Mit CD-ROM

FairPlay heißt jetzt

Nr. 2/97 · Feb.–März

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

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

100 NEU!

topaktuelle Spiele auf CD-ROM!

Mit 5 Light-Vollversionen:
Erotik-Tarot · TZ Minigolf I + II
Dr. Harrison 2.3 · Wetten daß?

Spiel des Monats:





Aufgedeckt:

Neuheiten 1997





4 394222 116905 02

Special: Fantasy-Rollenspiele & Adventures

Shareware Light

Kaufen und loslegen!

Jetzt im Handel

Das brandneue Magazin für Windows-Shareware.
Mit dabei: Die Heft-CD mit über 200 Programmen und 6 Light-Vollversionen frisch aus den Software-Schmieden!



Gratis:

6 Light-Vollversionen auf der Heft-CD.

Im Test:

50 Shareware-Programme im Einzeltest.

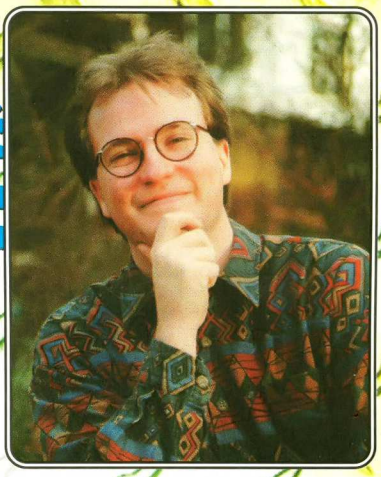
Bonus:

100-MB-Erotik-Portfolio und 30-Tage-Vollversion QuickView Plus.

...und vieles weiteres mehr!

Für Windows-User. Alle zwei Monate neu im Handel!

Blasen am Zeigefinger



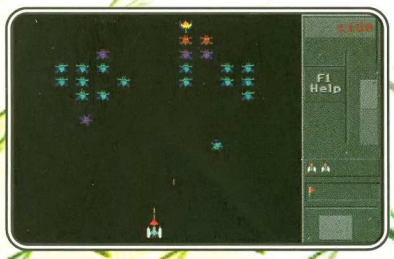
Wenn Sie stets auf der Suche nach den neuesten Shareware-Spielen für DOS und Windows sind – dann ist die SharePlay das perfekte Magazin für Sie!

Eigentlich kann ich mich nur noch sehr vage an meine Kindheit erinnern. Das weiß ich aber noch ganz genau: Eins meiner einprägsamsten Erlebnisse hatte ich mit 14 Jahren auf meinem ersten USA-Trip.
Meine halbe Familie ist vor Urzeiten nach Amerika ausgewandert, der Großteil der Sippe ist heute in New Jersey und Florida zu finden. Damals besuchten wir in NY eine Cousine, die als Kellnerin in einem Diner's Inn arbeitete. In der Eingangshalle dieses Restaurants stand ein damals topaktueller Spielautomat, der GALACTIX hieß und bunte Raumschiffe von oben auf den Spieler herabregnen ließ, wenn man einen Quarter in den dafür vorgesehenen Schlitz hineinwarf.
Ich spielte damals halbherzig eine erste Runde, schoß bevorzugt die gelben Vögel ab, die mehr Punkte einbrachten als die roten oder gar die blauen 08/15-Raumschiffe, und landete unverhofft auf Platz 10 der Highscore-Liste. Das stelle man sich vor: Da kommt ein Teenager aus Deutschland und stellt in den USA einen Rekord auf!
Ich konnte es nicht fassen! Und verbesserte mich in den nächsten Tagen auf Platz 4.
Essen? Wer braucht schon was zu essen? Quarters brauchte ich, um weiter am Automat bestehen zu können. Schließlich war mein USA-Taschengeld aufgebraucht und die jungen Kellnerinnen luden mich barmherzig zu einem Match ein. Aber auch dieser unverhoffte Geldsegen versiegte bald, die Mädels hatten ja auch noch etwas anderes zu tun.
Also begann ich, mir von meinen Eltern das Taschengeld der letzten Jahre auszahlen zu lassen.
Die Karriere vor dem Phönix-Apparat endete ziemlich abrupt kurz vor unserem Abflug. Denn leider fehlte am Steuerknüppel der fingerfreundliche Plastikknauf, den hatte jemand abgeschraubt und gestohlen. Das tägliche hektische Herumreißen an der Metallstange mit dem freigelegten scharfen Gewinde für den Plastikknauf verursachte schnell riesige Blasen an Zeigefinger und Daumen. Die platzten bald, schließlich entzündeten sich die Finger. Mit dicken Verbänden an den Fingern ging es dann wieder nach Hause, wo es die GALACTIX-Apparate zum Glück noch nicht gab.
Sie werden es kaum glauben, aber ich habe gerade in der Shareware-Szene ein Spiel entdeckt, das diesem Galactix genau nachempfunden ist. Interesse? Dann blättern Sie doch einfach um. Wir haben für alle Spielefreaks wieder über 100 tolle neue Shareware-Spiele und Demos kommerzieller Programme zusammengetragen, ganz zu schweigen von unseren vielen Light-Vollversionen.

Auf daß der Joystick Funken schlägt,

Ihr

Carsten Scheibe
Chefredakteur



SharePlay statt FairPlay

Es wäre auch zu schön gewesen: Die FairPlay ist ihren schönen Namen los. Ein kleines Fachmagazin aus der Brettspiel-Szene trägt bereits seit zehn Jahren den Namen FairPlay und forderte uns unverblümt auf, unseren Titel zu den Akten zu legen. Dabei ist die Brettspiel-FairPlay gar nicht am Kiosk zu finden! Weder ein finanzielles Angebot noch ein Kooperationsangebot fruchtete bei der niedrigauflagigen Zeitschrift: Ob da jemand ein Brett vor dem Kopf hat?
Egal – wir nennen uns ab sofort SharePlay. Und üben damit den Schulterschluß zu unserem Schwestermagazin Shareware Light.

Inhalt

3 **Editorial**

4 **Inhalt**

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

8 **Yacht nach Liebe**
Spiel des Monats:
Leisure Suit Larry 7

9 **Der rosarote Geheimagent**
Kinderspiel des Monats:
Pink Panthers gefährliche Mission

10 **Der Kuh-Simulator**
Online-Spiel des Monats

11 **Neue Spiele aus dem Internet**
Das Online-Depot des Monats (GamesDomain)

12 **Gold und Diamanten lieb' ich sehr**
Shareware-Spiel des Monats:
Dig It! 1.0

Light-Vollversionen

14 **Minigolf für die ganze Familie**
TZ Minigolf I und II Lite

16 **Wetten, daß ich es schaffe...**
Wetten daß? Lite

18 **Erotische Kartentricks**
Ero-Tarot 1.0

19 **Tanz der Roboter**
Dr. Harrison 2.3 Lite

Spiele kompakt: Top 60

22 Albion + Alien Detector
23 Amulets & Armor + Ancient Domains of Mystery
24 Apollo + Aspetra
25 Bier! + Barraging Barriers
26 Boxes III + Breakfree
27 Canasta + Daisy's Garden 2
28 DogStar + Dragon's Quest





Dig It! – Jump&Run-Spaß vom Feinsten

Jump&Run-Spiele sind in der Shareware-Szene nur noch selten zu finden, dabei stehen sie doch in der Gunst der Spieler ganz oben. Das neue Jump&Run-Abenteuer Dig It! im Vertrieb von CDV Software ist deswegen unser neuestes Spiel des Monats. Helfen Sie einem Goldgräber hüpfend, laufend, buddelnd, fliegend und schwimmend dabei, Diamanten in finsteren Höhlen einzusammeln. Bei dieser durchaus vergnüglichen Tätigkeit muß der Blaster gut geölt sein, denn gefährliche Krokos wollen dem Goldgräber ans nackte Leben.
Ab Seite 12.

Vollversionen: Das neue TZ-Minigolf ist da!

TZ Minigolf I war ein echter Bestseller, jetzt ist das Sequel erschienen. Bis zu vier Spieler – sozusagen die ganze Familie – nehmen vor dem Rechner Platz, um einen Golfball über insgesamt 36 Minigolf-Plätze zu dreschen. Wir haben es geschafft und für Sie passend zum Start der Shareware-Vermarktung eine bereits lizenzierte Vollversion mit 15 spielbaren Leveln organisiert. Zusätzlich enthält unsere Wundertüte der Light-Vollversionen auch noch die erste Umsetzung von TZ-Minigolf mit 15 weiteren Leveln, die Vollversion von Dr. Harrison Lite mit 10 Leveln und eine Vollizenz von Ero-Tarot. Mehr darüber erfahren Sie **ab Seite 14.**



Wetten Sie mit Thomas Gottschalk!

Die Sendung „Wetten daß?" kennt jedes Kind von Berlin bis München. Jetzt hat der Systhema-Verlag die besten Wetten der letzten Jahre in tolle Computerspiele verwandelt – haben Sie das Zeug zum Wettkönig? Damit Sie den Spielspaß des Wetten daß?-Computer-Programms kennenlernen können, bieten wir Ihnen eine Light-Version für Windows 95 mit acht spielbaren Wetten an. **Ab Seite 16,** wollen wir wetten?

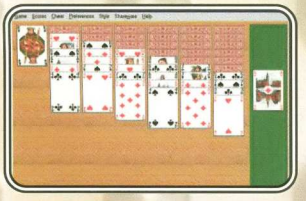


Inhalt



Spiele kompakt – 60 neue Games

Was gibt es Neues? In der Shareware-Szene gibt es jeden Tag etwas Neues. Mal erscheint ein 3D-Ballerspiel, dann wieder ein tolles Fantasy-Adventure,



gefolgt von einer Kartenpatience oder einem Pokerspiel. Woche für Woche grasen die Experten der SharePlay die Online-Foren im Internet und in CompuServe ab und sammeln für Sie die besten neuen Spiele ein.
Sage und schreibe 60 Neuheiten für DOS und Windows 3.1/95 haben wir diesmal wieder für Sie zusammengetragen und ausführlich getestet.
Alle Spiele liegen natürlich auch auf der Heft-CD vor.
Unseren Programmteil lesen Sie **ab Seite 21.**

Was steht 1997 an – große Shareware-Spiele in der Mache



Die Shareware-Firmen Apogee, Raven Software und Epic Megagames haben sich einen großen Namen und viel Respekt programmiert – ihre Spiele sind in aller Munde und sorgten oft genug für höchste Qualität im Shareware-Sektor.
Doch lange Zeit hat man nichts von den Firmen gehört. Gibt es sie überhaupt noch? Und ob!
Wir haben nachgeforscht und voller Begeisterung entdeckt, daß die drei Megafirmen mit Volldampf an über einem Dutzend neuer Spiele arbeiten, die 1997 erscheinen werden. Wir erzählen Ihnen schon jetzt, um welche Games es sich dabei handelt... **ab Seite 56.**



29 Excellent Card Games + Exile I/II
30 Fate + Five Cards Stud Poker
31 Formula 2000 + Four or More
32 Fuzzy's World + FunSol 95
33 FunCard 95 und FunPok 95 + Galaxi
34 Go-Moku + Gophergolf
35 Gubble! + Gulf
36 Halatafl + Hidden Fields
37 Hotel + Joker Wild Video Poker
38 Keno Casino + Las Vegas Slots Pro
39 Magic Words + Mancala 2000
40 Marble Drop + Orbots
41 Panik in the Park + Pat Poker
42 Pigeon Hunt + Pitch
43 PowerSlave + Prince of Destruction
44 QBob + RiskIt
45 Santa's Secret Valley + Skater Dude
46 Sokoblue I/II, Sokolor, 9 of 9 + Squares
47 SPS Win95 Games Pack + Stack
48 StripMiner + Tamatik
49 Triple Yahtzee + Ultra Logic
50 Vinyl Goddess from Mars + Wild 7's Slots 95
51 WinBlocker + Xargon

53 Spiele von A bis Z
Der Gesamtindex der Spiele

54 Einmal antesten, bitte
Spielbare Demos kommerzieller Spiele

56 The Shape of things to come
Neue Shareware-Spiele von Apogee, Epic Megagames & Co in der Warteschleife

62 Bunte Windows-Welten
Ein Porträt von Steve Moraff und seinen Mahjongg-Spielen

64 Zieh blank, Schurke!
Special: Adventures und Rollenspiele aus der Shareware-Szene

66 Vorschau und Impressum

Zur Heft-CD

das kleingedruckte

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

Die Bedienung der Heft-CD

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

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

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

- Light-Vollversionen
- Top 60
- Kommerzielle Demos
- Porträt: Moraffsware
- Special: Adventures
- Updates

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

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

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

Die Buttons des Menüsystems

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

Programm starten (Startet ein Programm direkt von der CD-ROM)

Programm installieren (Installiert ein Programm von der CD-ROM auf die Festplatte)

Hilfetext (Ruft den beiliegenden Hilfetext eines Spiels auf)

Der Menübefehl *Suchen* hilft Ihnen ganz gezielt dabei, nach einem Programm auf der CD-ROM zu fahnden. Sie können dabei einen Suchbegriff in der Dialogbox vorgeben. Das Menüsystem sucht dann wahlweise in der Programmliste und/oder den Kurzbeschreibungen nach dem Text und zeigt den ersten Treffer an.

Mögliche Probleme

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

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

Am häufigsten kommt es allerdings bereits bei der Installation zu Problemen. Insbesondere die Visual Basic-Programme für Windows 3.1 verweigern gerne das Kopieren einzelner Dateien wie VER.DLL oder VBRUN300.DLL, wenn diese Dateien bereits auf der Festplatte vorhanden sind. In diesem Fall lohnt es sich, die Dateien im Windows-Verzeichnis zu löschen und dann von der Software neu installieren zu lassen.

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

Um unnötige Probleme aufgrund fehlender DLL-Dateien zu unterbinden, empfehlen wir es Ihnen, vor dem Start des Menüs alle Dateien aus dem CD-Verzeichnis \FAIR2_DATEIEN in das Windows-Systemverzeichnis zu kopieren. In diesem Verzeichnis haben wir alle Visual Basic-Runtime Libraries versammelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir

Alle Programme und Leserbriefe schicken Sie bitte an das:

Redaktionsbüro Typemania

Carsten Scheibe
Riemeisterstr. 118
14169 Berlin

CompuServe: 72662,1472

Internet:
72662.1472@compuserve.com

WWW: http://www.systhema.de/fun-ecke/typemania.html

Ihnen bei Fragen zu den Programmen nicht weiterhelfen können. Wo es denn ersichtlich war, haben wir passend zu den Programmbeschreibungen eine Internet- oder Email-Adresse angegeben, so daß Sie sich direkt an die Programmierer wenden können. Die meisten Programmierer bieten einen Support allerdings nur für registrierte Kunden an.

Was ist Shareware eigentlich?

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

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

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

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

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

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

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

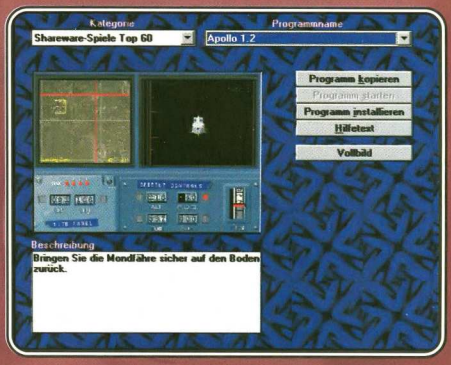
Sie programmieren selbst?

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

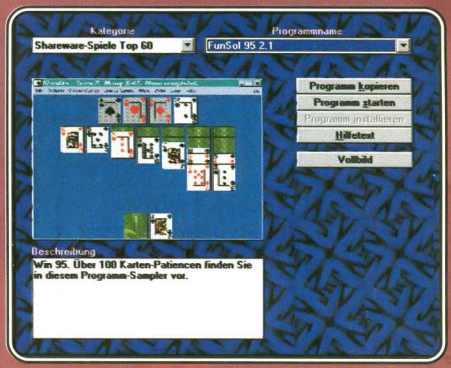
1. Bitte schicken Sie uns zum Testen nur die Shareware-Versionen, nicht aber die Vollversionen. So wird verhindert, daß „aus Versehen" Vollversionen auf den Heft-CDs veröffentlicht werden.

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

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



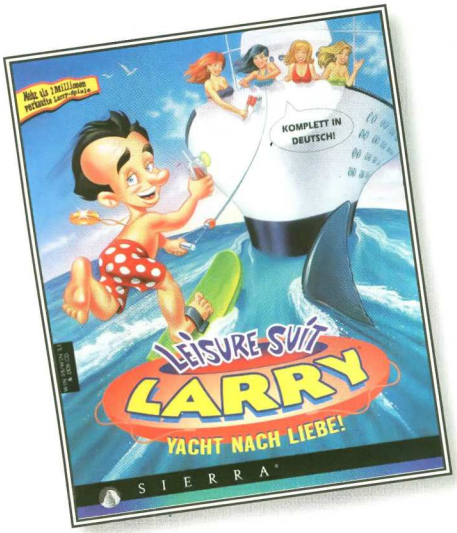
Das Menüsystem der SharePlay ist sehr einfach zu bedienen. Im Pulldownmenü „Kategorie" wählen Sie ein Thema aus und dann im Pulldownmenü „Programmname" alle zugehörigen Tools und Anwendungen.



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



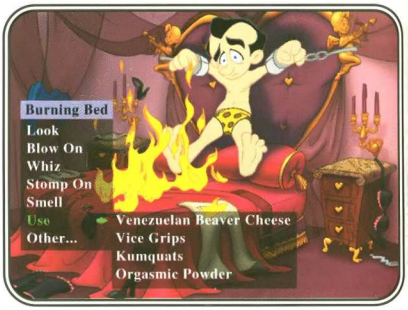
Im Pulldownmenü „Programmname" können Sie eins der Programme anwählen – prompt blendet das Menü einen Screenshot und eine Kurzbeschreibung ein.



Das kommerzielle Spiel des Monats - Leisure Suit Larry 7

Yacht nach Liebe

Wenn es denn einen „Mister Testosteron“ gibt, so heißt er wahrscheinlich Larry Laffer. Das kleine, ewig lüsterne Männchen im Polyester-Anzug zieht auch im siebenten Teil der Erotik-Saga wieder aus, um viel zu großen Frauen unter den Rock zu schauen.



