist nur, daß die eigene Setcard gemeinerweise alle Schläge festhält.

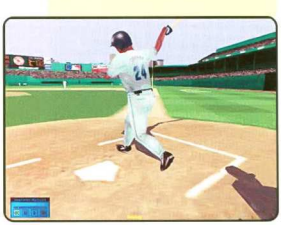
In der Vollversion bietet das Programm vier Golfkurse mit insgesamt 63 Löchern an, die allesamt real existierenden Bahnen nachempfunden sind. In der Microsoft Internet Gaming Zone ist es auch möglich, gegen andere Anwender aus allen Ländern der Welt anzutreten.



Und jetzt volle Pulle drauf – und den Schläger ordentlich durchgezogen!

MS Baseball 1998 Edition

In ähnlicher Qualität wie bei seiner Golf-Simulation hat Microsoft unlängst auch eine hochwertige Baseball-Umsetzung für Windows vorgelegt. Freunde dieses amerikanischen Sports finden eine spielbare 16-MB-Demo auf unserer Heft-CD vor.





Da ist ein Ball wohl vom Grün gerollt. Jetzt heißt es aufpassen, daß er nicht auch noch ins Meer kullert.

Microsoft Golf 1998 Edition

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Microsoft
Internet:	http://www.microsoft.de
Preis:	unter 100 DM
Tip:	✌✌✌✌✌

60-MB-Demo auf der Heft-CD

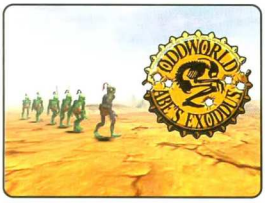
Oddworld: Abe's Exoddus



Flucht aus dem Kochtopf

Abe hat bereits eine lange Odyssee hinter sich. Im ersten Teil seiner Abenteuer hat der Mudokon tatsächlich feststellen müssen, daß er und seine Freunde unwissentlich in einer Fabrik arbeiten, in der Artgenossen zu Hackfleisch verarbeitet werden. Auch im neuen Spiel gilt es wieder, eine ausgemachte Schweinerei der Glukkonen aufzudecken.









Abe ist wieder da. Und er rächt seine Vorfahren, deren Knochen aus den Gräbern geholt wurden, um im Kochtopf zu landen.





Abe, ein grünhäutiger Mudokon vom Planeten Oddworld, kann prächtig furzen, hat ein loses Mundwerk und ist auch sonst ein ganz patenter Kerl. Er kann es nur gar nicht verknusen, wenn seine Artgenossen im Kochtopf der gefräßigen Glukkonen landen, zumal er im ersten Teil des PC-Spiels als zwangsverpflichteter Arbeiter die Suppe perverserweise auch noch umrühren mußte. Also leitete er seinerzeit flugs eine Flucht ein, in deren kurios-famoser Folge bald die ganze Fabrik RaptureFarm das Zeitliche segnete.

Die Spieler liebten das humorige Abenteuer und bettelten um einen Nachfolger. Die Programmierer arbeiten zwar bereits an der nächsten Oddworld-Odyssee – schließlich sind insgesamt fünf Spiele geplant, die in dieser ganz speziellen Welt stattfinden. Da dieses Spiel, das bereits auf der kommenden Rechner-Generation aufsetzt, aber nicht vor Ende 1999 zu haben ist, gaben die Entwickler außer der Reihe „Abe's Exoddus" frei – neue Abenteuer von Abe, die eine weiterentwickelte Fassung der alten Spiel-Engine nutzen.

Ein Knochenjob als Grabschänder

Die Fortsetzung schließt direkt an den ersten Teil an. Als Abe die Fabrik RaptureFarms stillgelegt hat, erzeugte er damit unwissentlich eine Rohstoff-Knappheit für das Produkt SoulStorm Brew, das die sklaventreiberischen Glukkonen besonders profitabel verkaufen. Und so suchen sich die skrupellosen Leckerschmecker flugs eine neue Rohstoffquelle – die Gräber der Modokonen. Denn bei dem begehrten Rohstoff handelt es sich ganz simpel um Knochen. Aber alte Gebeine reichen für das Rezept noch lange nicht aus. Für das ganz besondere Aroma der Köstlichkeit werden Tränen benötigt. Kurzerhand werden ein paar Modokonen gefangen, damit sie sich fortan die Augen aus dem Kopf heulen können. Klar, daß Abe da wieder einschreiten muß.

Das neue Spiel nutzt seine Chancen; nicht nur, indem es neue Völker und neue, kuriose Kulissen vorstellt, sondern auch mit einer Weiterentwicklung der alten Spiel-Engine. Abe kann nun mit Hilfe des „Chanten" noch mehr Wesen als zuvor kontrollieren und ihre Fertigkeiten nutzen. Und mit seinen Fürzen, die er nun sogar lenken kann, lassen sich Dinge umblasen und andere unerquickliche Dinge tun.

Gelungen ist, daß die Bewohner Oddworlds nun richtige Gefühle zeigen können. Sie sind mal glücklich, mal ängstlich, wirken paranoid, boshaft oder gar depressiv, sind kurzum Außerirdische wie du und ich. Mit einem ausgereifteren GameSpeak ist es außerdem möglich, Abe reden, fluchen und singen zu lassen – das war bereits im ersten Teil ein toller Spaß.

Abe's Exoddus ist nach einem ersten Test ein sehr humoriges Spiel mit skurrilen Untertönen, das mit einer völlig kuriosen Engine aufwartet und all die Gamer zufriedenstellt, die zwischen 3D-Shootern und Ballerorgien einmal etwas Intelligentes mit Tiefgang spielen möchten.

Oddworld: Abe's Exoddus

System:	Windows 95, DirectX
Vertrieb:	GT Interactive
Internet:	http://www.oddworld.de + http://www.gtinteractive.de
Preis:	unter 100 DM
Tip:	✌✌✌✌✌

6-MB-Demo auf der Heft-CD

Powerslide

Rauchender Gummi



Geschwindigkeit ist keine Hexerei. Daran glauben auch die Spieler nicht mehr, wenn sie sich erst einmal bei Powerslide hinters Lenkrad geschwungen haben. Das Spiel bietet Offroad-Racing vom Allerfeinsten und überzeugt mit gefährlichen Strecken, auf die sich nur Verrückte mit ihrem Hobel trauen.

Zwanzig Jahre in der Zukunft: Wir haben es endlich geschafft, unseren Planeten zu zerstören. Immer größer werdende Löcher in der Ozonschicht und ansteigende Temperaturen haben die Umwelt zerstört. Die Reichen haben sich längst in luxuriöse, unterirdische Städte zurückgezogen, während die Armen noch versuchen, in der



lebensfeindlichen Oberwelt zu überdauern. Einziges gemeinsames Interesse sind lebensgefährliche und illegale Autorennen im Offroad-Gelände, bei der beide Klassen mitmischen können. GT Interactive legt mit Powerslide ein rasant schnelles Offroad-Rennspiel vor, das nicht nur mit einer hochauflösenden Grafik aufwartet, sondern sehr vielseitig aufgebaute Rennstrecken zur Verfügung stellt. Da geht es mal auf glattem Asphalt in einen viel zu dunklen Tunnel hinein, dann plötzlich holperig im gleißenden Licht über ein ausgetrocknetes und aufgeplatztes Flußbett hinaus in eine staubige Kurve, die den Wagen fast von den Reifen wirft. Ständig ändert sich die Beschaffenheit des Untergrundes, locken gleich mehrere Abzweigungen dazu, sich zu verirren, wechseln die Lichtverhältnisse oder staubt der Wind die Wege zu. Die Strecken von Powerslide gehören wohl mit zu den härtesten, die je in einem Offroad-Spiel angeboten wurden. Passend dazu liefert die Grafik-Engine 60 bewegte Frames pro Sekunde mit 300.000 Polygonen – da hat man das Gefühl, wirklich live mit dabei zu sein.



Cool – auch beim Offroad-Racing darf man ab und zu ein paar Kilometer auf Asphalt fahren.



Der rote Pfeil oben links zeigt stets die Richtung an, die der Fahrer einschlagen sollte, um ans Ziel zu kommen.

Cool ist, daß der Spieler nicht einfach nur tumb seine Runden drehen muß. Zwar zeigt ein Pfeil stets die Spielrichtung an – der Spieler kann aber selbst ständig die Richtung ändern, sogar Mauern mit dem Auto überwinden und steile Hänge mit seiner Karre erklimmen. Überhaupt sind die Stunts eine Klasse für sich – riskante Sprünge über einen Abgrund hinweg oder das Hineinbrausen in einen viel zu engen Tunnel zeichnen das Spiel weiter aus.

Powerslide kann im Netzwerk oder im Internet mit mehreren Freunden gespielt werden. Im Solospiel sorgt der Computer dafür, daß sich die simulierten Gegner so richtig menschlich verhalten.

Die Vollversion, die Ende November erscheinen soll, bietet 32 verschiedene Spielcharaktere mit künstlicher Intelligenz, vier Schwierigkeitsgrade, Einzelrennen, Championship- und Custom-Cup-Turniere – und viele Schummelcodes, mit denen sich das Spielverhalten drastisch zu den eigenen Gunsten ändern läßt.

In der Demo können Sie immer wieder neu einen kurzen Parcours ausprobieren und dabei aus vier Wagen, einem Dutzend Charaktere und drei Schwierigkeitsgraden wählen. In der Demo läßt sich ebenfalls ein Multiplayer-Spiel mit bis zu 12 Teilnehmern angehen.

Powerslide

System:	Windows 95, DirectX, für 3D-Karten optimiert
Autor:	Ratbag Games
Vertrieb:	GT Interactive
Internet:	http://www.ratbaggames.com + http://www.gtinteractive.de
Preis:	unter 100 DM
Tip:	✌✌✌✌



Immer feste drauf!



Monolith Productions legt nach dem Rollenspiel Rage of Mages und dem Fun-Adventure Get Medieval nun auch noch das Mech-Ballerspiel Shogo vor. Wer Spaß daran hat, Nervenkitzel in 3D in einer ganz neuen Dimension zu erleben, der sollte jetzt seinen Kampfroboter betreten.

Manch einem Westentaschenkrieger reicht es wahrlich nicht aus, bewaffnet nur mit einer Bazooka Jagd auf andere Mitspieler im Internet zu machen. Im Krieg der Computer darf es gerne ein bißchen härter zugehen. Und so wurden die Mech-Roboter erfunden – riesige, waffenstarrende Exoskelette, die sich betreten und fortan wie der eigene Körper steuern lassen. So wankt man in einer beweglichen Festung durch die Landschaft und kann mit den Bordwaffen einen Schaden anrichten, der kaum noch in Worte zu kleiden ist.

Was im wirklichen Leben eine ausgemachte Katastrophe wäre, ist im Computerspiel nur das Stichwort für geballte Zerstörungsorgien, bei dem allen Spielern schon bald die Einzelteile gegenseitig in 3D um die Ohren fliegen.

Mit Shogo legt Monolith einen neuen Mech-Shooter vor, der auf Anhieb beste Wertungen erhielt und in der Publikumsgunst weit vorne liegt. Daß die Grafiken und die Spielgeschichte im derzeit angesagten Manga-Stil gehalten sind, ist sicherlich kein Zufall, aber auch nicht der Hauptgrund für den Erfolg des Shooters.