Leisure Suit Larry 7 - Yacht nach Liebe

System: 486/66, 8–12 MB RAM, 2 MB auf HD, ab Windows 3.1, VGA-Grafikkarte, Soundkarte, Maus

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

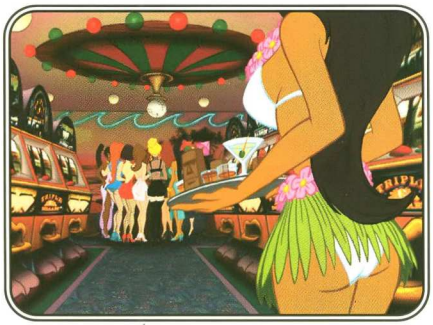
Preis: DM 120,–

SharePlay-Tip:

Fast möchte man es dem Spieleerfinder Al Lowe zurufen: „Al, laß ihn doch endlich einmal ran an den Speck!“

Aber nein, Larry Laffer wird auch im siebenten Teil der Erfolgsserie von Sierra wieder kein Glück bei den Frauen haben. Dabei hat er diesmal doch tatsächlich Fortune und sticht mit einer ganzen Horde toller, hübscher, sexy Frauen an Bord des Vergnügungsdampfers MS Bouncy in See. All diese kurvigen Mädels weit weg vom Festland allein an Bord, während Larry der einzige Mann weit und breit ist – da muß es doch endlich einmal schnackeln, oder? Aber die süßen Girls Drew Baringmore, Dewni Moore und Victorian Principles denken gar nicht daran, den kleinen Partyhelden zwischen ihre Schenkel schlüpfen zu lassen.

Viel lieber demütigen sie den armen Laffer mit ihren verteufelten Sexspielchen und lassen ihn ein ums andere Mal gefesselt in einem brennenden Bett zurück – nur mit einer Tigerunterhose bekleidet.



Erfolg in Serie

Millionen Spieler haben bereits über den König der Anmacher, über den Meister des Flirts und den Kaiser des verbalen Coitus interruptus gelacht. Tatsächlich haben viele erst mit Larry ihr Faible für den Computer entdeckt, als sie das Pixelmännchen im ersten Teil mit übergestülptem Präservativ in die Arme der Sittenpolizei steuerten.

Auch im siebenten Teil geht es vor allem darum, auf deftige Weise Spaß zu haben und den armen Larry in die peinlichsten Situationen zu bringen. Absolut geniale Animationen, eine komplett deutsche Sprachausgabe, tonnenweise Witze und coole Disko-Musikclips sorgen für die passende Stimmung an Bord der MS Bouncy.

Aber es kommt noch schlimmer. Mit der beiliegenden Scratch-n-Sniff-Karte riechen Sie per Fingernagelkratzen auf einem Geruchsfeld Larry unter den Achseln, erduften das Parfum schöner Frauen und – lassen Sie sich selbst überraschen, in welche olfaktorischen Welten Larry Sie noch führen wird.



Das Kinderspiel des Monats – Pink Panthers Gefährliche Mission

Der rosarote Geheimagent

Jahrelang hat er sein Unwesen auf dem Fernsehschirm getrieben – jetzt ist er auch auf dem PC-Monitor zu finden. Paulchen Panther übernimmt eine geheimnisvolle Mission und braucht dabei die Hife von Kindern zwischen 8 und 99 Jahren.



Paulchen Panthers Gefährliche Mission" heißt der nächste Streich aus der Ideenwerkstatt von Ravensburger, die uns bereits so hochwertige Kindertitel wie Lulu, Fritzi Fisch und „Elroy jagt den Techno-Käfer" beschert haben.



Der bekannte Panther aus der Vorabendserie steigt dabei in die Schuhe von Geheimagent 007 – und erhält einen Auftrag in geheimer Mission, der gar nicht so einfach zu lösen ist. Er muß ins Feriencamp Chilly Wa-Wa gebeamt werden, um dort die Kinder von hochrangigen Politikern und Industrie-Magnaten vor einer Entführung zu beschützen. Dabei wird er von den Kindern aus allen Ländern dieser Welt in ihre Heimat eingeladen und lernt dabei Sitten und Gebräuche dieser Landstriche kennen.

Kinderreigen mit Hindernissen

Doch bis es zu Exkursionen in andere Ländereien kommt, muß die pinkfarbene Katze schon so manches irre Rätsel im Camp lösen. Per Mausklick wandert jedes noch so nutzlose Ding in den Beutel des Panthers – schließlich kann man alles irgendwann noch einmal gebrauchen. Beim Herumstöbern auf den bunten Comic-Bildschirmen hilft der intelligente Mauszeiger, der funkelt, wenn es etwas anzuklicken gilt, und der sich in einen Pfeil verwandelt, wenn man den Raum verlassen kann.

Zwischen all den Aktionen des Spielers gibt es immer wieder Trickfilmsequenzen zu bewundern, wenn Paulchen sich mit jemanden unterhält oder ein Gegenstand korrekt eingesetzt wird, um etwa Schlösser aufzusperren, einen alten Staubsauger zu reparieren oder aber Bösewichter in die Flucht zu jagen. Diese Sequenzen lassen sich mit der Leertaste abbrechen; es lohnt sich aber, genau zuzuhören. Nicht zuletzt, weil Paulchen von Niels Clausnitzer gesprochen wird, der deutschen Stimme von Roger Moore alias James Bond.



Das Spiel „Gefährliche Mission" bietet genug Rätsel für rund 35 Stunden Spiel & Spaß vor dem Bildschirm. Wer dabei mehr über die Länder wissen möchte, die er im Verlauf des Spiels besucht, der kann als Zusatzinformationen über 200 Seiten Landeskunde über die Menüleiste abrufen.

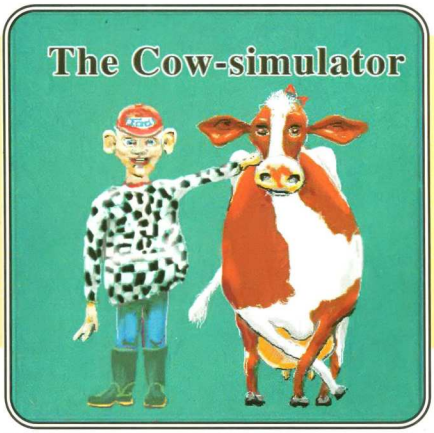
Pink Panthers Gefährliche Mission

System: 486/66, 8 MB RAM, ab Windows 3.1, VGA-Grafikkarte, Soundkarte, Maus

Vertrieb: Ravensburger, Postfach 1860, 88188 Ravensburg

Preis: DM 89,–

SharePlay-Tip: 🐾🐾🐾🐾🐾



Der Kuh-Simulator.

Das Online-Spiel des Monats

Der Kuh-Simulator

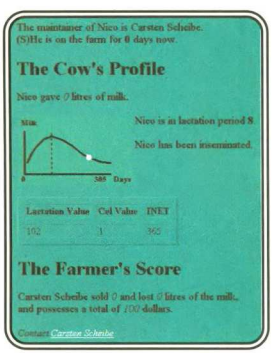
Wer es als Stadtmensch immer nur mit Tauben, Straßenkötern und Kakerlaken zu tun bekommt, der sehnt sich vielleicht nach dem Leben auf dem Land. Der Kuh-Simulator im Internet macht aus Ihnen einen waschechten Bauern.

Nico ist eine gesunde junge Kuh. Sie frißt gerne und ausgiebig, ist manchmal ein bißchen krank und gibt ansonsten jeden Tag viel frische Milch. Nico könnte eine Kuh sein, wie sie zu Tausenden in den Kuhställen der deutschen Bauern zu finden ist. Tatsächlich gibt es Nico aber gar nicht in Wirklichkeit. Sie ist eine virtuelle Kuh, die nur auf einem Server in den Niederlanden „lebt".



Die Kuh Nico wird gezeugt.

Hier haben findige Internet-Programmierer einen englischsprachigen Kuh-Simulator entwickelt, den jeder Web-Surfer kostenlos ausprobieren kann. Ziel ist es, eine Kuh zu züchten, die innerhalb kürzester Zeit ganz besonders viel Milch gibt. Der „Bauer", der es schafft, innerhalb der kürzesten Zeit die meiste Milch für einen halben Dollar den Liter zu verkaufen, wird automatisch in einer Top-10-Liste aufgeführt.



Der Statusbericht: Was gibt es neues von Nico?

Wie züchte ich eine Kuh?

Ist der Entschluß erst einmal gefallen, eine eigene virtuelle Kuh zu züchten und zu pflegen, so kann man Papa Stier und Mama Kuh aus einer Liste auswählen. Jedes Elternteil verfügt über ganz bestimmte Vorteile wie Widerstandskraft, Stärke, Milchvolumen und so weiter. Echte Fachleute züchten ihre Kuh deswegen mit Bedacht und lesen sich vorher die umfangreichen Online-Beschreibungen durch. Beim Zeugungsakt dürfen Sie Ihrer Kuh auch einen ganz persönlichen Namen geben und die Startparameter anschließend mit einem Paßwort sichern.

Nach dem Zeugungsakt beglückwünscht Sie der Simulator zu Ihrer ersten eigenen Kuh. Eine Statistik zeigt an, wieviel Milch die Kuh bereits gegeben hat, wie lange die Laktationsphase ausfällt und wie sehr das Basisvermögen von 100 Dollar bereits gestiegen ist.

Wichtig ist, daß der Besitzer der virtuellen Kuh so häufig wie möglich online bei seinem Nutztier vorbeischaut, um einen Statusbericht abzufragen. Schließlich muß die Kuh regelmäßig gefüttert und gemolken werden. Vergißt man diesen Schritt, so schreibt die Kuh ihrem Besitzer eine Email: „Muh, ich habe Hunger!"

Wer seine Kuh zu lange vernachlässigt, muß damit rechnen, daß die Kuh aufgrund des dicken Euters krank wird, daß sie fast verhungert oder daß die gemolkene Milch schlecht wird. Sie bestimmen schließlich selbst, wieviel Futter die Kuh bekommt, wie oft sie gewaschen wird und welche Medikamente sie erhält.

Um den Milchfluß am Laufen zu halten, muß die Kuh auch ab und an geschwängert werden. Das kostet natürlich ebenfalls Geld, so daß der angehende Bauer gut mit seinem Kapital wirtschaften muß.

Unsere SharePlay-Kuh Nico jedenfalls gedeiht prächtig und ist für die Redaktion immer wieder ein Grund, um den Web-Browser einzuschalten und ins Internet zu surfen. Es geht doch eben nichts über ein frisches Glas Milch direkt von der Zitze, oder?

Internet

Den Kuh-Simulator finden Sie im Internet unter der Adresse:
http://amsterdam.park.org/Netherlands/pavilions/typical_dutch/cows/cowSim/text/

Das Online-Depot des Monats – GamesDomain

Neue Spiele aus dem Internet

Shareware-Depots gibt es im Internet wie Sand am Meer. Wer sich allerdings speziell für Spiele interessiert, fachkundige Rezensionen sucht und von Patches und Schummelmodi gar nicht genug bekommen kann, sollte einmal in der GamesDomain vorbeischauen.

Das Internet weist für alle Shareware-Freunde einen enormen Vorteil auf: Alle neuen Programme, Demos und Schummelmodi laufen zuerst in den verschiedenen Online-Foren auf, bevor sie auf CD-ROM gezwängt in den Handel gelangen. Wer stets auf dem allerneuesten Stand bleiben möchte, der kommt am regelmäßigen Besuch eines guten Web-Depots kaum vorbei.

Der Nachteil des Internets und artverwandter Online-Dienste liegt ebenfalls auf der Hand. Die langen Download-Zeiten der interessanten neuen Programme treiben den Shareware-Freund in tiefe Depressionen, und die Online-Gebühren reißen tiefe Löcher ins vorher noch proper gefüllte Portemonnaie. Dies um so mehr, als vermehrt Shareware-Spiele und Demos gesichtet werden, die bis zu 20 Megabyte groß sind.

Die Lösung des Dilemmas: Alle neuen, guten Shareware-Spiele kopieren wir so schnell wie möglich auf unsere Heft-CD, um Ihnen für wenig Geld den maximalen Nutzwert zu vermitteln.

Aber wir können Ihnen auf 68 Seiten nicht alles bieten, was im Netz verfügbar ist. Insbesondere die so heiß begehrten Schummeltricks werden hier täglich neu ins Netz geladen.

Internet

Die Spiele-Web Site finden Sie im Internet unter der Adresse:
http://www.gamesdomain.com/

Shareware-Spiele satt

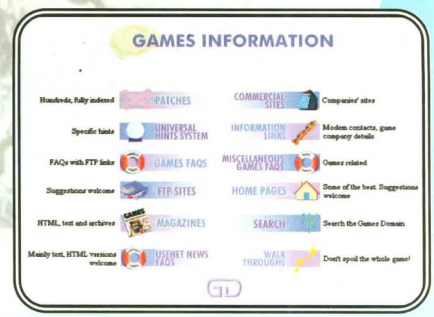
Eine erste Anlaufstelle für die eigenen Exkursionen im Netz ist die GamesDomain, die gerade komplett umstrukturiert wurde. Hier lassen sich Hunderte und Aberhunderte von Patches downloaden, die eine alte Spielversion auf den neuesten Stand bringen, ohne daß man gleich das komplette Spiel neu beziehen muß. Auch Schummelmodi lassen sich an dieser Stelle abfragen: Im per Hotkey aktivierten Gottmodus kann man so manches Spiel viel besser „überleben" als zuvor. Fachkundige Rezensionen nicht nur über Shareware-Spiele vermitteln dem Leser, der der englischen Sprache kundig ist, einen ersten Eindruck von neuen Spielen, die in Deutschland noch gar nicht erschienen sind. Auf diese Weise kann man sein Taschengeld viel besser ansparen, um finanziell gerüstet zu sein, wenn ein neuer Megaseller erscheint.

Bei der Suche nach neuem Stoff hilft nicht nur eine interne Suchroutine, sondern auch die Rubrik „What's New". Die zugehörende HTML-Seite zeigt passend für jeden Tag an, welche neuen Files in die Web Site hochgeladen wurden. Per „Direct Download" lassen sich dann Shareware-Spiele, Kinder-Programme, Rezensionen oder Patches sofort und ganz simpel auf die eigene Platte kopieren.

Ein Online-Store, eine Linkliste mit Kontakten und eine sehr nützliche Aufstellung von Freebees – kostenlosen Präsenten – runden die rührige Web Site ab.



Das Hauptmenü der GamesDomain.



Was gibt's Neues im Lande?



Per Direct Download lassen sich die neuesten Shareware-Programme und Patches direkt auf die eigene Festplatte überspielen.

Das Spiel des Monats – Dig It! 1.0

Gold und Diamanten lieb' ich sehr...



Endlich ist es wieder einmal soweit: Nach langen Zeiten der Dürre gibt es ein neues Jump&Run-Spiel für die ausgehungerte Spielergemeinde. Bei Dig It! betätigen Sie sich als hüpfender, fliegender, tauchender und grabender Goldjäger, der es mit den gefährlichen Draggo-Dinos aufnimmt.



Horch, was kommt von draußen rein. Das denken sich sicherlich auch die Draggo-Dinos, die es sich mit all ihren Diamanten und Schätzen in den labyrinthartigen Höhlen einer Mine gemütlich gemacht haben. Dumm ist nur, daß die Ranch, in dessen Boden die Mine gefräst wurde, einmal Ihnen gehört hat. Als Goldgräber der ersten Stunde war die Ranch und die Mine alles, was Sie sich selbst erarbeitet hatten – bis ein Bösewicht es Ihnen genommen hat. Nun sind Sie aufgebrochen, um sich Ihren Besitz zurückzuholen. Notfalls auch mit Waffengewalt.

Ihr Bonus!

Alle Leser der SharePlay erhalten die Vollversion von Dig It! zum Vorzugspreis von DM 44,95 – sparen Sie mit uns 5 Mark! Bestellen Sie die Vollversion ganz einfach bei CDV Software mit dem Stichwort „SharePlay" und der speziellen Bestellnummer CDR3038-S.

Aufblasbare Dinosaurier

Jump&Run-Spiele sind wahrlich dünn gesät in den letzten Monaten. Schuld am Rückgang der beliebten und vor allem kinderfreundlichen Hüpfspiele sind die 3D-Shooter, die sich wesentlich besser verkaufen, aber ungleich blutrünstiger sind. Da es wesentlich einfacher und lukrativer ist, ein reines Ballerspiel zu programmieren als ein pfiffiges Hüpfspiel, gehören die Jump&Run-Spiele fast schon einer aussterbenden Gattung an; auch außerhalb der Shareware-Szene sind sie nur noch selten zu finden.

Dig It! 1.0 nennt sich das neueste Erzeugnis aus dem beliebten Genre, dessen Produkte in der Regel mit tollen handgemalten Hintergrundgrafiken, einem butterweichen Parallax-Scrolling, liebenswerten Comic-Helden, überzeichneten Gegnern und jeder Menge Tempo aufwarten. Dig It! tritt somit die direkte Nachfolge von bekannten Erfolgshits wie Duke Nukum I, Commander Keen, Jill of the Jungle und Jazz Jackrabbit an.

Der Spieler führt in Dig It! den erwähnten rachsüchtigen Goldgräber mit den Cursortasten in die Höhlenwelt seiner alten Mine hinein. Bevor sich der Spieler mit seiner raffgieri-





Die Kontrolltasten für Dig It! und alle Bonusgegenstände in der Übersicht.



gen Aufgabe vertraut machen kann, muß er sich aber zunächst mit seinen Gegnern beschäftigen.

Im ersten Level der Shareware-Version trifft der Goldgräber auf drollige grüne Dinosaurier und gelbe Schnecken. DAS sollen Gegner sein? Abwarten! Sowohl die Draggo-Dinos als auch die Schnecken ziehen der Spielfigur bei einer Berührung ständig Lebenspunkte ab. Tritt man zu oft in Kontakt mit den animierten Figuren, so stirbt die Spielfigur, und man muß das Spiel am Leveleingang wieder von vorne beginnen.

Zum Glück hat man eine Kanone zur Hand, die den zahlreichen Feinden mächtig einheizt.

Die Schnecken rollen sich bei einem Treffer sofort ein und werden von den Schüssen regelrecht über den Parcours geschleudert. Leider sind die kleinen Schleimer in ihren Häusern sehr gut geschützt und kommen schon nach einigen Sekunden wieder hervorgekrochen. Am besten ist es, wenn Sie die Schnecken so lange vor sich herschießen, bis sie in einen Abgrund fallen.

Auch die Dinosaurier werden von einem einzelnen Treffer nur kurz paralysiert. Trifft man sie innerhalb kürzester Zeit allerdings häufiger, so blasen sie sich merkwürdigerweise auf, um dann irgendwann einfach abzuheben und davonzuschweben – ein skurriler Einfall. Schießt man in dieser Luftballon-Phase munter weiter, so platzen die animierten Damenhandtaschen ganz einfach.

Diamanten wie auf dem Grabbeltisch

Der Spieler kann bei Dig It! nicht einfach ballernd und hüpfend drauflos rennen, wie es bei anderen Jump&Run-Abenteuern üblich ist, sondern muß mit Bedacht vorgehen. Schließlich lauern überall Abgründe, die den Goldgräber bei einem falschen Hüpfer aufnehmen und in der Tiefe zerschellen lassen. Das kann ziemlich nervig werden, da ein falscher Tritt am Ende eines Levels bereits ausreicht, um sich prompt am Leveleingang wiederzufinden.

Wichtig ist es in erster Linie, sich vorsichtig den Weg freizuschießen und dabei alle Diamanten (bringt mächtig Punkte!) und Bonusgegenstände einzusammeln.