Vielmehr ist es so, daß sich die „Mobile Armor Division" von Shogo perfekt bewegen läßt. Der Roboter läuft, springt, duckt sich, bewegt sich vorsichtig zu den Seiten hin, stampft kleinere Gegner in den Boden und verwandelt sich außerdem noch binnen Sekunden in einen Luftkissen-Panzer. So gesehen hat der Shogo-Mech nicht mehr viel mit den üblichen Kampfrobotern zu tun – hier wird die Schlacht der Mechs auf einem ganz neuen Niveau ausgetragen. Im Endeffekt ist es so, daß der Ordog, wie solch ein Shogo-Roboter heißt, alle Aktionen genauso wie sein menschlicher Pilot ausführen kann. Nur besser, schneller und eben in fünffacher Größe. Wer nicht unter Minderwertigkeitskomplexen leidet, der kann seinen Roboter sogar verlassen und als ganz normale Spielfigur Aktionen außerhalb des Ordog ausführen.

Angesichts der vielen Möglichkeiten, der faszinierenden Licht- und Spezialeffekte sowie der butterweich fließenden 3D-Grafik (entsprechende Rechner-Power und 3D-Grafikkarte vorausgesetzt), ist es ein Muß, alle seine Kumpels zum entfesselten Multiplayer-Spiel einzuladen. Bis zu 32 Kontrahenten oder Kumpels – je nach Spielmodus – beteiligen sich dann im Internet an einer Materialschlacht, die so schnell nicht wieder in Vergessenheit gerät.

Aber auch im Einzelspielermodus ist Shogo nicht ohne, schließlich stehen 30 verschiedene Gegner zur Verfügung, die intelligent genug sind, um Ressourcen zu sammeln, Verbündete zu alarmieren oder Fallen aufzustellen.

Das dynamische Storytelling der Software erlaubt es außerdem, sich einen ganz eigenen Weg durch die 40 nervenaufreibenden Level zu bahnen, da jede Aktion direkten Einfluß auf das Spielgeschehen hat. Zu guter Letzt stehen vier Roboter zur Verfügung, aus denen sich einer für das Spiel auswählen läßt.







Volle Kraft voraus: Im Exoskelett des Kampfroboters angeleint, macht der Spieler die futuristische Manga-Welt unsicher.

Shogo

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Monolith Productions
Vertrieb:	CDV Software, Neureuter Straße 37b, 76185 Karlsruhe
Internet:	http://www.cdv.de oder http://www.lith.com
Preis:	79,95 DM
Tip:	

Leserbefragung

Wie hätten Sie es denn gern

Wir möchten es endlich einmal wissen: Gefällt Ihnen die SharePlay? Könnten wir das Heft vielleicht noch besser machen? Bitte helfen Sie uns mit dem Ausfüllen des Fragebogens, unser Magazin noch mehr an Ihre Ansprüche anzupassen.

Ich besitze den folgenden Rechner:

- ❒ Windows-3.1- oder DOS-PC
- ❒ Windows-95/98/NT-PC
- ❒ Macintosh-Rechner
- ❒ OS/2-Rechner
- ❒ Linux-Rechner
- ❒ UNIX-Rechner
- ❒ anderer PC: _____

Haben Sie einen Internet-Anschluß?

- ❒ Ja, bei _____
- ❒ Nein
- ❒ Plane ich demnächst.

Auf der Heft-CD wünsche ich mir mehr/weniger

	mehr	weniger	gut so
Erotik-Fotos	❒	❒	❒
Erotik-Spiele	❒	❒	❒
Vollversionen	❒	❒	❒
Shareware-Spiele	❒	❒	❒
kommerzielle Spiele-Demos	❒	❒	❒

Welche Spiele-Genres interessieren Sie?

- ❒ 3D-Shooter ❒ Adventure/Rollenspiele
- ❒ Weltraum-Ballerspiele
- ❒ Flipper ❒ Brettspiele
- ❒ Kartenspiele ❒ Klassiker
- ❒ Jump&Run-Spiele
- ❒ Geschicklichkeitsspiele

Sind Sie mit unserer Heft-CD zufrieden?

- ❒ Ja, weil _____
- ❒ Nein, weil _____

Wünschen Sie im Heft mehr/weniger

	mehr	weniger	gut so
kurze Shareware-Tips	❒	❒	❒
ausführliche Shareware-Tips	❒	❒	❒
Berichte über kommerzielle Demos	❒	❒	❒
Besprechungen von Kinder-CDs	❒	❒	❒
Vorstellung von Internet-Spielen	❒	❒	❒
Hintergrundinformationen / News	❒	❒	❒
erotische Fotostrecken zum Gucken	❒	❒	❒

Welche Artikel/Themen fehlen Ihnen im Heft oder auf der CD?

❒ Ich vermisse:

_____

_____

_____

_____

Kaufen Sie die SharePlay regelmäßig?*

- ❒ immer
- ❒ ab und zu
- ❒ zum ersten Mal

* wenn sie denn einmal pünktlich erscheint.

Greifen Sie auch zum nächsten Heft?

- ❒ Ja
- ❒ Nein

Welche Beiträge auf der CD haben Sie zum Kauf dieser Ausgabe verleitet?

- ❒ Vollversionen
- ❒ Shareware-Spiele-Fundus
- ❒ kommerzielle Spiele-Demos
- ❒ Erotik-Beiträge

Kaufen Sie diese Zeitschriften ab und zu?

- ❒ SuperGames
- ❒ PC Spiel Spezial
- ❒ Shareware Light
- ❒ Shareware Light Spezial
- ❒ HOT CDs
- ❒ PINK
- ❒ Internet Online Spezial
- ❒ CDROM Highlights
- ❒ PC & Musik
- ❒ andere Spiele-Zeitschriften, nämlich

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Und das gibt es zu gewinnen

Alle Leser, die sich an unserer Umfrage beteiligen und diesen Fragebogen mit ihrer Anschrift bis zum 15. Januar 1999 als Original oder in Kopie an das Redaktionsbüro Typemania geschickt oder gefaxt (o 33 22-55 08-66) haben, nehmen automatisch an einer Verlosung unter Ausschluß des Rechtsweges teil. Wir verlosen zehn Publish-Pakete, die aus mindestens 15 verschiedenen PC-Magazinen mit CD-ROM (ohne HOT CDs) bestehen und denen wir noch drei weitere CD-ROMs aus unserem Programm beilegen. Jedes Paket hat somit einen Wert von etwa 300 Mark.

Meine Adresse ist:

_____

_____

_____

_____

_____





Neue CD-ROMs für Kinder

HITS für Kids

In den Medien werden leider fast immer nur Computerspiele für Teens und Twens vorgestellt. Dabei gibt es wirklich hervorragende Programme auch für die Kleinsten unter uns Anwendern. Eltern, die zusammen mit ihren Kindern gerne ein tolles Abenteuer am PC bestehen möchten, finden auf den folgenden Seiten den Stoff, aus dem tolle Nachmittage gezimmert werden.

Eine Woche voller Samstage

„Am Sonntag scheint die Sonne, am Montag kommt Herr Mon, am Dienstag habe ich Dienst, am Mittwoch ist die Mitte der Woche, am Donnerstag gibt es Donner, am Freitag hab ich frei, und am Samstag kommt das Sams."

So ungefähr heißt es immer wieder in den bekannten und geliebten Kinderbüchern von Paul Maar. Der erzählt nämlich die Geschichte von Herrn Taschenbier, der bei der strengen Frau Rotkohl zur Untermiete wohnt und ansonsten bestrebt ist, immer pünktlich zur Arbeit zu erscheinen. Als Herr Taschenbier das prompt am Samstag auftauchende Sams zwangsadoptiert, geht für ihn der Ärger aber erst richtig los. Das kleine freche Ding im Taucheranzug mit der Steckdosennase und den blauen Punkten im Gesicht frißt alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Und ärgert auch noch die Frau Rotkohl mit seinen vorlauten Reimen und Liedern, daß es für die Zuschauer eine reine Freude ist.



Natürlich wäre alles gut und in Butter, wenn das Sams nicht diese blauen Punkte im Gesicht hätte. Das sind nämlich Wünschpunkte, die immer dann verschwinden, wenn der vom Sams zum Papa erkorene Herr Taschenbier einen Wunsch äußert. Die Umsetzung dieser Wünsche fällt allerdings nicht immer ganz im Sinne des Erwachsenen aus.

Das Sams treibt bereits seit vielen, vielen Jahren in diversen Büchern sein Unwesen und wurde sogar schon einmal von der Augsburger Puppenkiste fürs Fernsehen adaptiert. Die gerade erst fertiggestellte CD-ROM aus dem angesehenen Terzio-Verlag schafft es zum Glück, den Spaß der Buchvorlage kongenial einzufangen. Dafür sorgte sicherlich auch der Autor Paul Maar selbst, der dem Werk sogar als Sprecher zur Verfügung steht.

Im Computerspiel helfen die Kinder dem Herrn Taschenbier durch die ganze Woche hindurch und schauen zu, daß die eingangs rezitierte Prophezeiung auch wirklich eintritt. Am Sonntag scheint die Sonne? Das sieht im Computerspiel aber nicht gerade danach aus, denn dicke Regenwolken hängen über der Stadt. Wenigstens lassen sie sich mit der Maus leicht zur Seite schieben. Am Montag kommt Herr Mon zu Besuch – da müssen aber vorher unbedingt die zehn Schneehasen des Herrn Mon eingefangen werden, sonst klappt das nicht. Am Dienstag hat Herr Taschenbier Dienst – aber wie kommt der angehende und noch nichtsahnende Papa denn dahin? Gut ist, wer im Labyrinth den richtigen Weg findet. Viele weitere Aufgaben warten auf den Spieler, der manchmal ganz schön viel Grips einsetzen muß, um ein Rätsel zu knacken.

Richtig lustig wird das interaktive Kinderbuch allerdings erst, wenn das Sams auf der Bildfläche erscheint. Jetzt geht es rund, weil das Sams keinen Moment stillhalten kann und die allerlustigsten Sprüche über die Boxen der Soundkarte zu Gehör bringt. Nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene haben ihren Spaß mit dem quirligen Kerlchen und mit den unüberlegten Wünschen des Herrn Taschenbier.



Damit Herrn Mon bei Herrn Taschenbier vorbeischauen kann, müssen erst zehn Schneehasen eingefangen werden.

Zum Ende der CD-Geschichte hin wünscht sich Herr Taschenbier einen Wunschschrank, der voller toller Überraschungen steckt. Etwa einem Schiebepuzzle, einem Poster zum Ausdrucken oder einem Samsbild, das sich mit Hilfe der beiliegenden Transferfolie auf ein T-Shirt bügeln läßt.

Es steht sehr zu hoffen, daß die Silberscheibe ein so großer Erfolg wird, daß auch noch die anderen Sams-Bücher in digitale Form gepreßt werden.