Insbesondere die Bonusgegenstände sind für das Spiel von extremer Wichtigkeit. Da gibt es etwa ein Jet Pack, mit dem man fliegen kann, spezielle Hüpfschuhe, mit denen man höher springen kann, und eine „Rapid Fire"-Einheit, die ein schnelleres Schießen ermöglicht. Weitere Items versorgen den Spieler mit neuer Lebensenergie, einem Zeitbonus oder mit einem „Trail Mark", das den eigenen Weg im Labyrinth markiert. Besonders wichtig sind Spitzhacken, Schaufeln und Fackeln, die beim Buddeln behilflich sind.

Sie haben richtig gelesen – die Spielfigur kann nicht nur klettern, sich ducken, hüpfen, fliegen und schwimmen, sondern auch graben. Tatsächlich gibt es überall im Level Stellen, die mit einem X am Boden markiert sind. Ob man hier einmal per Druck auf die Leertaste graben sollte? Einen Versuch ist es sicherlich wert, oder?

Wer seine Bonusgegenstände geschickt einsetzt, der findet bereits in der Testversion viele Geheimräume, verborgene Level, diverse gut versteckte Powerups und weitere Überraschungen. In der Vollversion lassen sich dann schon 30 Megabyte Jump&Run-Spaß genießen – diesen Spaß sollten Sie sich nicht entgegehen lassen.

Fazit

Dig It! ist so vieles nicht. Es ist kein Ballerspiel, das so blutrünstig ausfällt, daß man es keinem Kind vorsetzen kann. Und es ist nicht so stumpfsinnig, daß man es auch ohne Hirn angehen könnte. Außerdem ist es nicht so lieblos gestaltet, daß man annehmen könnte, es wäre in ein paar Tagen in den Rechner gehackt worden.

Vielmehr überzeugt Dig It! auf ganzer Linie als liebevoll gezeichnetes und perfekt animiertes Hüpf-Abenteuer, dem man Pixel auf Pixel den Spaß ansieht, den die Programmierer bei der Entwicklung hatten. Die paar Mark für die Vollversion sind auf jeden Fall mehr als sicher angelegt.





Und das erwartet Sie in der Vollversion.

Dig It! 1.0

System: 486/33 mit 4 MB RAM, VGA-Grafikkarte, DOS ab 3.3, Soundkarte

Autor: Pixel Painters

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

Internet: http://www.cdv.de

Preis: DM 49,95

SharePlay-Tip: MMMMM

Light-Vollversion: TZ-Minigolf II 1.0

Minigolf für die ganze Familie

Es ist noch gar nicht allzu lange her, da hat Thomas Zeh mit seinem Familienspiel TZ-Minigolf einen echten Bestseller gelandet. Nun ist das Sequel da – mit 36 neuen Bahnen. Wir stellen Ihnen die Light-Vollversion zur Verfügung, in der Sie 15 Bahnen ausprobieren können.



Der erste Level.

Nur wenige Computerspiele schaffen es, die ganze Familie vor dem Rechner zu versammeln. Eines dieser Spiele ist die Minigolf-Simulation von Thomas Zeh. Bereits vor einem Jahr ist die erste Umsetzung des Programmes mit 36 Leveln erschienen.

Die Idee, bis zu vier Spieler zu einem Minigolf-Turnier herauszufordern, kam schon damals an: Die Verkäufe der Vollversion schossen innerhalb kürzester Zeit nach der Freisetzung der Shareware-Version in die Höhe, auch im Ausland war und ist das Programm sehr gefragt.

Der große Erfolg dieses Spiels hat den Programmierer Thomas Zeh dazu veranlaßt, ein Sequel zu programmieren, das 36 neue Bahnen enthält, ansonsten in der Benutzerführung aber keine Änderungen erfahren hat.

Abschlag mit der Maus

Nach dem Start einer neuen Partie mit „Datei/Neu“ können sich bis zu vier Personen namentlich zu einem Turnier anmelden. Anschließend können die Beteiligten immer nacheinander eine Bahn nach der anderen in Angriff nehmen.



Der zweite Level.



Der vierte Level.

Sobald die erste Minigolf-Bahn geladen wird, klebt ein roter Golfball am Mauszeiger. Der Ball muß innerhalb eines kleinen Rechtecks am Anfang der Bahn abgelegt werden – eine Plazierung außerhalb dieses Bereichs ist nicht möglich. Sobald der Ball derart drapiert wurde, verbindet ihn ein dünnes virtuelles Gummiband mit dem Mauszeiger. Mit der Länge des Gummibandes geben Sie die Abschlagwucht vor und mit der Richtung des Bandes den Abschlagwinkel. Auf diese Weise läßt sich der Ball recht zielstrebig auf Reisen schicken.

Die Simulation des Ballverhaltens ist erstklassig. Der Ball prallt physikalisch korrekt von den Banden der Golfbahn ab, klackert gegen Hindernisse, rollt Hügel hinauf und Mulden hinunter und bleibt auch schon einmal in einer Sandfalle liegen. Besonders tückisch sind sogenannte Transmitter-Löcher, die den Ball aufsaugen und ihn an einer anderen Stelle auf der Bahn wieder ausspucken.

Als größtes Hindernis beim Einlochen des Balles stellt sich allerdings der tückische Verlauf der verschiedenen Bahnen heraus. Die Bahnen nehmen so abenteuerliche Formen an, daß es extrem schwer fällt, den Ball so geschickt abzuschlagen, daß er tatsächlich in die angestrebte Richtung rollt. Zu schnell passiert es da, daß der Ball von den Kanten einer Flaschenhalspassage abprallt und den gesamten Weg zurückrollt, den man sich gerade mühselig „ergolft" hat. Leider hat der Spieler keine unbegrenzte Schlagzahl zur Verfügung. Schafft man es nicht, den Ball mit acht Schlägen ins Loch zu bringen, so lacht einen das Programm über die Soundkarte aus – und man erhält auch noch einen Strafpunkt aufgeschrieben. Ohne Erfolgserlebnis geht es dann gleich weiter zum nächsten Parcours.

Welches Pars steht an?

Jede Bahn hat ihr eigenes Pars, das die maximale Schlagzahl von acht allerdings nicht beeinflußt. Das Pars gibt vielmehr die optimale Anzahl von Schlägen an, die man zur Bewältigung einer Bahn aufwenden sollte. Schafft man es, das Pars zu halten, ist man ein guter Golfer. Schafft man es allerdings, das Pars zu unterbieten, so hat man entweder wahnsinnig Schwein gehabt oder ist eben ein echter Könner.

Das Pars der Bahnen können Sie immer dann einsehen, wenn Sie die ersten neun oder aber alle Bahnen abgeschlossen haben. Dann lädt TZ-Minigolf II einen Statusbericht, der für alle Mitspieler anzeigt, wie viele Schläge sie auf welcher Bahn benötigt haben. Gleichzeitig wird eine Zwischenbilanz gezogen – wer hat die wenigsten Gesamtschläge benötigt? Sieger ist am Ende natürlich der Spieler, der insgesamt am wenigsten Schläge eingesetzt hat.

Fazit

TZ-Minigolf II ist ein wunderschön gestaltetes Geschicklichkeitsspiel, das vor allem im Turniermodus eine Menge Spaß bereitet. Da sich jeder Spieler stets noch ein wenig verbessern kann, wird das Minigolfen am Bildschirm so schnell nicht langweilig – schließlich gilt es einen Highscore zu brechen.

Die Light-Vollversion enthält im Gegensatz zur Shareware-Version 15 statt 12 Level und ist bereits lizenziert. Wer aber alle 36 Level ausprobieren möchte, der kauft die Profi-Version und erhält einen Zahlenschlüssel, der die Lightversion auf unserer Heft-CD zur Profi-Version freischaltet.

TZ-Minigolf II 1.0

System: Windows 3.1, Soundkarte, Maus, 256-Farben-Grafik oder besser

Autor: Software-Entwicklung Thomas Zeh Wriezener Str. 41, 13359 Berlin

Kaufhausvertrieb: Systhema Verlag, Frankfurter Ring 224, 80807 München

Internet: http://www.systhema.de

Preis: gratis für SharePlay-Leser, DM 29,90 für die Profiversion mit 36 Bahnen

Ihr Bonus: TZ-Minigolf I Lite

Hat Ihnen TZ-Minigolf II gefallen? Dann müssen Sie den Golfschläger noch lange nicht aus der Hand legen! Auf der Heft-CD-ROM der SharePlay finden Sie nicht nur die besprochene Light-Vollversion von TZ-Minigolf II, sondern auch noch die von TZ-Minigolf I. Beide Vollversionen bieten Ihnen jeweils 15 Bahnen zum Spielen in der ganzen Familie. Viel Spaß beim Einlochen!



Der achte Level.



Der zwölfte Level.

Light-Vollversion: Wetten daß?

Wetten, daß ich es schaffe...

Wenn Thomas Gottschalk auf dem PC-Bildschirm erscheint, dann kann da nur eine Wette dahinterstecken. Richtig geraten: Das Windows 95-Spiel „Wetten daß?“ gehörte zu den Bestsellern im Weihnachtsgeschäft. Wir haben für Sie eine Lightversion mit acht spielbaren Wetten besorgt.

Die Sendung „Wetten daß?“ gehört seit langen Jahren zu den Zugpferden des Fernsehsenders ZDF. Wer es bislang nicht geschafft hat, sich eine eigene pfiffige Wette auszudenken, um als Wettkandidat zu überzeugen, der kann nun die besten Wetten der letzten Jahre am PC-Bildschirm nachspielen.



Zu jeder Wette steht auch eine Videoaufzeichnung der Originalwette zur Verfügung.

Die Light-Version, die wir Ihnen auf der Heft-CD-ROM zur Verfügung stellen, erlaubt es Ihnen, acht Wetten als Kandidat nachzuspielen.

Nach dem Start des Programms direkt von der CD-ROM wählen Sie zunächst einmal die Anzahl der Mitspieler (1 bis 4) aus und geben ihre Namen bekannt.

Anschließend wird eine Übersichtsmaske geladen, die alle im Programm verankerten Wetten kurz vorstellt. Zu den acht Wetten der Light-Version stehen sogar Videofilme aus der zugehörenden Fernsehsendung zur Verfügung. Klicken Sie einfach auf eine Wettbeschreibung und warten dann ab, bis ein Video-Standbild eingeblendet wird. Jetzt drücken Sie den Play-Button auf dem über dem Standbild eingeblendeten Videorekorder.

Im Gegensatz zu so vielen anderen Multimedia-Programmen sind die Wetten daß?-Videos erstklassig digitalisiert und überzeugen mit einer glasklaren Sprachausgabe. Eine Stimme aus dem Off kommentiert die bewegten Bilder, während dem Zuschauer noch einmal die optischen Höhepunkte einer Wette vorgeführt werden.

Möchten Sie eine der acht Wetten selbst bestreiten, so müssen Sie die Wettbeschreibung markieren und dann mit der Maus ein Kreuz in das Kästchen vor dem Text setzen. Erst jetzt läßt sich der OK-Button betätigen, der die Wette aktiviert.

Verfügbare Wetten

Die folgenden Wetten lassen sich in der Light-Version ausprobieren:

- Wetten, daß ich es schaffe, mit der Schaufel eines Baggers auf einer Schreibmaschine „Wetten dass...?“ zu tippen?
- Wetten, daß ich es schaffe, mit einem Fallschirm aus einem Hubschrauber abzuspringen und in einer Unterhose zu landen?
- Wetten, daß ich es schaffe, zu allen Tagen aus zwei Monaten die Wochentage zu nennen?
- Wetten, daß ich es schaffe, mit einem Gabelstapler einen Faden in eine Nadel einzufädeln?
- Wetten, daß ich es schaffe, einen Text in einer vorgegebenen Zeit mit der Schreibmaschine rückwärts zu schreiben?
- Wetten, daß ich es schaffe, 10 von 50 Fliegen zu fangen?
- Wetten, daß ich es schaffe, aus 50 durcheinanderliegenden Tennisbällen fünf später dazugelegte herauszufinden?

• Wetten, daß ich es schaffe, den Rösselsprung mehrmals hintereinander zu setzen, ohne ein Schachfeld doppelt zu berühren?

Angehende Wettkönige

Bevor eine Wette geladen wird, muß noch der Text der Wette formuliert werden. Bei der Fallschirmspringerwette kann der Spieler zum Beispiel vorgeben, ob er mit seinem Schirm in 180, in 120, 90 oder 60 Sekunden in die am Boden gespannte Unterhose fallen wird. Sieben Schwierigkeitsgrade vom Wettanfänger bis zum Wettkönig lassen sich aktivieren – mit dem Schwierigkeitsgrad steigen allerdings auch die Punkte, die der Spieler im Erfolgsfall einsacken kann.

Jede einzelne der acht Wetten ist äußerst gelungen „programmiert" und fungiert als kleines Denk- oder Geschicklichkeitsspiel. Beim Fliegen-Fangen verwandelt sich die Maus etwa in eine offene Hand, mit der man die herumsummenden Digitalfliegen einfangen kann – ein Mausklick schließt die Hand über einer Fliege. Natürlich ist es gar nicht leicht, die hibbeligen Krabbler einzufangen; unerbittlich tickt zugleich die Uhr.

Wie im Fernsehen gibt es einen Trailer zu sehen, wenn die Wette gewonnen oder verloren wurde. Spätestens jetzt stellt sich das bekannte Wetten daß?-Feeling ein, und man gewinnt noch mehr Spaß daran, sich gleich auf die nächste Wette zu stürzen.

In der Light-Vollversion stehen alle Wetten zur Verfügung, die nicht allzu viel Speicherplatz verbrauchen. Immerhin belegt die Light-Version auch schon 148 Megabyte auf unserer Heft-CD, die Profiversion paßt gerade einmal auf zwei Silberscheiben. Wer für knapp 50 Mark die Profiversion im Handel kauft, kann viele weitere Wetten ausprobieren und üben, ob er am Zuschlagen einer Autotür das Fabrikat erraten kann oder ob er an einem Barcode das zugehörende Lebensmittel ablesen kann.

Probleme?

Bei einer CD-ROM handelt es sich um ein schreibgeschütztes Medium. Um Ihren Punktestand im Wetten daß?-Spiel speichern zu können, müssen Sie das komplette Verzeichnis `\FAIR2\LIGHT\WETTEN` auf die Festplatte kopieren. Markieren Sie dann im Explorer alle Dateien, drücken die rechte Maustaste, wählen im Menü den Eintrag Eigenschaften aus und deaktivieren in der Dialogbox die Option Schreibgeschützt.

Wetten daß? Light

System: Windows 95, Soundkarte, Maus, Truecolor-Grafik

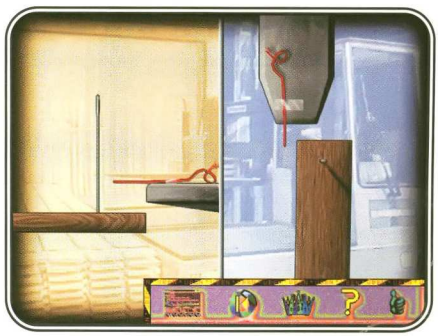
Vertrieb: Systhema Verlag
Frankfurter Ring 224
80807 München

Internet:
http://www.systhema.de

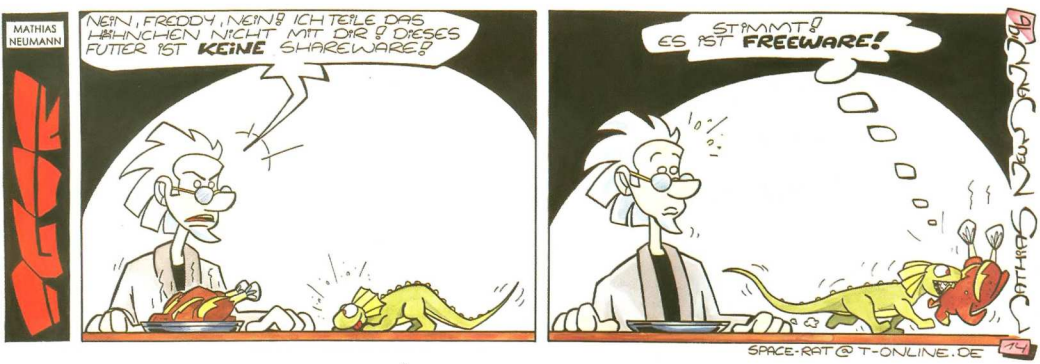
Preis: gratis für SharePlay-Leser, DM 49,– für das Vollprodukt im Handel auf 2 CD-ROMs



Wetten, daß ich es schaffe, in einer Unterhose zu landen?



Bitte einfädeln...



Light-Vollversion: Ero-Tarot 1.0

Erotische Kartentricks

Tarot nennt sich ein esoterisches Kartenspiel, das aufgrund seiner hellseherischen Fähigkeiten immer mehr Anhänger gewinnt. Das Ero-Tarot sagt Singles und Paaren ihre erotische Zukunft voraus.

Die Lampen sind ausgeschaltet, nur eine flackernde Kerze illuminiert noch den abgedunkelten Raum. Schatten kriechen über die Wände, warmes Licht wabert über die Gesichter der Anwesenden: es ist Tarot-Time.

Die inzwischen in jedem Spielwarengeschäft erhältlichen Zauberkarten lassen sich verdeckt auslegen und werfen beim Umdrehen einen Blick in die Zukunft – so glauben es jedenfalls die Anhänger des berühmten Kartenspiels, in das so bekannte Motive wie „Der Tod", „Die Liebenden" oder „Der Gehängte" eingearbeitet sind.

Nicht ganz so ernsthaft wie das Original-Tarot nimmt sich die erotische Fassung des Spiels, das Ero-Tarot. Es richtet sich an alle Singles und Paare und weissagt ihnen ihre sexuelle Zukunft.

Nach dem Start des Spiels direkt von der Heft-CD-ROM können sich Spieler ab 16 Jahren selbst die Karten legen. Dabei zeigt das Windows-Programm zunächst einmal fünf numerierte Kreise an, in denen die Porträts von fünf kessen Mädchen zu sehen sind.

Sextips für sie und ihn

Jeder Kreis hat eine bestimmte Bedeutung. Kreis 1 richtet sich mit seinen Kartentricks an die Allgemeinheit und präsentiert auf einen Mausklick hin Funtips, also nicht ganz ernst gemeinte Kurzkommentare. Die Kreise 2 und 3 wenden sich an Singles und halten Anregungen zur erotischen Erfüllung für sie und ihn bereit. Die Kreise 4 und 5, man kann es sich schon denken, richten sich an Paare und geben Ratschläge für eine ganz neue Gestaltung des Abends.

Klickt man einen der Kreise an, so werden verdeckt die 22 Karten der großen Arkana ausgelegt. Drei Karten kann der Spieler mit der Maus herauspicken und auf diese Weise umdrehen. Die erotischen Karten zeigen deftige Nacktfotos von jungen Frauen, die den Betrachter alleine schon auf ganz andere Gedanken bringen können. Die Texte, die zu den Bildern passen, sind recht unverfänglich und brav gehalten, wecken aber die Fantasie: „Heute lassen wir die Fetzen fliegen – wer nicht schnell genug aus den Klamotten kommt, muß eben weniger anziehen."