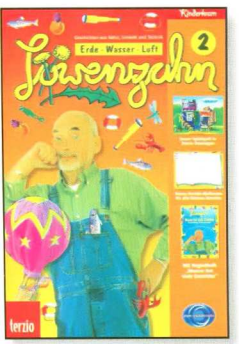
Eine Woche voller Samstage

System: Windows- oder Macintosh-Rechner
Hersteller: Terzio, Schornstr. 10, 81669 München
Internet: http://www.terzio.de
Preis: 49,95 DM
Tip: ☆☆☆☆☆



Löwenzahn 2

Peter Lustig, den kennt doch jedes Kind. Es gibt im Leben eines jeden Knirpses eine Zeit, in der sind die Power Rangers und die Ninja Turtles auf einmal völlig out, und der pfiffige Peter Lustig mit seinen Latzhosen und der Ökobrille wird zu ihrem Held des Tages. Das geschieht stets dann, wenn der Kinderfreund am Wochenende im Fernsehen seinen Wohnwagen öffnet und neugierige Kumpanen einlädt, mit ihm zu forschen. Manchmal forscht Peter, was es mit dem Strom aus der Dose auf sich hat, ein anderes Mal beschäftigt er sich eine ganze Sendung lang mit seinem Gemüsebeet. Dabei beantwortet er in aller Gemütsruhe Fragen, die sich so manches Kind schon einmal gestellt hat – und auf die so mancher Erwachsener gar nicht mehr kommt.



Terzio hat bereits vor gut einem Jahr eine erste Peter-Lustig-CD-ROM auf den Markt gebracht – das war ein Verkaufsschlager sondergleichen. Die zweite CD-ROM läßt da natürlich nicht mehr lange auf sich warten. Wieder steht die Tür zu Peters Wohnwagen weit offen. Doch diesmal dreht sich alles allein um die drei Themen Erde, Wasser und Luft. Aber als ob das nicht reichen würde: Allein zum Thema Wasser fällt Peter Lustig so einiges ein. Wollen wir nicht einmal einen Deich besuchen? Das Wattenmeer kennenlernen? Oder einen Bach analysieren?

Viele kommentierte Videos, Lernspiele, Peter-Lustig-Kommentare und Klick-Bildschirme laden angehende Wissenschaftler zum hemmungslosen Experimentieren, Staunen und Spielen ein. Klar, daß da so mancher verregnete Nachmittag wie im Fluge vergeht. Nebenbei ist das Programm mit unglaublich vielen Extramodulen ausgestattet, unter anderem mit einem Malbuch und einer Briefpapier-Druckerei. Der niedrige Preis der Software fällt im sehr teuren Kindersegment positiv auf.

Löwenzahn

System:	Windows- oder Macintosh-Rechner
Hersteller:	Terzio, Schornstr. 10, 81669 München
Internet:	http://www.terzio.de
Altersempfehlung:	keine
Preis:	49,95 DM
Tip:	❀❀❀❀❀



Auf der Löwenzahn-CD erklärt Peter Lustig, was es mit Vulkanausbrüchen auf sich hat.

Der kleine Prinz

„Man sieht nur mit dem Herzen gut. Das Wesentliche ist für die Augen unsichtbar".

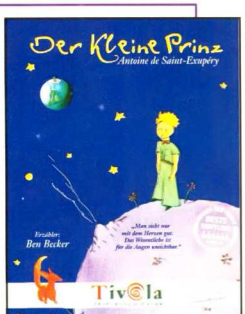
So schrieb Antoine de Saint-Exupéry bereits vor vielen Jahren in seinem vielbeachteten Buch „Der kleine Prinz". Das millionenfach gedruckte Buch ist eigentlich ein Kinderbuch, obwohl – dank der vielen kleinen Wahrheiten, die in dem kleinen Bändchen verborgen sind, ist es auch unter Erwachsenen ein echter Renner und ein Geschenk, das noch immer auf vielen Gabentischen auftaucht.

Da der kleine Prinz für viele Menschen eine tiefere Bedeutung hat, herrschte bei der Ankündigung dieser CD-ROM viel Ablehnung bei den Fans des französischen Fliegerasses vor. Wie könne man nur ein so wichtiges Werk, das gerade von der Nichtüberladung in Text und Bild lebt, auf den Computer-Bildschirm transferieren? Womöglich noch mit eingebetteten Spielchen und allerlei Firlefanz!

Allen Skeptikern darf gesagt werden, daß die PC-Umsetzung vom kleinen Prinzen überaus gelungen ist. In einem Universum voller Planeten darf sich der Spieler einen herauspicken, um auf diese Weise wahlweise das Buch zu lesen, einem Erzähler zu lauschen, den Fuchs zu zähmen oder eine Rose zu pflegen. Alle diese Spielelemente treten sehr leise und geschmackvoll auf und hauchen ein wenig Leben in das Buch und sein Sujet.

Insbesondere die animierte Umsetzung des Buches weiß zu überzeugen, wartet sie doch mit wunderschönen Zeichnungen ganz im Stil Exupérys auf. Und der Erzähler, der die Worte des Buches passend zu diesen Bildern vorliest, ist niemand anderes als der Schauspieler Ben Becker, der mit seiner mitunter rauhen Stimme sehr gut zu der Geschichte paßt.

Wer es übrigens schafft, durch tägliche Besuche den Fuchs zu zähmen und so sein Vertrauen zu gewinnen, der findet noch einen ganz speziellen Bonus im Programm vor: eine ausführliche Biographie von Saint-Exupéry, ein geheimes Tagebuch zum Selbstverwenden und schikkes Briefpapier zum Ausdrucken.



„Der kleine Prinz" ist ein Geniestreich, der allerdings dank der vielen passiven Lese- und Animationspassagen vor allem für Erwachsene und Kinder geeignet ist, die noch staunend zuhören können. Ein richtiges Spiel zum Mitmachen ist dieses Programm nämlich nicht.

Der kleine Prinz

System:	Windows- oder Macintosh-Rechner
Hersteller:	Tivola, Bouchéstr. 12, 12435 Berlin
Internet:	http://www.tivola.de
Altersempfehlung:	keine
Preis:	79,– DM
Tip:	❀❀❀❀❀



III

Ich brauchte lange Zeit, um zu verstehen, woher er kam. Der kleine Prinz, der viele Fragen an mich richtete, schien die meinen nie zu hören. Zufällig aufgefangene Worte haben mir nach und nach sein Geheimnis enthüllt. So fragte er, als er zum erstenmal mein Flugzeug sah (ich werde mein Flugzeug nicht zeichnen, das ist eine viel zu komplizierte Sache für mich):

»Was ist das für ein Ding da?«

»Das ist kein Ding. Das fliegt. Das ist ein Flugzeug.«

Und ich war stolz, ihm sagen zu können, daß ich fliege. Da rief er:

»Wie! Du bist vom Himmel gefallen?«

»Ja«, sagte ich bescheiden.

»Ah! Das ist ja lustig . . .«

Und der kleine Prinz bekam einen ganz tollen Lachanfall, der mich ordentlich ärgerte. Ich lege Wert darauf, daß meine Unfälle ernst genommen werden.

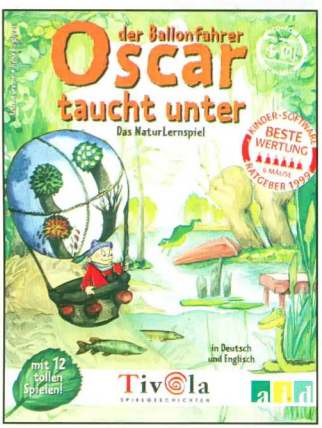
Der kleine Prinz, gelesen von Ben Becker – ein Erlebnis zum Gucken und Hören.

Oscar taucht unter

Nachdem Oscar, der Ballonfahrer, in seinen ersten beiden Naturspielen den Wald und den Bauernhof kennengelernt hat, landet er diesmal mit seinem Jahreszeitenballon am See.

Kinder, die sich für das Leben am See interessieren, lernen mit Hilfe dieser sehr pfiffig gemachten Software viele neue Tiere kennen. Doch zuvor gilt es, einem etwas verwirrten Biologen zuzuhören, der den See schon eine Zeitlang beobachtet und sich sein eigenes Bild von den Tieren gemacht hat. Er meint etwa, die Ringelnatter lebt am Boden des Sees, wo sie ins Wasser züngelt und Schadstoffe aus dem kühlen Naß filtert. Und der Biber, der fängt Fliegen mit seiner langen Zunge.

Nicht nur der Zuschauer, sondern auch Oscar tippt sich angesichts dieser kruden Vermutungen vehement mit dem Finger an die Stirn. Das kann doch nicht stimmen.



Und so macht sich Oscar an die Aufgabe heran, die Tiere im See selbst kennenzulernen. Zu diesem Zweck kann er auf seinen Wetterballon klicken und auf diese Weise den See im Frühling, im Sommer, im Herbst und im Winter besuchen. Dabei schaut Oscar immer wieder bei der Ente Wilma Watschel, beim Frosch Quentin Quark, beim Barsch Bob Blubowski, bei der Ringelnatter Natalie, bei den Bibern Helga und Holger Holzbeisser, bei der Libelle Libby und bei der Teichmuschel Melitta vorbei. Die vierfachen Besuche lohnen sich, weil etwa die Libelle Libby im Frühling noch eine kleine Larve ist, die unter Wasser lebt, während sie im Sommer bereits als geschlüpfte Erwachsene in der Luft ihre Kreise dreht.

Passend zu all den Tieren gibt es viele kindgerechte Informationshäppchen. So erfahren die Kinder, daß die Ringelnatter ihren Kiefer ausrenken kann, daß sie sich in Gefahrensituationen tot stellt und daß sie regelmäßig ihre alte Haut abstreift. Nach und nach wird der Zuschauer zu einem kleinen Experten in Sachen Teich und weiß bald viel mehr über die einheimischen Tiere als noch vor dem Spiel.

Damit der Spaß nicht zu kurz kommt, sind zwölf Spiele im Programm verankert. Sechs von ihnen lassen sich sofort spielen, andere müssen erst im See „entdeckt" werden, bevor sie sich angehen lassen. Spiele wie „Schnapp die Fliege", „Bau den Staudamm", „Fisch-Puzzle" und „Spurensuche" belegen wieder einmal eins: Tivola versteht es wie derzeit kein anderer Software-Verlag, hochwertige Spiele für Kinder zu programmieren, die sowohl lehrreich als auch spannend sind.



Oscar ist mit seinem Ballon direkt am See gelandet.



Fische legen Eier in ein Nest? Da ist wohl einiges durcheinander geraten. Oscar muß zeigen, was die Tiere tatsächlich tun.

Oskar taucht unter

System:	Windows- oder Macintosh-Rechner
Hersteller:	Tivola, Bouchéstr. 12, 12435 Berlin
Internet:	http://www.tivola.de
Altersempfehlung:	4 – 10 Jahre
Preis:	69,– DM
Tip:	✌✌✌✌✌



Hexentanz und Firlefanz

Hexen machen ja eine Menge Blödsinn und können dabei manchmal auch ziemlich fies sein. Da haben sie doch glatt in einer bierseligen Laune den Prinzen Freddy von Friedrichshausen in einen grünen Tümpelfrosch verwandelt. Aber den ganzen Tag im Teich zu hocken und Fliegen zu verdrücken, das ist Freddys Sache leider nicht. Und so hat er vorsorglich für sieben Hexen ein Geschenk besorgt – nach der Übergabe hofft der Prinz, aus Dankbarkeit zurückverwandelt zu werden.