Bei Ero-Tarot handelt es sich um eine vollwertige Vollversion und nicht um eine Light-Version. Das Programm ist bereits lizenziert und kann von Ihnen bedenkenlos eingesetzt werden.



In den Mädchen-Bildern sind auch die Motive der eigentlichen Tarot-Karten eingeblendet. Klicken Sie diese Motive an, um die ursprüngliche Lesung der Karten zu erfahren.

Ero-Tarot 1.0

System: Windows 3.1, Soundkarte, Maus, Truecolor-Grafik

Autor: Günter Hager

Email: HagerPVP@aol.com

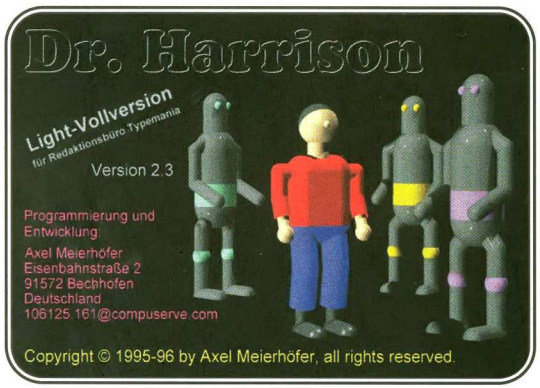
Preis: gratis für SharePlay-Leser

Light-Vollversion: Dr. Harrison 2.3

Tanz der Roboter

Dr. Harrison ist ein modernes Windows-Spiel für alle Grübler und Meister der Cursortasten: Holen Sie Dr. Harrison aus einem isolierten Hochhaus heraus, bevor die amoklaufenden Roboter ihm den Garaus machen!

Dr. Harrison ist ein echter Pechvogel. Kaum hat er im Institut für Roboterkunde angeheuert und seinen ersten Arbeitstag begonnen, da schrillen plötzlich überall die Alarmsirenen: die Roboter sind los. Sofort rennen alle seine Kollegen zu den Notausgängen, doch für den schockgelähmten Doktor ist es bereits zu spät – die Türen schließen sich, und überall schnellen elektrisch geladene Sicherheitsbarrikaden aus dem Boden. Dr. Harrison ist ganz allein gefangen in einem zehn Stockwerke hohen Hochhaus. Ganz alleine – mit Tausenden von verrückten Blecheimern, die ihm nach dem Leben trachten.



Von Tretminen und Diamanten

Der Spieler steuert Dr. Harrison mit den Cursortasten oder mit der Maus. Das Geschehen wird dabei aus der Vogelperspektive in 3D gezeigt – ein ungewohnt professioneller Anblick für ein Windows 3.1-Spiel.

Durch das Überlaufen von ausliegenden Gegenständen kann man leicht bunte Diamanten aufsammeln, um Punkte zu gewinnen, oder Herzchen aufheben, um die inzwischen verlorene Lebensenergie aufzufrischen. Lebensenergie geht immer dann verloren, wenn der schusselige Doktor in eine Sicherheitsbarrikade oder in einen Roboter hineinläuft – Vorsicht!

Gegen die Roboter helfen Tretminen, die leider nur in begrenzter Zahl vorliegen. Sie werden mit der Leertaste an strategisch wichtigen Positionen abgelegt und auf diese Weise geschärft. Läuft ein Blecheimer in eine Mine hinein, so explodiert er – und hinterläßt ein paar blaue Diamanten.

Neben Diamanten, Herzchen und Bomben müssen auch bunte Schlüssel aufgehoben werden. Sie sind eminent wichtig, um verschlossene Türen zu öffnen, die einzelne Bereiche einer Etage voneinander abtrennen. Leider gibt es mehr Türen als Schlüssel – im nach allen Richtungen scrollenden Geschoß muß man sich deswegen schon sehr gut überlegen, welche Tür man öffnet und welche lieber nicht.

Gespielt wird immer gegen die Zeit. Wer es schafft, ein Geschoß in Rekordzeit abzuschließen, darf sich in eine Highscore-Liste eintragen.

Vorzüge der Light-Vollversion

Im Gegensatz zur Shareware-Version, die wir Ihnen in der Erstausgabe der SharePlay (FairPlay) vorgestellt haben, bietet die Light-Vollversion statt der üblichen drei Testlevel alle zehn Level. Sie haben also den dreifachen Spielspaß gegenüber der sonst verfügbaren Testversion. Und – die Light-Vollversion muß nicht registriert werden, Sie können das Programm ganz legal nutzen.

Die Profi-Version von Dr. Harrison bietet Ihnen für ein paar Mark mehr eine Online-Hilfe, Animationen und Soundeffekte an. Diese Features sind in der Light-Version nur in der obersten Etage verfügbar. In der Profi-Version steht außerdem ein Leveleditor bereit, mit dem man eigene Geschosse programmieren kann.

Dr. Harrison Light 2.3

System: Windows 3.1, Soundkarte, Maus, Truecolor-Grafik

Autor: Axel Meierhöfer, Eisenbahnstraße 2, 91572 Bechhofen

Email: 106125.161@compuserve.com

Kaufhausvertrieb: Systhema Verlag Frankfurter Ring 224 80807 München

Internet: http://www.systhema.de

Preis: gratis für SharePlay-Leser, DM 20,– beim Autor für den Freischaltcode, DM 29,95 im Handel mit Handbuch



Jetzt im Handel:

Die Sonderausgabe von Internet online zum Schwerpunktthema Erotik.

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

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

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

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

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

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

Und viele weitere interessante Beiträge!

Nur DM 7,90

In der nächsten Ausgabe: Alles, was Sie für Ihre eigene Homepage brauchen! – Ab 7. 2. neu im Handel!

Der Programmteil: 60 Top Games

Spiele kompakt

Für ein tolles Spielchen lassen Sie schon einmal einen Spielfilm sausen? Na, dann haben wir etwas für Sie. Im nachfolgenden Programmteil stellen wir Ihnen 60 aktuelle Shareware-Spiele und Demos vor, die Sie sicherlich für viele lange Stunden beschäftigen werden.

- Albion
- Alien Detector 1.2
- Amulets & Armor
- Ancient Domains of Mystery 0.92
- Apollo 1.2
- Aspetra
- Bier! 1.10
- Barraging Barriers 1.1
- Boxes III
- Breakfree 1.20
- Canasta 4.0
- Daisy's Garden 2
- DogStar
- Dragon's Quest
- Excellent Card Games
- Exile I und Exile II
- Fate
- Five Cards Stud Poker
- Formula 2000
- Four or More
- Fuzzy's World 1.0
- FunSol 95 2.1
- FunCard 95 1.2 und FunPok 95 2.0
- Galaxi 1133
- Go-Moku 1.2
- Gophergolf 1.0
- Gubble!
- Gulf
- Halatafl 1.0s
- Hidden Fields 1.0
- Hotel 2.1
- Joker Wild Video Poker 2.0
- Keno Casino 1.2
- Las Vegas Slots Pro 3.0
- Magic Words
- Mancala 2000
- Marble Drop 1.0
- Orbots 1.0
- Panik in the Park
- Pat Poker 2.0
- Pigeon Hunt 1.0
- Pitch 3.0
- PowerSlave
- Prince of Destruction
- QBob 1.0
- RiskIt
- Santa's Secret Valley 1.1d
- Skater Dude 1.0
- Sokoblue 1.3, Sokoblue 2, Sokolor 1.3, 9 of 9
- Squares
- SPS Win95 Games Pack 5.0
- Stack 2.0
- StripMiner
- Tamatik
- Triple Yahtzee 1.1
- Ultra Logic 1.2
- Vinyl Goddess from Mars
- Wild 7's Slots 95
- WinBlocker 2.0
- Xargon 3.0

Albion Demo 1.37

Zauberduell im Weltraum

Albion entführt Sie ins Weltall, wo Sie die Rolle des Piloten Tom Driscoll übernehmen. Versuchen Sie in diesem 3D-Adventure herauszufinden, welches düstere Geheimnis den Raumkreuzer Toronto umgibt.



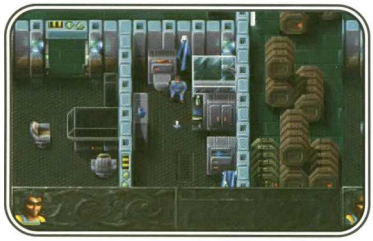
Was Tom nicht tragen kann, muß er eben ziehen.

Irgend etwas stimmt hier nicht, stimmt ganz und gar nicht. Lichtjahre von der guten alten Erde entfernt ist Tom Driscoll auf dem intergalaktischen Raumschiff Toronto als Pilot beschäftigt. Er erhält die Aufgabe, so schnell wie möglich mit einem kleinen Shuffle-Flieger einen neuen Planeten zu erkunden. Doch Tom plagen schon seit Wochen seltsame Träume. Auch an Bord passieren unerklärliche Dinge.

Dem Ingeniör ist nichts zu schwör. Frei nach diesem Motto übernimmt der Spieler gerne und freimütig die Aufgabe, Licht in das Dunkel von Albion zu bringen. Zumal das 3D-Szenario von Albion wirklich erstklassig gestaltet ist. Die perfekt gezeichneten Räumlichkeiten des Raumschiffes werden hochauflösend aus der 3D-Schrägaufsicht gezeigt, wobei die Figur von Tom Driscoll im Zentrum eingeblendet wird. Mit der Maus oder den Cursortasten wird die Figur gesteuert. Türen, Schränke und Truhen werden ebenfalls mit der Maus geöffnet, wobei der Mauszeiger ein wenig die Form ändert, wenn eine Aktion gerade einmal möglich ist. Mit der rechten Maustaste lassen sich diverse Gegenstände anklicken, um sie zu untersuchen oder aber mitzunehmen.

Bei der Erkundung des Raumschiffes trifft Tom auf viele Besatzungsmitglieder, mit denen er sich auf englisch unterhalten kann. Schon bald kann es bei den Exkursionen in die Tiefen des Raumschiffes zu feindlichen Konfrontationen kommen, die mit Waffengewalt, aber auch mit magischen Zaubersprüchen entschieden werden.

Die Demo-Version des kommerziellen Spiels bietet zwei komplette Szenarien zum Ausprobieren an – das beschäftigt den Spieler auf jeden Fall für einige Stunden.



Erkundung der Raumstation.

Albion Demo 1.37

System: DOS 486/33, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte

Vertrieb im Kaufhaus: BlueByte Software GmbH

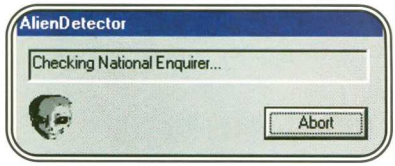
Preis: ca. 100,– DM

SharePlay-Tip: ✌✌✌✌

Alien Detector 1.2

Sind Aliens anwesend?

Der Film „Independence Day" hat auf der ganzen Welt eine Psychose ausgelöst: Sind wir etwa doch nicht ganz allein im Weltraum? Wer seinem Nachbarn nicht mehr traut und in jeder Sternschnuppe gleich ein UFO sieht, der sollte den AlienDetector installieren.

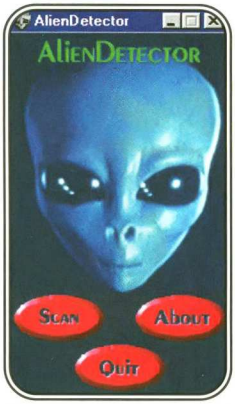


Sorry, keine Aliens in der Nähe.

Vorsicht! Dein Nachbar könnte ein Alien sein! Wer heftig daran glaubt, daß wir nicht ganz allein im Universum sind, der kommt sicherlich auch schnell auf den Gedanken, daß die Besucher aus dem All schon längst unter uns weilen.

Das Scherzprogramm Alien Detector nimmt diese in Mode gekommene Panikwelle auf die Schippe und richtet ein digitales Spaßradar im Rechner ein, das alle fünf Minuten das gesamte System scannt. Dabei ruft das kleine Programm unter futuristischen Statusmeldungen (vorgelesen in englisch über die Soundkarte) erst bei der Psycho-Hotline und beim National Enquirer in den USA an, um herauszufinden, wo um alles in der Welt gelangweilte Hausfrauen denn jetzt schon wieder ein UFO gesichtet haben. Anschließend bemüht sich das Programm einer sehr innovativen Methode der Alien-Sichtung – es schaut aus dem Fenster hinaus. Wie das Programm diesen Schritt bewältigt, wenn der Monitor doch mit dem „Rücken" zum Fenster steht, bleibt offen – wahrscheinlich lügt es einfach. Oder es meint das Fenster von Windows und starrt dem Anwender direkt ins neugierige Gesicht.

In unserem Test schlug der Detektor nicht ein einziges Mal an, wahrscheinlich waren gerade keine Aliens in der Nähe. Es wäre recht nett, wenn der Alien Detektor auch ab und zu ein kleines grünes Männchen finden würde – aber wahrscheinlich hat der Programmierer sein Thema doch zu ernst genommen, um sich darauf einzulassen. Immerhin prangt auf dem Hintergrund des Programmfensters ein gezeichneter Alien-Kopf, der uns doch ein bißchen skeptisch macht. Ist vielleicht der Programmierer selbst ein Alien?



Wenn der Computer auf Alien-Jagd geht...

Alien Detector 1.2

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: Keith Bingham

Email: kbingham@magiccarpet.com

Preis: Freeware

SharePlay-Tip: ✌✌

Amulets & Armor 1.0

Kampf den Untoten

Solange es der geplagte Joystick noch mitmacht, gelangen 3D-Ballerspiele wohl nicht aus der Mode. Auf den Spuren von „Doom und dümmer" wandelt auch das Spiel „Amulets & Armor", das aus Ihnen einen wackeren Kämpen des Königs macht.



Auswahl eines Charakters.

Das Spiel „Amulets & Armor" ist ein klassischer 3D-Shooter, der ein archaisches Szenario dreidimensional aus dem Blickwinkel der Spielfigur zeigt. Die Ich-Sicht führt schon nach wenigen Sekunden zu einer sehr starken emotionalen Bindung mit der Spielfigur – die Spieler empfinden das Geschehen auf dem Bildschirm um einiges realer, als dies sonst bei einem Computerspiel der Fall ist. Für Kinder sollten die 3D-Shooter deswegen tabu sein.

„Amulets & Armor" nutzt wie so viele andere Spiele der letzten Monate den enormen Adrenalin-Push der 3D-Ansicht, um eine kümmerliche Spielidee am Leben zu erhalten. Der Spieler schlüpft diesmal in die Rolle eines namenlosen Helden, der im Auftrag des Königs gegen die finsteren Schergen des Nekromantikers Exiguus antritt. Der böse Zauberer hat die Toten wieder zum Leben erweckt, um mit dieser Armee das Königreich zu brandschatzen und um auf den Ruinen ein eigenes Imperium aufzubauen.

Mutig haut der Spieler mit dem Schwert dazwischen und nimmt es tapfer mit silbrig blitzenden Rittern und zauberstarken Magiern auf. Stirbt der Spieler beim Schlagabtausch, so wacht er stets am Levelanfang wieder auf – wer ist denn hier eigentlich der Untote?

Sicherlich macht es Spaß, das gigantische Schloß zu erkunden und sich mit den Feinden zu messen. Schade ist allerdings, daß die gelungenen Fantasy-Elemente des Spiels zu oft von der Hau-drauf-Mentalität erdrückt werden. So findet man erst viel zu spät heraus, daß der Spieler Runenzauber aussprechen, in der Bank magische Ringe und Amulette einkaufen oder im Geschäft sogar unterwegs eingesammelte Dinge eintauschen kann. Sogar ein virtueller Notizblock steht zur Verfügung, um Ideen zu speichern und einige Hinweise zum Spielgeschehen festzuhalten.

Mehrere Spieler können sich mit Amulets & Armor auch gerne zum Netzwerk-Game verabreden.

Amulets & Armor 1.0

System: DOS 486/33, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte

Autor: United Software Artists, Box 135, Athens, ME 04912, USA

Preis: $ 44,95

SharePlay-Tip: 🐭🐭🐭

Ancient Domains of Mystery 0.92

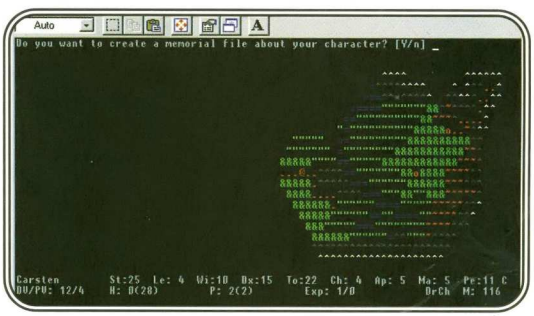
Wenn Sonderzeichen böse werden...

Wer Lust darauf hat, gefährliche Fantasy-Abenteuer zu erleben und blutrünstige Monster zu jagen, der sollte sich an diesem Rollenspiel versuchen. Auf eine aufwendige Grafik wurde verzichtet, dafür sind die Rätsel erstklassig in Szene gesetzt.

Der wahre Rollenspieler braucht keine ausgefeilte 3D-Grafik, um in eine fremde Rolle zu schlüpfen – er benutzt ganz einfach seine Fantasie, um fremde Welten zu erschaffen.

Viel Fantasie wird auch von dem Computerspiel „Ancient Domains of Mystery" gefordert, das auf Grafikelemente komplett verzichtet und Bedrohungen und Gefahren nur in Form von bunten ASCII-Zeichen auf den Bildschirm holt.

Da geht ein schwerer Ork im Wasser sehr schnell unter, während ein zarter Barde im Kampf mit den Monstern nicht viel zu melden hat. Allen Charakteren ist gemeinsam, daß sie regelmäßig schlafen und essen müssen, daß sie nur mühsam neue Erfahrungslevel erklimmen und im Duell mit den Finsterlingen auch einmal den Kürzeren ziehen. Dann kann man seinen Charakteren immerhin einen virtuellen Grabstein setzen. Unbedingt anspielen, es lohnt sich.



We are on a road to nowhere...

Doch schon nach wenigen Augenblicken fühlt sich der Spieler ganz gefangen von einer neuen Welt. 6000 Jahre lang konnten die Bewohner von Ancardia den Frieden genießen. Dann krochen die Armeen des Bösen aus einer kleinen Höhle hervor und jagten brandschatzend über das Land. Unendlich viele Abenteurer haben sich bereits in die unterirdischen Tavernen des Bösen vorgewagt; doch niemand ist jemals zurückgekehrt.

Bevor sich der Spieler in die Phalanx der mutigen, aber toten Helden einreiht, bestimmt er sein Geschlecht, seinen Kampfnamen, seine Rasse (Mensch, Troll, Elf, Zwerg, Gnom, Hobbit, Orc oder Drakeling) und wählt eine von 20 Berufungen (Kämpfer, Mörder, Zauberer, Barde, Farmer, Monsterjäger) aus. Diese Auswahl bestimmt das spätere Geschick des Spielers, sich in der Fantasywelt zu behaupten. Denn obwohl die Welt nur aus bunten Sonderzeichen besteht, wirken hier doch sehr viele Regeln, die man unbedingt beherzigen muß.