Kinder unter zehn Jahre haben einen Heidenspaß mit der Software, wagen sie sich doch mitten ins gruselige und erforschungsbedürftige Hexendorf hinein. Im großen Übersichtsschirm lassen sich dabei einzelne Häuser anklicken und somit besuchen. Freddy schaut dabei auf dem Marktplatz vorbei, auf dem die Zauberdamen in Aspik eingelassene Molche kaufen, wagt sich in den Hexenladen, in dem Katzen repariert werden, deren Augen im Dunkeln nicht mehr richtig leuchten, und besucht die Hexenkneipe, in der sich die Frauen im Morgengrauen von ihren nächtlichen Erlebnissen erzählen.

In jedem einzelnen Schirm gibt es viele Hotspots, die sich mit der Maus anklicken lassen. Sie fahren dann kleine Animationen ab, die zum Kichern einladen, oder aktivieren ein anderes Mal auch einen kleinen gesprochenen Vortrag, der erklärt, wie ein echter Hexenfriseur arbeitet, wie ein Besen-TÜV absolviert wird oder welche Spielzeuge auf dem Hexenspielplatz gerade angesagt sind. Nach und nach lernen die kleinen Gäste in der unheimlichen Stadt also das Hexen-ABC. Dabei geht es aber nicht nur darum, sich in der Hexenstadt zu bewegen – die Geschenke müssen ja an die Frau gebracht werden. Damit die Präsente nicht der falschen Person überreicht werden – es sind ja sehr persönliche Geschenke – zeigen sie auf dem Geschenkpapier das gleiche Muster, wie es auch die zu beschenkenden Hexen tragen. Der Spieler muß also nur schauen, welches Geschenkpapier zu welchem Hexenschal oder Hexenjäckchen paßt, und schon kann das Präsent mit der Maus überreicht werden. Die runzeligen Damen freuen sich dabei sehr über eine neue Kristallkugel, einen Trimm-dich-besen oder über einen stubenreinen Dinosaurier – und schließen Freddy in ihr schwarzes Herz.



In diesem Hexendorf wohnen die sieben Hexen, die beschenkt werden müssen.





Nach der geglückten Rückverwandlung laden die Hexen Freddy zu einer Jam-Session im Katzenjammerkeller ein: Per Mausklick auf Hexen und Katzen lassen sich der Software wunderbar schräge Töne entlocken.

Der Titel „Hexentanz und Firlefanz" wartet mit vielen detailreichen Zeichnungen auf, ist aber sehr einfach zu lösen, so daß Erwachsene maximal eine halbe Stunde benötigen würden, um alle Hotspots anzuklicken und alle Geschenke zu verteilen. Deswegen: Je jünger die Spieler, desto besser.

Hexentanz und Firlefanz

System:	Windows- oder Macintosh-Rechner
Hersteller:	Tivola, Bouchéstr. 12, 12435 Berlin
Internet:	http://www.tivola.de
Altersempfehlung:	4 – 10 Jahre
Preis:	69,– DM
Tip:	❦❦❦❦

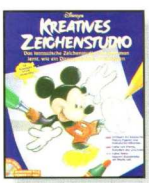
Weitere Kinder-CDs



Meine Geburtstags-Party: Kinder von 4 bis 10 feiern mit dem lustigen Postmann eine urige Feier. Da kann man vorher Geburtstagstorten backen, Einladungen schreiben, Party-Masken bemalen und lustige Hüte basteln. Geburtstagskarten können dabei auch in das Internet gepostet werden. Tivola. 49,90 DM



Quiz & Co. 4: Kinder zwischen 10 und 11 machen mit bei diesem Wissensspiel für einen oder mehrere Spieler. 1250 Fragen warten auf den Champion, der sie beantworten kann. Das Turbo-Quiz für clevere Kids deckt dabei nicht nur die Wissensgebiete Natur und Umwelt, Technik und Wissen sowie Freizeit und Alltag ab, sondern stellt auch Scherzfragen. Ravensburger. 29,– DM



Kreatives Zeichenstudio: Disney lädt Kinder aus allen Altersgruppen zum Malen ein. Viele Vorlagen von Micky Maus und seinen Freunden stehen zur Verfügung und lassen sich mit realistischen Hilfsmitteln ausmalen oder neu gestalten. Von den Disney-Zeichnern höchstpersönlich können die jungen Maltalente auch von Grund auf das Entwerfen der bekannten Comic-Figuren erlernen. Disney Interactive. 79,95 DM



TKKG: Der Schatz der Maya: Bereits zum drittenmal heißt es bei Tivola „Das ist ein Fall für TKKG". Die vier Kids spüren in diesem Detektivspiel für Anwender ab acht Jahren einem Dieb nach, der zwei sehr wichtige Exponate aus der Maya-Ausstellung entwendet hat. Um dem Dieb und vielleicht auch einem geheimnisvollen Fluch auf die Fährte zu kommen, müssen die Spieler Indizien sammeln, Zeugen befragen und die heiße Spur finden. Tivola. 49,90 DM



Timon&Pumbaas Spielesammlung: Die zwei witzigen Figuren aus dem Kinohit „Der König der Löwen" laden gleich zu mehreren Spielen am Bildschirm ein. Kinder ab sechs Jahren machen mit beim Dschungel-Flipper, wagen sich an die Beeren-Schleuder, spielen Tetris in der Käfer-Falle, hüpfen bei Hippo-Hopp über Krokodile im Fluß hinweg oder lassen beim Spiel Rülpser Verdauungsgase entweichen, um vom Himmel herabregnende Käfer zu vernichten. Disney Interactive. 99,95 DM

SharePlay
Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint am 22. 1. 99

Und das sind unsere Themen:

135 neue Shareware-Spiele und Demos

Nach einer langen Sommerpause kommen die Shareware-Programmierer endlich wieder in die Gänge. Bereits jetzt haben wir ein paar Dutzend neue hochkarätige Spiele bei uns auf der Festplatte geparkt. Alle Neuheiten der kommenden Wochen finden Sie natürlich wieder auf unserer Heft-CD vor – die Programme selbst werden im Magazin ausführlich vorgestellt.



Light-Vollversion Smaragdmine

Die Smaragdmine ist ein familienfreundliches Aufbaustrategiespiel, das eine neuartige Mischung verschiedener Spielegattungen zum besten gibt. Der Spieler bekommt die Aufgabe, eine von Energiemangel bedrohte Zivilisation zu retten. Dies geschieht, indem eine kleine Gruppe in eine neue Welt ausgesandt wird, die mit Hilfe einer geheimen Formel aus Smaragden Energie gewinnen soll. Das Ziel ist, eine funktionierende Stadt zu errichten, welche in der Lage ist, in Kraftwerken genügend Energie aus Smaragden zu erzeugen, um eine ständige Versorgung der alten Heimat zu garantieren.

Das 32-Bit-Spiel mit gerenderten Grafiken aus dem Hause Frank Meyer (www.spielen.com) liegt uns in einer exklusiven Light-Vollversion vor, mit der unsere Leser nicht nur 100 simulierte Wochen wie in der Shareware-Version, sondern gleich 250 Wochen spielen können.



Das SharePlay-Team:

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

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

Redaktionsassistenz:
Torsten Reimann, Andrea Tauchert

Redaktionelle Mitarbeit:
Matthias Neumann (Cartoons), Rainer Wagenhäuser

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
Draisstr. 20, 76448 Durmersheim
Tel. 0 72 45/93 90 70, Fax 93 90 69
E-Mail: schuelegraphics@ilk.de
Internet: http://www.schuele-graphics.de/

Druck:
GD Gotha Druck und Verpackung GmbH & Co. KG
Gutenbergstraße 3, 99869 Wechmar
Telefon 03 62 56/2 80-0, Fax 03 62 56/28 08 00

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:
Tetrix Medien & Verlags GmbH
Schillerstr. 14, 37269 Eschwege, Tel. 0 56 51/9 81 04
Fax 0 56 51/9 63 77, E-Mail: tetrix@mbi-net.de

Abonnementverwaltung:
Der LeserClub
Heiner-Fleischmann-Str. 2, 74172 Neckarsulm
Tel. 0 71 32/95 92 05, Fax 0 71 32/95 92 09
Jahresabonnementpreis: DM 87,–

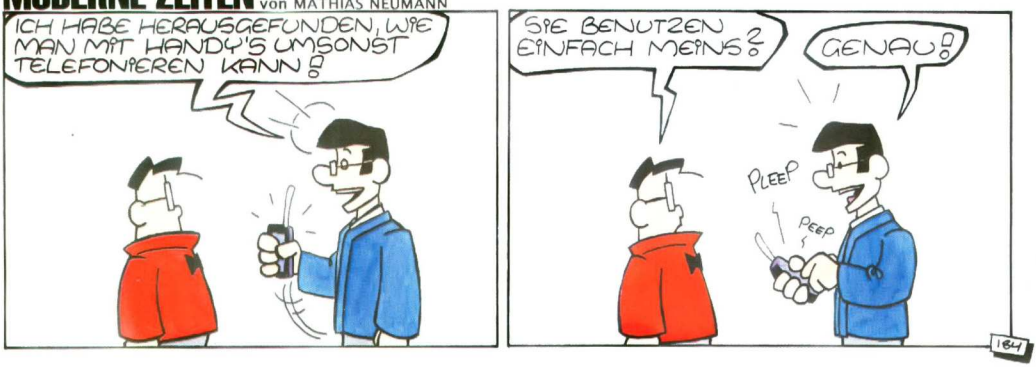
Einzelverkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.

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.

ISSN 1434-7792 • 3. Jahrgang





Ihr Vorteil:

14,40 DM Ersparnis, null Verpflichtung.

Das *neue* Abo von SharePlay.

- Zahlen Sie im Abo jetzt nur noch 14,50 DM pro Heft anstatt 16,90 DM im Einzelverkauf: Sie sparen 14,40 DM pro Jahr.
- Versäumen Sie keine Ausgabe mehr: Sie erhalten Ihr Heft schon vor dem regulären Erscheinungstermin im Umschlag frei Haus.
- Kündigen Sie, wann Sie wollen: Keine Mindestlaufzeit! Sie können das Abonnement jederzeit beenden. Ihr Geld für nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Der Weg zum Händler entfällt: So können Sie zusätzlich Zeit und Geld sparen.

Sie können jetzt mehr sparen und dabei noch mehr Vorteile genießen.

Rufen Sie gleich an: 0 71 32 / 95 92 05. Oder benutzen Sie diesen Coupon:

Abruf-Coupon: SharePlay für nur noch DM 14,50 pro Heft

Ja, ich möchte Zeit und Geld sparen. Senden Sie mir bitte *SharePlay* zum Abo-Vorzugspreis von jetzt nur noch DM 87,– anstatt DM 101,40 bei Einzelkauf der Hefte. Ich spare im Abo also DM 14,40. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Zuviel bezahltes Geld erhalte ich selbstverständlich zurück.

☐ Ich möchte bequem und völlig risikolos durch Abbuchung von meinem folgenden Konto zahlen:

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich nehme lieber die Mühe in Kauf und überweise den Betrag nach Erhalt der Rechnung.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/1. Unterschrift

Meine Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim **Abo-Systemhaus Merkur, In der Au 25, 61440 Oberursel**, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Daß ich von meinem Widerrufsrecht Kenntnis genommen habe, bestätige ich hiermit durch meine 2. Unterschrift:

Datum, 2. Unterschrift

SPL1/99

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

Vollversionen, Previews, Patches, Demos, Shareware, Lösungen, Tests...



Spielemagazine aus dem Publish Verlag

Jetzt im Zeitschriftenhandel!