Ancient Domains of Mystery 0.92

System: DOS 386, 2 MB RAM, beliebige Grafikkarte

Autor: Thomas Biskup, Timmerbrinksweg 37, 45896 Gelsenkirchen

Email: rpg@saranxis.ruhr.de

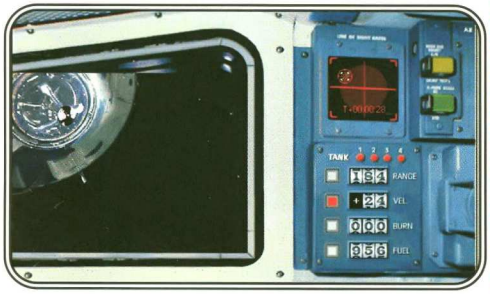
Preis: Freeware

SharePlay-Tip: 🐭🐭🐭🐭

Apollo 1.2

Der Flug zum Mond

„Houston – wir haben ein Problem!" Diesen Funkspruch möchten Sie als Pilot von Apollo sicherlich auch gerne einmal über den Äther senden. Bei dieser fotorealistischen Simulation üben Sie das Andocken im Weltraum und das sichere Landen einer Mondfähre.



Die Raumstation kommt viel zu schnell näher.

Ein Großteil aller Shareware-Spiele, die heute für Windows neu programmiert werden, orientieren sich an alten Spielhallen-Klassikern. Den Spielern unter uns, die sich schon seit über zehn Jahren mit der Materie beschäftigen, ist der Klassiker „Mondlandung" sicherlich noch ein Begriff. Das Spiel stand damals als Konsole direkt neben Phönix, Pacman, Breakout und Asteroids in den Spielhallen.

Die alte Idee ganz auf modern getrimmt: das Spiel Apollo zeigt sich mit einer modernen 256-Farben-Grafik und vielen fotorealistischen Elementen aus der Raumfahrt von seiner besten Seite.



Ziel ist es, eine „echte" Mondfähre sicher auf der Mondoberfläche zu landen. Zu diesem Zweck gibt man mit den Cursortasten Gegenschub oder läßt das Gefährt geschickt zu den Seiten ausbrechen, um es auf diese Weise zu lenken. Auf der linken Fensterseite zeigt Ihnen eine Fotomontage die Oberfläche des Mondes an, auf dem Sie sanft aufsetzen müssen. Mit einem roten Kreuz ist dabei die Landevorrichtung markiert, die zielsicher anzusteuern ist.

Apollo bietet allen zukünftigen Piloten die Option, ihr Talent erst einmal in einem Übungsmodus zu testen und zu festigen, bevor es in einzelnen Missionen richtig zur Sache geht.

Apollo bietet übrigens zwei weitere Spielmodule an. Eine Aufgabe ist es etwa, im Orbit mit der Mondfähre an eine Raumstation anzudocken – die MIR läßt schön grüßen. Und im dritten Modul geht es darum, den Wiedereintritt in die Erdatmosphäre zu üben. In der Testversion kann die Mondlandung ohne Einschränkungen geübt werden. Das Andocken an die Raumstation muß allerdings in wenigen Sekunden bereits beendet sein – sonst dreht Ihnen die Testversion den Saft ab.

Apollo 1.2

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

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

Email: 102076.406@compuserve.com

Preis: $ 10,–

SharePlay-Tip: 🐻🐻🐻

Aspetra

Der vom Himmel fiel

Aspetra ist ein unbeschwertes Fantasy-Adventure: Sie fallen direkt aus den Wolken in ein kleines Dorf hinein, dessen Bewohner dringend die Hilfe eines Helden gebrauchen könnten. Haben Sie Interesse an dem Job?

Wie Fantasy-Geschichten so anfangen: Plötzlich öffnen sich die Wolken und ein kleines Männchen purzelt auf den Erdboden herab. Es landet auf einem kleinen Berg, auf dem es sofort von einigen wachsamen Soldaten aus dem nächsten Dorf umstellt wird. Ein Gespräch entwickelt sich, da die Dorfpolizei den Mann vom Himmel in den Diensten eines bekannten Finsterlings wähnt. Doch bevor es ernst wird mit dem Verhör am Fuß der Wolken, melden Späher einen unverhofften Überfall auf das nahegelegene Dorf. Und schon machen sich die Polizisten lieber auf Monsterjagd.



Neuer Smalltalk auf dem Dorfanger

Um dieses Intro zu überstehen, muß der Spieler schon sehr viel Geduld aufwenden. Denn der verbale Schlagabtausch der knubbeligen kleinen Comic-Männchen ist bereits im Drehbuch unverrückbar festgeschrieben und läßt sich per Druck auf die Leertaste nur unwesentlich beschleunigen.

Kaum hat der Spieler die Kontrolle über die Tastatur zurückgewonnen, da bewegt er natürlich seine rätselhafte Figur den Berg hinunter – und läuft prompt direkt in einen weiteren Mann hinein, der ein neues Gespräch beginnt: Um Gottes willen, nur das nicht! Die Hintergrundgeschichte der Fantasy-Mär ist den Programmierern sichtlich wichtig, da der Spieler mehr Zeit beim Quatschen als mit dem Kämpfen zubringt. So dauert es eine ganze Weile, bis der Spieler endlich sein Schwert schultern kann, um den Bösewichtern hinterherzurennen und einen entführten Großpapa zu befreien.

Aspetra ist ein Fantasy-Adventure, das mit seiner schlichten 3D-Grafik und seinen langen Gesprächssequenzen wohl nicht jeden Spieler begeistern kann. Wer sich trotzdem in die Materie eingearbeitet hat, den erwarten in der Vollversion über 30 animierte Zauberspruche und über 100 Monster.

Eine letzte Gehässigkeit: Man sieht es dem Spiel an, daß es drei Jahre lang auf der Streckbank der Entwickler lag. Es ist nämlich leider auf dem technischen Stand dieser Zeit stehengeblieben.

Aspetra

System: DOS 486/33, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte

Autor: Zonarware, PO Box 757, Raynham Ctr., MA 02768-0757, USA

Email: 102076.406@compuserve.com

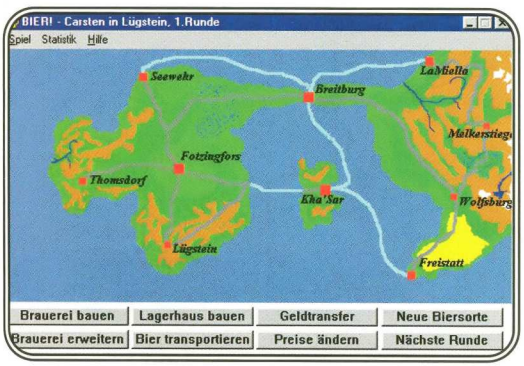
Preis: $ 28,–

SharePlay-Tip: 🐻🐻

Bier! 1.10

Gegen den Durst

Wenn es um den Pro-Kopf-Verbrauch an Bier geht, so liegen die Deutschen im internationalen Vergleich noch immer ganz vorne. Doch das Bier, das da vielen Bürgern so genußvoll die Kehlen herunterläuft, muß erst einmal produziert werden.



Das durstige Land im Überblick.

Bier! nennt sich eine neue Wirtschafts-Simulation, die sich ganz dem blonden Gerstensaft verschrieben hat. Das Spiel lädt den Anwender zu einem Besuch in einem fremden Land ein, das vollkommen von der Außenwelt abgeschottet ist. Hier haben die Bewohner gerade das Bier erfunden; zehn Städte buhlen mit ihren Brauereien um die Gunst der Bürger und versuchen, ihr eigenes Bier zum Marktführer werden zu lassen.

Bei Bier! übernimmt der Spieler eine Stadt und die zugehörende Brauerei. Ziel ist es, das Monopol zu erringen und mindestens 60% des Inselbedarfs herzustellen und über die verschiedenen Landes- oder Seewege zu verteilen.

Gespielt wird in Runden. In jeder Runde kann der Spieler seine Brauerei aufrüsten, neue Lagerhallen bauen oder vielleicht sogar eine neue Biersorte erfinden und in Produktion geben. Doch diese Expansionen kosten viel Geld und das muß erst einmal eingenommen werden. Zu den in einer Dialogbox genannten Transportpreisen kann das frisch gebraute Bier nun Tonne für Tonne in die verschiedenen Städte exportiert werden. Es lohnt sich, beim Export mitunter ein bißchen mehr Geld auszugeben, um auch die entlegenen Ortschaften mit dem eigenen Bier zu beglücken. Schließlich geht es um die Marktführerschaft.

Im Kampf um die Macht sind natürlich auch Preiskriege erlaubt. Und so kann der Spieler die Verkaufspreise für seine Biersorten frei festlegen.

Der Marktanteil errechnet sich übrigens aus dem Verhältnis der verkauften Biermenge zum Gesamtbedarf aller Städte und wird bei Bedarf in einem Statistik-Fenster angegeben.

Bier 1.10

System: Windows 3.1, Maus,Soundkarte

Autor: Marc-Andre Seekamp, Ahrbergstr.14, 30449 Hannover

Email: 101447.1634@compuserve.com

Preis: Freeware oder DM 10,– für Version 2.0

SharePlay-Tip: 🐻🐻

Barraging Barriers 1.1

Wo gehts hier raus?

Barraging Barriers bringt angestaubtes Gehirnschmalz wieder zum Sieden: Wie bewegt man sich am besten durch ein Labyrinth, in dem sich ständig die Wände verschieben?

Viele Anwender schätzen das kurze 5-Minuten-Spiel, das den Geist fordert und vom drögen Arbeitsalltag ablenkt. Barraging Barriers ist ein solches Denkspiel, das zudem auch noch mit einer ganz neuen Idee aufwartet.

Beim Start des Spiels wird ein rechteckiges Labyrinth aufgebaut. Unten links blendet das Programm dabei den Spielstein des Anwenders ein - er wird mit den Cursortasten bewegt. Mit wenig Aufwand kann sich der Spieler durch die schmalen Gänge des Irrgartens bewegen, um fortan auf Punktejagd zu gehen. Punkte gibt es immer dann, wenn Zahlenfelder überlaufen werden. Diese Zahlenfelder zeigen abhängig vom erreichten Level Werte zwischen 100 und 500 Punkten an. Hat der Spieler alle Zahlenfelder besucht, so muß er versuchen, einen orangenen Stern oben rechts im Labyrinth zu berühren, um in den nächsten Level zu wechseln.



Nicht jedes Labyrinth ist zu knacken.

Mit jedem neuen Level werden die Irrgärten komplexer.

Doch Halt - wenn das nur so einfach wäre! Barraging Barriers hat sich einen ziemlich gemeinen Trick einfallen lassen, um den Spieler zu behindern: Die Mauern der Labyrinthwände bewegen sich!

Befindet sich direkt über dem Stein des Spielers eine Wand, so wird diese Wand bei jeder Bewegung des Spielers um ein Feld nach unten sinken. Die Wandsegmente, die rechts und links an diese Mauer angrenzen, bewegen sich dabei synchron mit – wenn dieser Weg nicht von anderen Segmenten versperrt wird. Demnach reichen ein paar zaghafte und unbedachte Schritte des Spielers bereits aus, um das gesamte Labyrinth komplett neu zu strukturieren. Oft genug schneidet man sich auf diese Weise den Weg ab und schafft es nicht mehr, der selbstgestrickten Falle zu entkommen. In diesem Fall hilft nur noch der Neustart.

Wer es trotzdem schafft, den Stern zu erreichen, erhält nicht nur 1000 Sonderpunkte, sondern findet sich prompt im nächsten Level wieder. Die Ausmaße der Irrgärten nehmen dabei von Level zu Level zu.

Barraging Barriers 1.1

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Sage Software, PO Box 7223, Huntsville, AL 35807, USA

Email: 102225.2363@compuserve.com

Internet: http://www.best.com/~mcintyre/sage/

Preis: $ 5,–

SharePlay-Tip: 🐻🐻🐻

Boxes III 1.1

Tetris unter Geistern

Boxes III frischt die alte Tetris-Idee mit vielen neuen animierten Spielsteinen mächtig auf. Ab sofort machen Raketen, Bomben, Geister und Säureflaschen den Tetris-Schacht unsicher.



Das Erscheinungsbild der Tetris-Steine kann in Boxes III frei definiert werden.

In jedem von uns steckt ein ordnungsbewußter Pedant, der alles tut, um die Entropie des Universums zu bekämpfen. Anders läßt sich der anhaltende Erfolg der Tetris-Idee nicht erklären. Schließlich geht es bei Tetris um nichts anderes, als Steine ordentlich in einem Schacht aufzustapeln – und das Stunde um Stunde.

Boxes III variiert die Tetris-Idee ein bißchen, um sich eine eigene Nische im Shareware-Kosmos zu schaffen. Wie beim Vorbild fallen Steine in einen Schacht hinein und müssen dort aufgetürmt werden. Nur bestehen die Steine bei Boxes III aus gerade einmal zwei kleinen Vierecken, die zu einem Stäbchen zusammengesetzt sind. Diese Stäbchen lassen sich beim Herabfallen frei rotieren, um sie in eine bessere Position zu bringen. Schafft man es, am Boden des Schachtes vier Vierecke der gleichen Farbe in eine waagerechte oder senkrechte Reihe zu bringen, so lösen sie sich prompt auf. Nachrutschende Bausteine bilden oft genug weitere Viererkombinationen aus – da kommt es schnell zu Kettenreaktionen, die mehrere Dutzend Bausteine in Luft auflösen.

Boxes III erhöht den Schwierigkeitsgrad, indem es beim Spielstart mitten im Schacht einige fest verankerte Bausteine einblendet. Auf diesen freischwebenden Steinen bleiben die herabfallenden Vierecke schnell hängen – im Nu ist der Schacht bis zur Oberkante aufgefüllt, und das Spiel ist vorbei, bevor es richtig begonnen hat. Deswegen muß man früh planen, wie man diese Barrikaden so geschickt bestückt, daß sie sich schnell auflösen.

Notfalls helfen auch Bomben und Raketen dabei, für etwas Ordnung im Schacht zu sorgen. Sie fallen ab und an vom Dach des Schachtes herab und zerstören bereits ausliegende Bausteine bei einer Berührung. Neu sind auch die Geister, die sich aus einem Baustein herauswinden, diesen zerstören, und dann aus dem Schacht entfleuchen. Zaubersteine offenbaren ihre Farbe erst ganz zum Schluß, und Regenbogensteine nehmen automatisch die Farbe ihrer Nachbarn an.

Boxes III 1.1

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: DynoTech Software, 1105 Home Avenue, Waynesville, MO 65583-2231, USA

Email: dtgames@aol.com

Internet: http:// www.dyno1.com

Preis: $ 30,–

SharePlay-Tip: ❀❀❀

Breakfree 1.2

Breakout in 3D

Das Spiel Breakout kennt jedes Kind: Mit einem animierten Ball muß man alle Steine aus einer Mauer herausbrechen. Breakfree holt das Spiel in die dritte Dimension und gewinnt dem Klassiker so eine neue Variante ab.

Ping-Pong, Ping-Pong: Monoton sind die Geräusche, die beim Breakout ertönen. Der Ball klatscht gegen die Mauer, bricht animiert ein paar Steine heraus, fliegt in einer geometrisch geraden Linie zum Spieler zurück, der den Ball mit seinem frei beweglichen Paddel treffen muß, um ihn wieder in Richtung Mauer zu lenken. So geht es im monotonen Takt immer weiter, bis die Mauer komplett abgetragen ist und der nächste Level an die Reihe kommt.

Die Programmierer von Breakfree haben das klassische Breakout zusammen mit einem typschen 3D-Shooter in einen Mixer gegeben und ein paar Minuten lang auf den Start-Knopf gedrückt. Herausgekommen ist ein gewaltfreies Breakout-Spiel in der sattsam bekannten 3D-Umgebung der DOOM-Klone.

Nach dem Start befindet sich der Spieler in einem rechteckigen Raum, dessen hinterer Bereich von mehreren Mauern versperrt wird. Mit der Leertaste kann der Spieler nun einen Feuerball freisetzen, der als „Ball" auf die Steinmauer zurast und prompt jedes getroffene Segment auflöst. Jetzt muß man sich schnell bewegen, um den zurücksausenden Feuerball mit dem Körper aufzufangen und abprallen zu lassen. Drei Feuerbälle hat der Spieler dabei zur Verfügung. Sind sie alle verbraucht, weil man sie nicht rechtzeitig aufgefangen hat, so ist das Spiel zu Ende.

Geschickte Spieler schaffen es mit ein bißchen Übung, gezielt einen Stein nach dem anderen aufzulösen. Dabei bleiben oft Bonusgegenstände wie Sanduhren, Maschinengewehre oder grüne Sterne übrig, die nach der Freisetzung ebenfalls auf den Spieler zurasen und aufzufangen sind. Diese Gegenstände vermitteln Bonuszeit, mehr Punkte oder eine Waffe, mit der man sogar auf die Steine schießen kann.

Besonders nützlich sind zusätzliche Feuerbälle, die in den Mauern gefangen sind und bei einem Treffer die „Munition" des Spielers erweitern. Ist ein Level bewältigt, wird prompt die nächste Mauer geladen. In der Vollversion stehen 70 Level zur Verfügung. Wer Lust darauf hat, eigene Level zu gestalten, kann gegen einen geringen Aufpreis einen Leveleditor erwerben.



Breakout ganz in 3D – das Spiel Breakfree macht's möglich.

Breakfree 1.2

System: DOS 486/33, 2 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte

Autor: Software Storm, PO Box 2029, Orem, UT 84059, USA

Email: support@ software-storm.com

Internet: http://www. software-storm.com

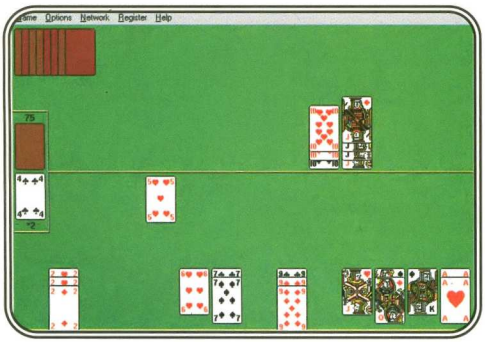
Preis: $ 19,95

SharePlay-Tip: ❀❀❀❀

Canasta 4.0

Nicht ohne meine Oma

Canasta gehört zu den anspruchsvolleren Kartenspielen, wie sie vor allem gerne von älteren Damen gespielt werden. Steht ein Partner gerade nicht zur Verfügung, so kann man im Spiel „Canasta“ auch gegen den PC antreten.



Wenn Großmutters Freundin verhindert ist: Canasta kann man auch gegen den Rechner spielen.

Canasta ist ein Kartenspiel, das so komplex strukturiert ist, daß man sehr weit ausholen muß, um einem Einsteiger die komplizierten Regeln halbwegs allgemeinverständlich zu erklären. Da jedermann die Regeln auch noch auf seine ganz eigene Weise interpretiert, dauert allein die Verständigung über das gerade anzuwendende Regelwerk einige Stunden. Da verwundert es niemanden, daß sich die älteren Damen, die Canasta für ihr Leben gerne spielen, nicht für einen kurzen Nachmittag zum Spielen verabreden, sondern gleich für den ganzen Tag.

Doch Canasta kann auch alleine gegen den Rechner gespielt werden. In diesem Fall teilt das Programm „Canasta“ dem Spieler seine ihm zustehenden Karten aus und sortiert sie bereits auf den Bildschirm nach den Werten, wobei Joker (Joker und Zweien) und die roten Dreien gleich separiert werden. Mit der linken Maustaste kann der Spieler nun eine Karte vom Stock nehmen, um anschließend eine mißliebige Karte mit der rechten Maustaste wieder abzulegen. Hat man genügend Karten einer Sorte gesammelt, so kann man sie per Mausklick offen auslegen. Auf der „sicheren Seite“ ist man allerdings erst, wenn man mit sieben gleichen Karten einen echten Canasta oder mit Joker-Hilfe einen unechten Canasta gelegt hat – vorher zählen alle Karten mächtig Minus.

Hat man die Regeln begriffen, ist es ein leichtes, allein mit der Maus das Spiel zu meistern und eine Partie in wenigen Minuten abzuschließen. Es ist sogar möglich, sich im Netzwerk anzumelden und mit einem anderen Spieler zu zweit eine Partie zu wagen.

Die vorliegende 30-Tage-Vollversion funktioniert genau einen Monat lang und läßt sich dann nicht mehr starten.

Canasta 4.0

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: Mark-Jan Harte, Cort v.d. Lindenlaan 84, 1412 CB Naarden, The Netherlands

Email: mharte@inter.nl.net

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

Preis: $ 19,95

SharePlay-Tip: 🐰🐰🐰

Daisy's Garden 2 1.0e

Spuk im Garten

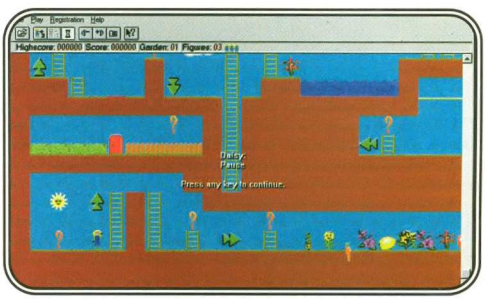
In Daisys Garten warten wunderschöne Blumen darauf, gepflückt zu werden. Doch wie in jedem Garten Eden, so droht auch hier das Böse. Schlimme Raupen und gemeine Maulwürfe machen Jagd auf das kleine Mädchen.

Es gibt herzlich wenig Computerspiele, die auch für kleine Kinder geeignet sind. In den meisten Fällen wird irgendwann ganz in der Schwarzenegger-Manier die großkalibrige Kanone hervorgeholt, um Schwierigkeiten ohne lange Diskussionen aus dem Weg zu räumen.

Ganz ohne Gewalt, so sollte deswegen das Hüpfspiel ausfallen, das Frank Burkart für unsere Kleinsten programmiert hat. Daisy's Garden ist in der Tat ein sehr unterhaltsames Spiel nicht nur für Kinder, das auf Brutalität und Waffengewalt vollkommen verzichtet. Ganz im Gegenteil: Der Spieler wird aufgefordert, ein idyllisches Labyrinth zu erkunden, das über mehrere Bildschirme scrollt – hier sollen bunte Blumen und knackige Früchte durch Überlaufen eingesammelt werden. Zunächst einmal stößt der Spieler in den ersten Gängen des Gartens auf keinerlei Feinde. In aller Ruhe kann man sich nun umschauen, um überhaupt erst einmal alle Bewegungsmöglichkeiten der Spielfigur herauszufinden. Daisy kann nämlich von Vorsprüngen herunterhüpfen, Leitern erklimmen und sich an Stangen entlanghangeln. Immer, wenn die Spielfigur ein Fragezeichen berührt, erklärt eine Dialogbox ein weiteres Detail des Spiels – das ist gut gelöst, weil man sich anschließend die Lektüre der Online-Hilfe schenken kann.

Erst zu einem späteren Zeitpunkt begegnet Daisy einer kleinen Raupe und einem Maulwurf. Diesen Tieren sollte Daisy lieber nicht zu nahe kommen, da ansonsten eins von drei Leben verwirkt ist. Da es aber kein Problem ist, diesen Tieren einfach aus dem Weg zu gehen, kommt es in der Regel zu keiner Konfrontation. Viel wichtiger ist es bei Daisy's Garden sowieso, den eigenen Grips anzustrengen, um sich den besten Weg durch das Bildschirm-Labyrinth auszudenken.

Daisy's Garden läßt sich in drei Schwierigkeitsstufen starten, wobei zu jedem Modus ganz eigene Level gehören. In der Testversion lassen sich 6 Gärten erkunden, in der Vollversion sind es bereits über 50. Ein Leveleditor dient dazu, eigene Level zu entwerfen, die man anschließend auch in das Programm laden kann.



Daisy macht sich auf den Weg, um alle Früchte und Blumen einzusammeln.

Daisy's Garden 2 1.01e

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Ingenieurbüro für Softwareentwicklung, Dipl. Ing. Frank Burkart, Hertzstr. 29, 76287 Rheinstetten

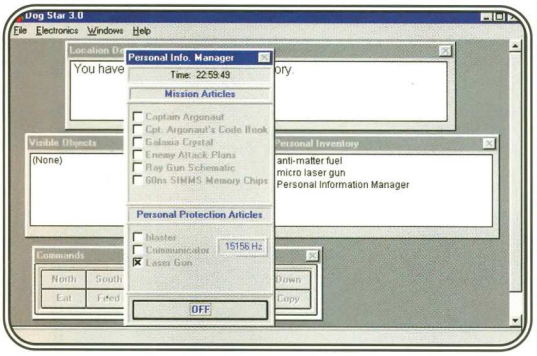
Preis: DM 20,–

SharePlay-Tip: 🐰🐰🐰

DogStar 3.0

Hilfe für Captain Argonaut

Captain Argonaut ist von Aliens entführt worden – und Sie sind diesen schleimigen Entführern auf den Fersen. Schade ist nur, daß wirklich alles, was in diesem Science-Fiction-Textadventure schiefgehen kann, auch tatsächlich mißlingt.



All diese Gegenstände müssen gefunden werden, bevor das Spiel beendet ist.

Die Hintergrundgeschichte von DogStar erinnert an einen spannenden Science-Fiction-Wälzer aus den siebziger Jahren. Der ruhmreiche Captain Argonaut ist von Aliens entführt worden. Sie haben es – mutig, mutig – geschafft, die Spur des Entführten aufzunehmen und die Basis der Aliens anzufliegen, ohne dabei vom Traktorstrahl erfaßt zu werden.

Das sind die guten Nachrichten. Die schlechten: Sie haben keinen Treibstoff für Ihr Raumschiff mehr, die Batterien Ihres Telekommunikators sind leer, und von Captain Argonaut fehlt auch jede Spur.

Derart pessimistisch gestimmt beginnt der Spieler das Textadventure DogStar. Der übersichtliche Windows-Schirm stellt dem Spieler die aktuelle Raumsituation vor und bittet ihn um eine Entscheidung. Mit den Richtungsbuttons kann man seine Figur in die vier Himmelsrichtungen bewegen, um auf diese Weise das Terrain zu sondieren. Umfangreiche Beschreibungen geben Informationen zu den Dingen, die die Figur gerade sieht – das Design der Weltraumstation entsteht dabei allein in der Fantasie des Anwenders.

Wichtig sind für den Spielverlauf in erster Linie Gegenstände, die in einem speziellen Fenster angezeigt und per Mausklick aufgenommen werden. Sie können später im Verlauf des Spiels gezielt eingesetzt werden, um bestimmte Rätsel zu knacken. Einige Rätsel, nämlich das Auftanken des Raumschiffes und die nötige Energiezufuhr für den Kommunikator, haben wir bereits angesprochen. Es warten aber unendlich viele weitere kleine und große Aufgaben auf den Weltraum-Heroen, die dieser nur mit gründlichem Nachdenken lösen kann.

DogStar ist eine „Works-A-While"-Shareware, die auf einem Rechner genau zomal gestartet werden kann und anschließend nicht mehr funktioniert.

DogStar 3.0

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: StoneAge Software, P.O. Box 621881, Littleton, Colorado 80162-1881, USA

Email: SASoftware@aol.com

Preis: $ 20,–

SharePlay-Tip: ❀❀❀

Dragon's Quest 3.5

Drachenjagd

Dragon's Quest ist ein komfortables Textadventure für Windows. Wagen Sie sich in eine Fantasy-Welt vor, die nur in Ihrer Fantasie Bestand hat – und hoffen Sie darauf, daß Ihnen nicht gleich in den ersten fünf Minuten der Garaus gemacht wird.

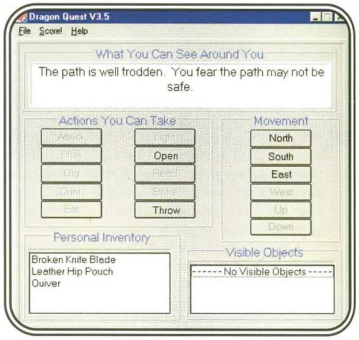
Sie stehen vor einem großen Schloß, dessen Tür einladend offensteht. Möchten Sie hineingehen? Oder lieber nach Westen, Osten oder Norden laufen?"

Viele Anwender kennen diese Sätze noch aus den vielen Textadventure-Spielen, die zu Beginn des Computer-Zeitalters auf großen Floppy-Disketten verteilt wurden. Auch Dragon's Quest ist solch ein Spiel der ersten Stunde, das noch mehr Wert auf die Geschichte als auf die grafische Verpackung legt. Ursprünglich 1987 für den Commodore B-128 PET OS programmiert, wurde der Text inzwischen in eine Windows-Oberfläche portiert, um so erneut die eingefleischten Fans begeistern zu können.

Nach dem Spielstart wird der Fantasy-Freund mit einer Beschreibung des Szenarios – in leichtem Englisch – versorgt und kann sich anschließend sofort per Buttondruck entscheiden, in welche Richtung er gehen möchte. Jeder „Raum" in der Fantasywelt wird separat in einer Textbeschreibung vorgestellt. Liegen Gegenstände aus, so werden sie in einem gesonderten Fenster gelistet und können mit einem Doppelklick in das Inventar übernommen werden. Da es sich bei Dragon's Quest um eine sehr komplexe Fantasy-Geschichte handelt, lassen sich allerdings nicht alle Gegenstände ohne weiteres aufnehmen. Mitunter braucht man schon einen Behälter, um Pfeile oder andere Dinge transportieren zu können.

Das Leben im Drachenland ist auf jeden Fall sehr gefährlich. Sie besuchen gerade das Schloß und haben ohne Erlaubnis das Schlafzimmer des Königs betreten? Tja, Pech gehabt – die Soldaten hauen Ihnen die Rübe vom Kopf: Bitte beginnen Sie von vorne. Nach mehreren gewaltsamen Toden begreift der Spieler, daß er ein bißchen mehr Köpfchen beweisen muß, um auf Dauer zu überleben. Am besten zeichnet man einen Plan der Szenerie, um Gefahrenstellen zu markieren und Notizen festzuhalten.

Ziel ist es bei der Dragon's Quest in erster Linie, zu überleben. Noch wichtiger ist es allerdings, zehn Gegenstände zu finden und aufzunehmen, die mit Sternchen markiert sind. Schafft man es, diese Gegenstände einzusammeln, ist das Spiel gewonnen.



Ein bißchen Fantasie gehört bei der Drachenjagd schon mit dazu.

Dragon's Quest 3.5

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: StoneAge Software, P.O. Box 621881, Littleton, Colorado 80162-1881, USA

Email: SASoftware@aol.com

Preis: $ 20,–

SharePlay-Tip: ❀❀❀❀

Excellent Card Games 1.52

Spiel's noch mal, Sam

Excellent Card Games verwaltet fünf gelungene Kartenspiele unter einer edel gestalteten Oberfläche. Wer Patiencen liebt, kommt an diesem Programm nicht vorbei.



Excellent Card Games bietet eine grafisch wunderschöne Umsetzung der Patiencen an.

Viele Einstellungen lassen sich bereits in der Testversion manipulieren.

Kein Mensch würde sich für Kartenpatiencen interessieren, wenn Microsoft nicht ein solches Spiel seinem Windows beigelegt hätte. Selbst überzeugte Kartenspiel-Hasser wagen sich in Stunden der Langeweile an das Solitaire heran und stellen fest – so öde sind diese Spiele ja gar nicht.

Überzeugte Fans sind von Microsoft aber bald enttäuscht – mit einer einzelnen Kartenpatience kommen sie nicht weit: Wer sorgt für mehr Abwechslung?

Die Excellent Card Games verwalten gleich fünf Kartenspiele unter einer Oberfläche. Neben Yukon, einer etwa schwierigeren Variante des Patiencen-Klassikers Yukon, bietet das Shareware-Programm auch noch die Kartenpatiencen Baroness, Stonewell und Frustration an. Wer die Regeln dieser Patiencen nicht aus dem Aufbau der Karten ablesen kann, schmökert am besten in der Online-Hilfe. Black Maria, die englische Variante des Gesellschafts-Kartenspiels Hearts, rundet das propere Paket ab. Neben der Vielfalt der Spiele, die sich bereits in der Testversion angehen lassen, weiß die 256-Farben-Gestaltung der Oberfläche zu überzeugen. Es ist möglich, die Motive der Kartenrückseiten auszutauschen, ein neues Kartenset zu laden, den Hintergrund des Spielefensters neu einzufärben – und vieles mehr. In der Vollversion lassen sich die Einstellungen in sog. „Style sheets" speichern. Außerdem ist es registrierten Kunden möglich, eigene BMP-, JPG-, GIF- oder PCX-Bilder als Hintergrundtapeten in das Programm einzubinden.

Wer ohne neue Kartenspiele gar nicht mehr leben kann, der sollte sich die Vollversion besorgen, um dabei das Spiel Excellent Card Games 2 als kostenlosen Bonus gleich mit dazugeliefert zu bekommen.

Excellent Card Games 1.52

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Pik A Program, 13 Saint Marks Place, NY, NY 10003, USA

Email: 74777.3233@compuserve.com

Internet: http://www.pik.com

Preis: $ 29,95

SharePlay-Tip: 🐭🐭🐭

Exile II - Crystal Souls 1.03

Willkommen im Exil

„Exile II" nennt sich eins der besten Fantasy-Rollenspiele für Windows aus der Shareware-Szene. Als schwer bewaffneter Söldner müssen Sie herausfinden, auf welcher Seite Sie eigentlich stehen.

Es ist mächtig etwas los in der Fantasywelt des Spiels „Exile". Jahrelang hat die Oberwelt alle Bösewichter und politischen Gegner in die Unterwelt teleportiert – ab ins Exil mit den Feinden des Reichs! Was keiner vermutet hat: Die Strauchdiebe, Politiker und Magier haben in den Katakomben der Unterwelt überlebt und klammheimlich ein eigenes Reich aufgebaut. Im ersten Teil der Fantasy-Saga hat es ein Stoßtrupp tatsächlich geschafft, einen Weg zurück in die Oberwelt zu finden und den intriganten König zu ermorden. Das jedenfalls war der Handlungsstrang, an dem entlang sich der erste Teil des Spiels „Exile" (auch auf der Heft-CD) orientierte. Im zweiten Teil gehören Sie als Söldner einem Stoßtrupp der Oberwelt an, der den Befehl bekommt, die Exilanten anzugreifen und endgültig zu ermorden. Angesichts der Tatsache, daß auch Sie aus dem Exil stammen – folgen Sie den Befehlen Ihres Vorgesetzen oder lieber der Stimme Ihres Herzens?

Exile II ist ein sehr komplexes Rollenspiel mit allen klassischen Elementen. So kann man vor dem Beginn der Partie alle Charaktereigenschaften seiner Figuren akribisch genau festlegen und auch das Geschlecht, die Berufung und eine Rasse definieren.

Beim Spielen wird das Treiben auf dem Bildschirm dreidimensional aus der Vogelperspektive gezeigt. Mit der Maus bewegt man sich erst durch die Räumlichkeiten seiner Garnison, um sich bald darauf durch wüste Landschaften von einem Dorf zum nächsten zu schleppen. Dabei kann man Handel treiben, mit Menschen sprechen, Dutzende von Zaubersprüchen aktivieren und spannende Echtzeit-Kämpfe austragen. Einsteiger brauchen Tage, um sich so richtig in das Fantasy-Geschehen einzufinden. Profis hingegen nutzen gleich den Alchemie-Befehl, um neue Zaubertränke zu brauen, oder schauen auf die Automap-Karte, um nicht die Orientierung zu verlieren. Immerhin können Einsteiger im Menü eine Liste aller Funktionen abfragen, die in der aktuellen Spielsituation gerade zur Verfügung stehen.

Die erste Hälfte von Exile II läßt sich frei spielen. Um das Abenteuer allerdings zu vollenden, wird die Vollversion benötigt.



Das Geschehen in der Fantasy-Welt wird aus der Vogelperspektive gezeigt.

Exile II - Crystal Souls 1.03

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Spiderweb Software, 14 Easton Ave #202, New Brunswick, NJ 08901, USA

Email: SpidWeb@aol.com

Preis: $ 25,–

SharePlay-Tip: 🐭🐭🐭🐭

Fate Preview

Kampf den Aliens

Fate ist ein klassischer 3D-Shooter, bei dem es mehr auf einen beweglichen Feuerknopf als auf Köpfchen ankommt. Diesmal geht es diversen schleimigen Aliens an den Kragen, die Sie auf ihren Planeten entführt haben.



Im Dunkel der Gewölbe kann sich so mancher Finsterling verstecken.

Friedlich ist es auf Pymandros. Das ändert sich, als die außerirdischen Truppen der Lesyrgian Ihr Dorf überfallen, um den allmächtigen Weisen zu entführen. Doch statt des Weisen werden nur Sie erwischt und mit an Bord genommen. Nun hält man Sie in einem Tempelraum gefangen, um in aller Ruhe zu entscheiden, was weiterhin mit Ihnen zu geschehen hat. Unser Rat: Brechen Sie aus Ihrem Gefängnis aus, solange Sie es noch können.

Fate ist ein klassischer 3D-Shooter, der das Geschehen aus der Ich-Perspektive der Spielfigur zeigt. Im Gegensatz zu den neuen kommerziellen Shootern bietet Fate noch eine recht einfache und grobkörnige Grafik – dafür ist aber der Bildschirmaufbau sehr schnell.

Mit der Faust kann der Spieler die Tür seines Gefängnisses einschlagen. Dann sollte er sich allerdings rasch nach vorn bewegen, um ein Gewehr im Zentrum des nächsten Raumes aufzunehmen – die Wächter zögern nämlich nicht, mit ihren Waffen auf den entflohenen Gefangenen zu schießen. Wer der Konfrontation aus dem Weg gehen möchte, schiebt ein Faß an die Wand des Raumes und versucht, über die Lüftungsschächte zu entkommen.

Wie in allen 3D-Shootern sind die Räume nur partiell erleuchtet. So kann der Spieler immer nur seine direkte Umgebung genau erkennen, der Rest des Raumes ist im Dunkel verborgen. Da erschreckt man sich nur um so mehr, wenn plötzlich grüne Schleimmonster oder sibrig glitzernde Wachen auf dem Schirm erscheinen.

Mit Granaten und dem Maschinengewehr geht es diesen Kontrahenten schnell an den Kragen – im Gore-Modus fliegen dem Spieler dann schon einmal die Einzelteile der Gegner um die Ohren. Wer es gar nicht schafft, lange genug zu überleben, um alle Rätsel zu lösen und alle Schlüssel zu finden, der schaltet mit F8 in den Gott-Modus.

Die Preview-Version des Spieles Fate ist mit vier Leveln ausgestattet, die sich von der DOS-Kommandozeile aus einzeln starten lassen. Geben Sie als Parameter zum Startbefehl FATE einfach einen der folgenden vier Namen an: START, POWER, POWER2 oder BASMENT.

Fate Preview

System: DOS 486/33, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte

Autor: Intracorp

Internet: http://www.intracorp.com

Preis: noch offen

SharePlay-Tip: 👥👥👥

Five Card Stud Poker

Poker einmal anders

Haben Sie ein besseres Poker-Blatt als der Computer-Gegner? Wer kann das schon wissen? Bei „Five Card Stud Poker" können Sie nur hoffen, daß Ihnen das Glück hold bleibt.

„Five Card Stud Poker" ist eine ganz besondere Casino-Poker-Variante. Bevor eine neue Poker-Runde eingeläutet wird, setzt der Spieler blind Ante. Ante ist der Einsatz und kann sich auf 5 bis 100 Dollar belaufen. Nachdem der Einsatz getätigt wurde, teilt das Programm dem Spieler fünf Karten zu, deckt für sich selbst aber nur eine einzelne Karte auf.

Sieg steht in den Sternen. Also bleibt es stets eine Überraschung, ob man den Einsatz einstreichen kann oder nicht.

Im Testspiel schaffte es jedenfalls in der Regel der Computer, dem Spieler das Geld aus der Tasche zu ziehen. Zum Glück ist es möglich, sozusagen direkt vom Programmierer neues virtuelles Geld zum Setzen zu



5 Card Stud Poker ist eine neue Poker-Variante.

Der Spieler muß nun abwägen, ob er ein gutes Blatt hat, denn Karten eintauschen darf er bei dieser Poker-Variante nicht. Mit dem Button Fold „paßt" der Spieler im Zweifelsfall und läßt den Computer den kompletten Einsatz einstreichen. Mit Bet wird der Ante-Einsatz verdoppelt – und der Computer deckt seine vier verborgenen Karten auf.

Gewonnen hat jeweils der Spieler, der das höhere Blatt besitzt. Dabei gelten die üblichen Poker-Regeln. Bei zwei Pärchen wird der Einsatz im Verhältnis 2:1 ausgezahlt, bei einem Straight liegt das Verhältnis schon bei 4:1, bei einem Full House bei 7:1 und bei einem Royal Flush bei 500:1. Mit etwas Glück kann man den Computergegner also ganz gut abzocken.

In der Regel sieht es aber viel eher so aus, daß man gerade einmal ein einzelnes Pärchen zugeteilt bekommt. Da ist das Poker-Glück noch nicht ganz so ausgewogen, und der borgen – man muß nur per Mausklick versprechen, sich dann auch registrieren zu lassen.

Wer allerdings gerade auf einer Glückssträhne reitet, kann seinen Kontostand abspeichern und das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt wiederaufnehmen.

Five Card Stud Poker

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Nissen Ventures, PO Box 637, Surrey B.C., V3t 5l9, Canada

Email: 102261.114@compuserve.com

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

Preis: $ 9,95

SharePlay-Tip: 👥

Formula 2000

Gib Gas, Kumpel!

Die Carrera-Bahn im Rechner, das ist Formula 2000. Mit seinem knallroten Spaßmobil wagt sich der Spieler auf die Rennpiste und versucht, die vom Gegner gesteuerten Autos zu überrunden.



Schumacher wäre stolz auf uns.

Es gibt Tausende von Tetris-Klonen, aber nur sehr wenige Autorennen in der Shareware-Szene. Da wird es wieder einmal Zeit, diese Unterversorgung der Spieler zu beheben. Formula 2000 ist ein packendes und sehr rasantes Spiel, das Sie direkt zu einem Formel 1-Rennen herausfordert.

Zu Beginn des ersten Levels gehen Sie zusammen mit drei computergesteuerten Kontrahenten an den Start. Die Rennstrecke, die in mehreren Runden zu befahren ist, fällt dabei so groß aus, daß der Bildschirm beim Fahren automatisch und butterweich gescrollt wird, um die einzelnen Streckenabschnitte anzeigen zu können.

Sobald der Startschuß fällt, muß man mit der STRG-Taste mächtig Gas geben und den Wagen gleichzeitig mit den Richtungstasten steuern. Wahlweise kann auch ein Joystick für die Steuerung Verwendung finden. Insbesondere in den Kurven bricht der Wagen leicht aus und prallt dabei gegen die riesigen Gummireifen, die den Parcours eingrenzen. Gerade in diesen mißlichen Situationen ziehen die langsameren Computer-Rennwagen leicht am Wagen des Spielers vorbei und umrunden ihn schließlich. Wer das Rennen demnach nicht immer als Vierter beschließen möchte, der muß bedächtig Gas geben und die Kurven wie ein wahrer Meister nehmen.

In der Shareware-Version kann man drei Tracks ausprobieren, je einen für die drei Schwierigkeitsgrade des Spiels. In der Vollversion kommen noch einmal neun weitere Rennstrecken hinzu, die ständig an Größe und Schwierigkeitsgrad zunehmen. Die Vollversion zeichnet sich auch durch eine noch bessere Grafik, durch Parallax-Scrolling, schnellere Autos (zum Teil mit Jet-Raketen) und bis zu sieben Computergegner aus.

Formula 2000

System: DOS 486/33, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte

Autor: Spark Developments, 160 Oakwood Road, Sparkhill, Birmingham, B11 4HD, United Kingdom

Email: 101542.2431@compuserve.com

Preis: $ 10,–

SharePlay-Tip: ❦❦❦

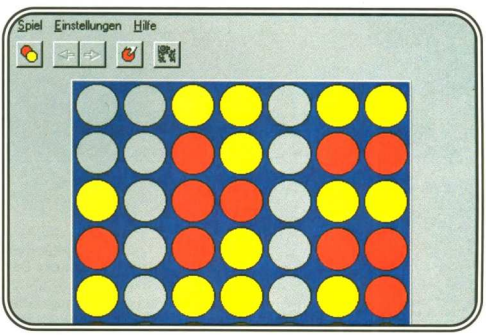
Four or more

Vier gewinnt

Die einfachen Ideen sind oft die besten. Four or more läßt zwei Spieler abwechselnd Steine in ein Raster werfen. Wer es schafft, zuerst vier Steine in eine Reihe zu bekommen, der gewinnt.

Es kann so einfach sein, den kleinen grauen Zellen ein bißchen Aktivität abzunötigen. Das deutschsprachige Spiel Four or more wird gegen den Computer gespielt und fordert den Taktiker im Anwender heraus.

Die Testversion dürfte die meisten Spieler bereits auf lange Zeit



Das klassische Vier-Gewinnt-Spiel als Computerumsetzung.

beschäftigen. In der preiswerten Vollversion stehen allerdings noch einige weitere interessante Funktionen zur Verfügung. In der Vollversion können die Spieler Züge wieder zurücknehmen, die Größe des Spielfeldes individuell festlegen oder aber die Spielstärke des Computergegners bis auf das Einstein-Level 99 erhöhen. Eine Spielanalyse hilft zusätzlich dabei, die besten Strategien für Four or more auszuknobeln.

Auf der Heft-CD liegen sowohl eine 16-Bit- als auch eine 32-Bit-Version vor.

In das bekannte 7x6-Raster wirft der Spieler seinen ersten roten Stein hinein. Sofort kontert der Computergegner mit einem gelben Stein. Abwechselnd setzen die Spieler nun ihre Züge, bis es einer der Kontrahenten geschafft hat, vier eigene Steine in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu setzen. Natürlich gibt es mehrere klassische Eröffnungen, die recht erfolgversprechend sind. Allerdings ist der Computergegner auch nicht ohne – er agiert mit Prinzip und lockt den ungeübten Spieler schnell in eine Zwickmühle hinein.

Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu steigern, ist es möglich, das Raster der Spielfläche zu vergrößern. Zu diesem Zweck stehen die beiden Einstellungen 7x7 und 9x8 zur Verfügung. Außerdem kann auch noch der Intelligenzgrad des Computergegners in den Spieloptionen gesteigert werden.

Wer sich auch jetzt noch nicht ausreichend gefordert fühlt, aktiviert die Sonderregel „oben verliert". Das bedeutet, daß der Spieler unterliegt, der zuerst einen Stein in die oberste Reihe der Spielfläche setzen muß. Es sei denn, er schließt damit eine Vierterreihe.

Four or more

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: Alicia Schweitzer + Martin Bauer, Klause 25, 73630 Remshalden

Preis: DM 20,–

SharePlay-Tip: ❦❦❦

Fuzzys World 1.0

Golfen im Weltraum

Fuzzy lädt all seine Freunde in die Tiefen des Weltraums ein. Hier hat der kleine Alien einen intergalaktischen Minigolfplatz errichtet. Viel Spaß beim Einlochen!





Die Minigolf-Bahnen von Fuzzy's World.

Fuzzy's World ist die bislang lustigste Minigolf-Simulation, die es auf dem Shareware-Markt gibt. In der Vollversion melden sich bis zu vier Spieler zu einem Turnier an, das mitten im Weltraum über ganz schön viele Löcher reicht.

Nach der Auswahl eines Platzes blendet das Spiel die erste Bahn ein. Die wird dreidimensional aus der Schrägdraufsicht gezeigt und schillert in den buntesten Farben. Mit der Maus als Golfschläger kann der Spieler nun seinen Ball in Richtung Loch treiben. Dabei muß der Spieler nicht nur mit stark verwinkelten Bahnen, mit Hügeln, Senken, Laufbändern und Transmittern rechnen, sondern aufpassen, daß ihm vor Überraschung kein Fehlschlag unterläuft. Denn Fuzzy's World lebt zu einem Großteil von seinen perfekten Animationen, die extrem liebenswert sind. Da schlägt man einen Ball in eine Höhle und wundert sich prompt darüber, daß ein kleines wütendes Nagetier hervorkommt, das sich die Beule am Kopf reibt und dem Spieler aufgebracht seinen Ball zurückgibt.

Viele Bahnen reichen über mehrere Bildschirme. Schafft man es, den Ball auf dem ersten Schirm ins Ziel zu befördern, so wird der Ball in einer animierten Zwischensequenz aufgelesen und am Abschlagplatz von Bildschirm 2 wieder abgelegt – weiter geht es!

Fuzzy's World bietet nicht nur eine fetzige Hintergrundmusik und wunderschön gestaltete Bahnen, sondern auch einen recht hohen Schwierigkeitsgrad: Wer das unten rechts im Bildschirm angegebene Pars nicht halten kann, verliert das Turnier und muß von vorn beginnen.

Fuzzy's World 1.0

System: DOS 486/33, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte

Autor: Pixel Painters c/o CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe

Internet: http://www.cdv.de

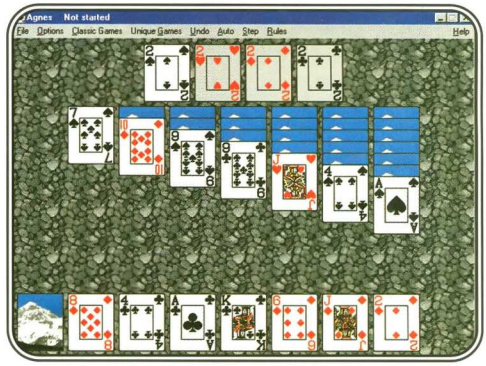
Preis: DM 49,95

SharePlay-Tip: ☆☆☆☆

FunSol 95 2.1

Omas Kartentricks

Freunde einer guten Kartenpatience sind ständig auf der Suche nach neuen Umsetzungen. FunSol 95 macht der Beschaffungskriminalität ein Ende – 113 Patiencen sind hier unter einer Oberfläche versammelt.



FunSol bietet auch grafisch einiges – etwa austauschbare Hintergrund- und Kartenmotive.

Microsoft hat unwissentlich Millionen User „angefixt". Ein kleines Kartensolitair als Dreingabe zu Windows hat ausgereicht, um die Anwender süchtig zu machen. Mittagspause? Dann wird es aber höchste Zeit, eine Kartenpatience anzuwerfen! Omas speckige Karten will dabei niemand mehr erben, spannender ist es, digitale Karten schummelsicher auf dem Windows-Bildschirm umzudrehen.

Doch Kartenpatiencen verlieren schnell ihren Reiz, wenn man sie viel zu schnell lösen kann oder einsehen muß, daß die Chancen doch immer wieder gegen einen stehen. Abwechslung tut not, und genau dafür sorgt das Spiel FunSol.

FunSol beherbergt unter einer 256-Farben-Oberfläche 113 verschiedene Patiencen für ein bis zwei Kartensets. Im Angebot der Patiencen, die im Menü schon aus Platzgründen in mehrere ABC-Register aufgeteilt werden, lassen sich neben neuen Regelwerken auch viele bekannte Spiele aufspüren. Etwa die Klassiker Aces Up, Canfield, Carpet, Fifteen, Flower Garden oder Spiderette. Kennt der Spieler die Regeln einer Patience nicht, so reicht ein Mausklick auf den Menübefehl Rules aus, um sich am Bildschirm schlau zu machen. Während des Spieles kann man mit der Undo-Funktion einen fehlerhaften Schritt zurücknehmen oder aber mit der Auto-Funktion auf „fast forward" stellen. Alle begonnenen Spiele lassen sich übrigens speichern, so daß man sie zu einer späteren Mittagspause wieder aufnehmen kann.

Im Konfigurationsfenster von FunSol kann der Spieler Hand an die optische Ausstattung des Spiels anlegen. Im Dialog stehen die Fensterhintergründe und die Motive der Kartenrückseiten zur Disposition.

FunSol 95 2.1

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: The Softgame Company of Vermont, PO Box 841, Barnard, VT 05031, USA

Email: 102574.2624@compuserve.com

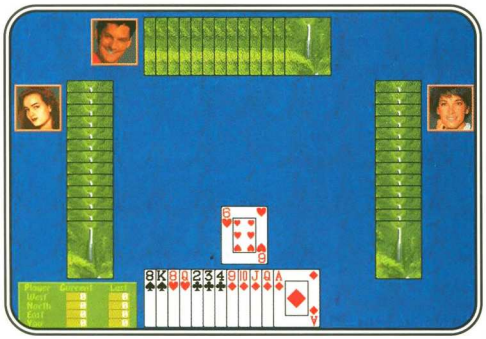
Preis: $ 28,–

SharePlay-Tip: ☆☆☆☆

FunPok 95 2.0+FunCard 95 1.2

Kartenspiele vom Fließband

Abwechslung ist gefragt – auch bei Kartenspielen. Die Software-Gesellschaft aus Vermont programmiert deswegen Kartenspiele, die nicht nur eine, sondern gleich mehrere Variationen einer Spielidee unter einer einheitlichen Oberfläche anbieten.



FunPok stellt in Ihrem Arbeitszimmer einen Poker-Automaten auf.

Mit einer simplen Poker-Umsetzung läßt sich kein verwöhnter PC-Anwender mehr hinter dem Ofen hervorlocken, da spielt man doch lieber Strippoker am Bildschirm oder lädt die Kumpels zu einer herrlich verräucherten und versoffenen echten Pokerpartie ins Spielezimmer ein.



FunCard bietet drei bekannte Gesellschafts-Kartenspiele an.

Ganz anders liegt der Fall aber, wenn mehrere Variationen des Kartenspiels zur Verfügung stehen. Das reizt den Spieler, der sein Zockertalent dann gleich in einer ganzen Reihe von Spielen unter Beweis stellen darf.

FunPok kennt 192 Poker-Varianten, die sich per Mausklick anschalten lassen. Dabei handelt es sich in der Regel um Draw Poker-Umsetzungen, bei denen der Spieler alleine gegen die Bank setzt. Besonders interessant ist die Casino-Umsetzung der verschiedenen Regelwerke. Im Casino-Modus steht ein progressiver Jackpot zur Verfügung – der Spieler kann sein Geld jetzt in fünf Stufen setzen und einen möglichen Gewinn auf diese Weise ganz extrem steigern.

Für Freunde eines Gesellschafts-Kartenspiels steht FunCard zur Verfügung. Unter einer 256-Farben-Oberfläche lassen sich die drei bekannten Kartenspiele Hearts, Spades und Go Fish angehen. Wer die Regeln dieser Spiele nicht kennt, kann sie in der Online-Hilfe nachlesen.

FunPok 95 2.0 + FunCard 95 1.2

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: The Softgame Company of Vermont, PO Box 841, Barnard, VT 05031, USA

Email: 102574.2624@compuserve.com

Preis: ab $ 23,–

SharePlay-Tip: 🐭🐭🐭

Galaxi 1133

Angriff der Aliens

Galaxi ist ein klassischer Weltraum-Shooter: Sie treten ganz allein gegen eine Flotte Alien-Raumschiffe an und dürfen den Finger erst dann wieder vom Feuerknopf nehmen, wenn der letzte Gegner zerplatzt ist.



Viele Konsolenfreunde werden die Spielidee von Galaxi noch von früher her kennen.

Die Situation ist klar: Sie treten allein gegen den Rest des Universums an. Sobald der erste Level von Galaxi geladen wird, finden Sie Ihr Raumschiff am unteren Rand des Bildschirms wieder. Über Ihnen am oberen Rand des Schirms tobt das Leben – eine ganze Flotte gegnerischer Raumschiffe wartet hier in Formation auf das Signal zum Angriff.

Bei dieser Neuinterpretation eines alten Konsolenhits heißt es, die Nerven zu behalten. Das eigene Raumschiff kann nur nach rechts und links gelenkt werden, um den Schüssen der Aliens und den Kamikazeabstürzen der Raumschiffe aus dem Weg zu gehen. Dabei lohnt es sich, stets in Bewegung zu bleiben, da vor allem Kamikazefflieger genau auf den Standort des Spielers zielen.

Ziel des Spielers ist es natürlich, die Bedrohung aus dem All kurz zu halten. Leider kann man bei Galaxi kein Dauerfeuer geben. Erst wenn der aktuell abgegebene Schuß entweder getroffen oder aber den Bildschirmbereich verlassen hat, wird die Ladehemmung behoben, und der nächste Schuß kann auf Reisen gehen. Da heißt es zielen und mit Bedacht feuern, sonst hat man im Eifer eines Kamikazeangriffs auf einmal keine Feuerkraft mehr.

Für jeden Abschuß gibt es Punkte, wobei ein Kamikaze-Abschuß den Punktewert eines Fliegers glatt verdoppelt. Ganz besonders „lekker" sind dabei die zwei gelben Vögel pro Level, die zwischen 150 und 800 Punkte einbringen. Der Spieler startet mit drei Leben in das Gefecht und kann sich ein Leben dazuverdienen, wenn er 10.000 Punkte erwirtschaftet hat.

In der Testversion lassen sich nur die ersten drei Level durchspielen, mehr Ballerspaß gibt es dann erst wieder in der Vollversion.

Galaxi 1133

System: DOS 486/33, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte

Autor: PLBM Games, PO Box 10342, Costa Mesa, CA 92627, USA

Email: kwd@netcom.com

Internet: http://www.plbm.com

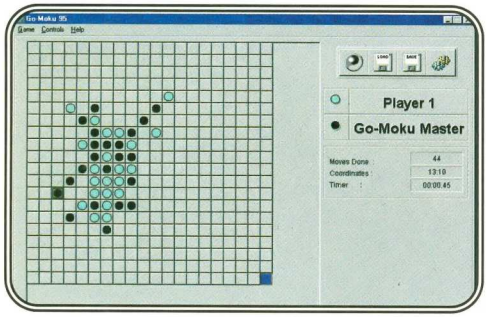
Preis: $ 14,95

SharePlay-Tip: 🐭🐭🐭

Go-Moku 95 1.2

Meister der Steine

Gomoku, auch 5-in-einer-Reihe genannt, ist das alte große Spiel der Asiaten. Versuchen Sie beim PC-Spiel Go-Moku, einen Computergegner mit künstlicher Intelligenz zu schlagen. Das ist garantiert keine einfache Sache.



Dabei wäre noch so viel Platz auf dem Spielbrett gewesen: Der Computergegner hat den Redakteur geschlagen.

Schon vor Tausenden von Jahren haben sich die Asiaten gemütlich zusammengesetzt, um bei einer Partie Gomoku ihre Intelligenz aneinander zu messen. Bei diesem traditionsreichen Spiel gilt es, auf einem Brett mit einer Abmessung von 20x20 Feldern seine Steine so abzulegen, daß man fünf von ihnen in eine gerade Reihe bekommt. Diese Reihe darf auf dem Brett wahlweise waagerecht, senkrecht oder aber diagonal ausgerichtet sein. Dieses Legespiel möchte der Gegner natürlich verhindern, und so durchkreuzt er mit seinen eigenen Steinen die Pläne seines Kontrahenten. Der gewiefte Spieler wird deswegen alles daran setzen, den Gegner mit allerlei Finten zu täuschen, um ganz klammheimlich eine Zwickmühle aufzubauen.

Weise Chinesen meinen, aus der Spielart eines Gomoku-Teilnehmers Rückschlüsse auf den Charakter und seine Intelligenz ziehen zu können. Das ist zweifellos richtig – der eine Spieler legt seine Steine fast ohne Hintergedanken ab, während ein anderer bereits um mehrere Züge in die Zukunft denkt. Hier ist das so einfach aussehende Spiel durchaus mit dem Schach vergleichbar. Die Computerumsetzung Go-Moku erlaubt ein Spiel Mensch gegen Computer oder aber Mensch gegen Mensch. Der Computergegner kämpft mit künstlicher Intelligenz und ist deswegen nur schwer zu schlagen. Den Intelligenzgrad des Rechners kann man zum Glück in den Spieloptionen drosseln, falls man zu oft verliert.

Eine Autoplay-Funktion dient dazu, die Feinheiten des Spiels beim Zuschauen zu erlernen. Geht auch nach diesem Lehrgang eine Partie an den Computer, so kann das Spiel schrittweise mit der Replay-Funktion noch einmal nachgestellt werden. Besonders ausufernde Spiele lassen sich sogar abspeichern, damit man sie zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal neu aufnehmen kann.

Go-Moku 1.2

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: StaS Drapkin, 6020 Bathurst St., Apt. 905, North York, Ontario, M2R 1Z8, Canada

Email: doleg@idirect.com

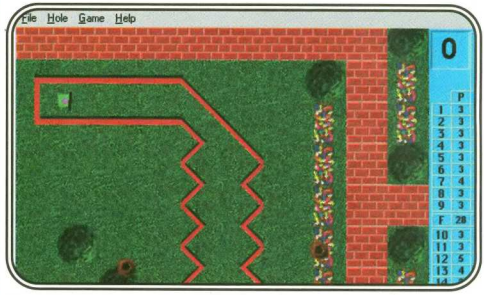
Preis: $ 5,–

SharePlay-Tip: 🐒🐒🐒

Gophergolf 1.0

Wühlmäuse auf dem Golfplatz

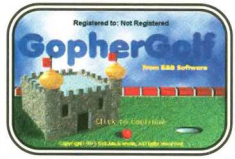
Minigolf scheint derzeit mächtig in Mode zu sein. Mit Gophergolf ist schon wieder eine ganz nette Simulation des Familiensports erschienen. Diesmal sorgen animierte Wühlmäuse für mehr Spaß beim Einlochen.



Die Minigolfbahnen von Gophergolf fallen recht groß aus.

Die Konkurrenz ist groß, an der sich die Minigolf-Simulation Gophergolf 1.0 zu messen hat. Unter DOS sorgt das geniale Fuzzy's World für Furore, und unter Windows hat Thomas Zeh mit seinem TZ-Minigolf die Nase vorne.

Gophergolf schafft es nicht – um das Urteil vorwegzunehmen –, der Konkurrenz standzuhalten. Dafür



bietet das Spiel aber einige sehr kurzweilige Bahnen und ein paar interessante Features.

Man muß ja nicht immer die Nummer 1 sein, manchmal macht es auch die Masse. So hat der Spieler bei Gophergolf die Wahl zwischen fünf verschiedenen Golfplätzen, die jeweils 18 einzigartige Bahnen bieten. Die drei ersten Bahnen aller fünf Plätze lassen sich übrigens bereits in der Testversion anspielen. Die Vollversion ist zusätzlich mit einem Leveleditor ausgestattet, mit dem sich eigene Bahnen gestalten lassen.

Bis zu vier Spieler messen sich auf dem Minigolfplatz; die eingeblendeten Spielerkarten führen gut sichtbar Buch über das Ergebnis der Begegnungen. Die Bahnen selbst werden aus der Vogelperspektive mehr leidlich als recht in 3D gezeigt. Der rosarote Ball wird dabei automatisch am Abschlagort plaziert. Mit der Maus kann der Spieler Schwung holen und die Richtung vorgeben. Muß man den Mauszeiger allerdings aus dem Spielfenster herausbewegen, so bricht die Schlagfunktion sofort ab – ein echter Bug. Da muß man dann doch auf die Tastatur zurückgreifen, um den Ball gekonnt einzulochen.

Beim Einlochen behindern den Spieler übrigens große Wühlmäuse, die animiert im Grün erscheinen und große Erdhügel antürmen, die den Weg des Balls zusätzlich blockieren.

Gophergolf 1.0

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: B&B Software, 96 Highland Street, Portsmouth, NH 03801, USA

Email: BandB@pobox.com

Internet: http://www.pobox.com/~bandb/

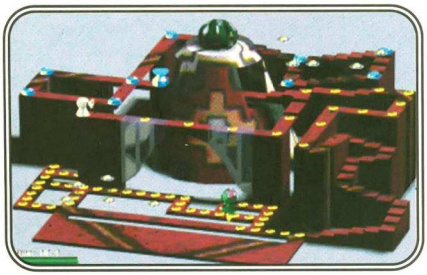
Preis: $ 15,–

SharePlay-Tip: 🐒🐒🐒

Gubble! 1.1

Schraube locker?

Bei dem Spiel Gubble! ist wohl eine Schraube locker, könnte man denken. Das Gegenteil ist der Fall – die Schrauben sitzen viel zu fest. Da braucht man schon einen Schraubenzieher, um einen Level nach dem anderen zu bewältigen.



Bei Gubble müssen die Schrauben auf dem Parcours mit einem Schraubenzieher gelockert werden.

Öfter mal was Neues. Dieses Motto haben sich sicherlich auch die Programmierer von Gubble! auf die Fahne geschrieben, als sie das 9-Megabyte-Demo für Windows 95 entwickelt haben. Schließlich geht es in dem 3D-Abenteuer endlich einmal nicht darum, Aliens um die Ecke zu bringen oder die Welt zu retten. Vielmehr müssen – ganz simpel – Schrauben aus dem Boden gedreht werden.

Ganz richtig, es geht um Schrauben. In der Levelübersicht fährt der Spieler mit den Richtungstasten über ein kleines Labyrinth aus lauter Metallstreben hinweg und berührt dabei grüne Kissen. Sobald es zu einer solchen Berührung kommt, zeigt ein kleines Plakat eine Übersicht des zum „Kissen" gehörenden Levels an. Per Druck auf die Return-Taste kann man sofort in den entsprechenden Level wechseln und dort sein Glück versuchen.

Jeder Level besteht aus einem kleinen überschaubaren Irrgarten aus lauter erhabenen Metallstreben und Plateaus, auf denen die plastisch gerenderte Figur des Spielers entlangfahren kann. Überall im Boden sind Schrauben eingelassen, die sich aber ohne weiteres nicht entfernen lassen. Zu diesem Zweck muß der Spieler erst auf einen irgendwo im Level ausliegenden Schraubenzieher aufspringen, ganz so, als ob man einem Gaul auf den Rücken hüpft. Erst in dieser Reiterposition ist es möglich, alle Streben abzufahren und dabei die Schrauben herauszunehmen. Die Schrauben werden animiert herausgedreht und verschwinden anschließend sofort – bis zum Levelende muß man aber ganz schön feste schrauben, so viele Schrauben gibt es.

Erschwerend kommt hinzu, daß die einzelnen Level von allerlei beweglichen Viecherein bevölkert werden, die die Spielfigur bei einem Kontakt sofort vom Schraubenzieher werfen. Kommt es zu häufig zu solchen Feindkontakten, stirbt die Spielfigur – und man muß Gubble! wieder von vorne beginnen.

Gubble! ist wunderschön animiert, sehr ansehnlich dreidimensional in Szene gesetzt und bietet endlich einmal eine ganz neue Idee. Die vielen Level des Demos täuschen allerdings nicht darüber hinweg, daß der Schwierigkeitsgrad des Spiels sehr niedrig ist.

Gubble! 1.1

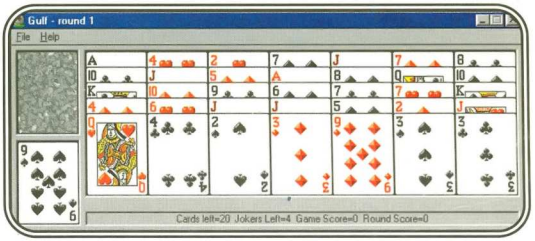
System: Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor: Actual Entertainment, 1030 E. El Camino Real #101, Sunnyvale, CA 94087, USA
Email: support@ActualEntertainment.com
Preis: $ 34,95
SharePlay-Tip: ❀❀❀

Gulf 1.0

Schnelle Karten

Gulf ist eine neue Kartenpatience, die sich in wenigen Sekunden erlernen läßt, aber trotzdem nicht langweilt. Wer auf der Suche nach ein paar neuen Kartentricks ist, wird hier kostenlos fündig.

Die Kartenpatience Gulf wird als Freeware vertrieben, und genau das macht viele Leute mißtrauisch. Ganz entgegen der allgemeingültigen Regel „Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul" vermuten die PC-Anwender in einer kostenlosen Software Bugs ohne Ende, vielleicht sogar einen Virus. Gulf wischt diese Vorurteile gleich nach dem ersten Start beiseite, da es sich bei der Kartenpatience um ein sehr schön gestaltetes und spieltechnisch perfektes Programm handelt, das es mit den ansonsten recht teuren Kartenpatiencen aus der Shareware-Szene mehr als nur aufnehmen kann.



Ein neues Spiel kann beginnen.

Nach dem Start des Spiels wird ein schmales Programmfenster geladen, das jeweils fünf Karten auf sieben Stapeln anzeigt. Das Ziel der Patience ist es, alle sieben Stapel komplett abzubauen, bevor der Kartenstock oben links im Bild zur Neige geht. Und das funktioniert so:

Per Mausklick auf den Stock mit den umgedrehten Karten wird die oberste Karte aufgedeckt. Sie zeigt nun einen bestimmten Kartenwert, etwa eine Sieben oder aber eine Dame. Die Farbe der Karte ist bei Gulf vollkommen nebensächlich, es geht allein um den abgebildeten Wert. Jetzt schaut man sich die obersten Karten der sieben Stapel an. Ist hier eine Karte zu sehen, die einen um eins höheren oder niedrigeren Wert anzeigt, so kann man sie anklicken – und sie wandert automatisch auf die bereits umgedrehte Karte vom Stock. Auf eine umgedrehte Sieben kann man also eine Acht, dann eine Neun, dann vielleicht wieder eine Acht und abschließend eine weitere Neun legen, bis die ausliegenden Karten der sieben Stapel keinen weiteren Schritt mehr zulassen. Das schnelle Rauf und Runter in der Kartenhierarchie verlangt nach einem guten Auge und einer gesunden Kombinationsgabe. Schließlich muß man sich gut überlegen, welche Karte man als nächstes legt und welche Kartenwerte auf diese Weise wieder neu freigelegt werden. Der Bube fungiert bei diesem Auf und Ab als Joker und kann den Wert einer beliebigen Karte annehmen.

Für jede Kartenpartie verleiht das Spiel Punkte, die am Ende einer Runde – nach dem Umdrehen der letzten Karte aus dem Stock – angezeigt werden. Die Online-Hilfe erklärt, wie die Punkte gezählt werden.

Gulf 1.0

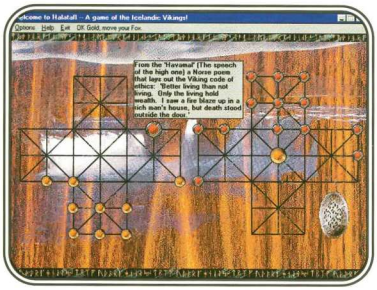
System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor: Kurt Lundqvist
Email: kurt@mutant.demon.co.uk
Preis: Freeware
SharePlay-Tip: ❀❀❀

Halatafl 1.0s

Die Gänse und der Fuchs

Steve Neeley ist darauf abonniert, uralte Spiele der Menschheit neu aufzulegen. Bei Halatafl hat er sich ein Brettspiel der alten Wikinger vorgenommen, die es schon 1000 n. C. auf Island gespielt haben.

Halatafl ist ein typisches Jagdspiel, das in vielen Nationen auch als das Spiel der Gänse und des Fuchses bekannt ist. Tatsächlich stehen sich in dem Spiel zwei Kontrahenten gegenüber, die sich gegenseitig jagen.



Bei Halatafl kann der Spieler synchron spielen und einmal die Position der Gänse und einmal die Position des Fuchses vertreten.

Da gibt es auf der einen Seite die Gänse, zwölf an der Zahl, die versuchen, einen einzigen Fuchs in Bedrängnis zu bringen. Die Masse der Gänse kann durchaus des Fuchses Tod sein, aber Meister Reinecke hat zum Glück scharfe Zähne. Und so kann sich der Fuchs gegen die Gänse zur Wehr setzen, wenn er nur klug genug vorgeht und sie eine nach der anderen auffrißt.

Bei Halatafl besteht das Spielbrett aus einem Kreuz mit vielen Feldern, auf die man seine Figuren ziehen kann. Alle zwölf Gänse befinden sich in Form von kleinen gelben Steinen in einem Zweig des Kreuzes. Pro Zug darf nur eine Gans gezogen werden und zwar nur auf ein direkt benachbartes, leeres Feld. Der Fuchs kann ebenfalls nur auf ein leeres Feld ziehen, gewinnt aber einen Vorteil, wenn ihm eine Gans zu nahe kommt. Dann wetzt er die Zähne und springt über die Gans hinweg – wenn sich hinter der Gans ein leeres Feld befindet. Die Gans wird bei diesem Zug „gefressen" und vom Spielbrett genommen. Der Fuchs kann mehrere Gänse nacheinander durch einen Doppel- oder Dreifachsprung fressen, muß dies aber nicht tun, wenn er dabei in eine für ihn ungünstige Position gelangt. Sobald der Fuchs mehr als sieben Gänse gefressen hat, hat er gewonnen. Auf der anderen Seite können auch die Gänse gewinnen, wenn sie den Fuchs so einkreisen, daß er sich nicht mehr bewegen kann. Dann hat der Fuchs verloren.

Halatafl bietet einen Synchronmodus an, bei dem man gleichzeitig auf zwei Brettern spielt und abwechselnd den Fuchs und die Gänse in zwei getrennten Spielen steuert. So kann man die Vorzüge und Nachteile von beiden Seiten kennenlernen.

So spannend das Spiel auch ist – die Grafik ist leider schauderhaft. Es ist im Chaos der Fehlfarben kaum etwas auf dem Bildschirm zu erkennen. Auch wenn der Programmierer eine 256-Farben-Version als Vollprodukt bewirbt, ist es doch trotzdem möglich, auch im 16-Farben-Modus eine halbwegs gelungene Grafik zu programmieren, oder etwa nicht?

Halatafl 1.0s

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor: Steve Neeley
248 W. 3325 N., North Ogden UT 84414, USA
Email: 74212.1123@compuserve.com
Preis: $ 15,–
SharePlay-Tip: 🐭🐭

Hidden Fields

Monster im Museum

Die Monster sind los! Im Museum haben sie 29 Gemälde verschleppt und sie in Ihrem Computer versteckt. Befreien Sie die Bilder aus dem RAM, aber nehmen Sie sich dabei vor den Monstern in acht!



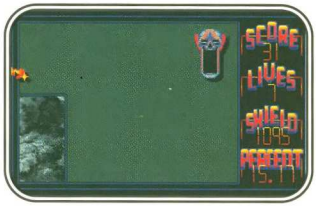
Das Auswahlmenü.

Hidden Fields setzt eine recht bekannte Idee neu um. In dem DOS-Spiel wird ein großes Rechteck auf den Bildschirm gemalt, in dessen Mitte sich ein Robot-Monster hektisch hin und her bewegt. Der Spieler steuert währenddessen eine Figur, die sich an den Randlinien des Rechteckes entlangbewegen kann. So oft wie möglich muß der Spieler seine Figur in das Innere des Rechteckes hineinbewegen und mit seinen Bewegungen einen Bereich markieren, der nach der Rückkehr zum Rechteckrand vereinnahmt wird und ab sofort zum „sicheren" Bereich des Bildschirms gehört. Während der Spieler neue Bereiche aus dem Rechteck ausschneidet, ist er allerdings verwundbar. Eine Berührung mit dem animierten Robot-Monster vernichtet eines von sieben Leben – der Level muß erneut angegangen werden.

Hidden Fields bietet die alte, aber immer noch sehr spannende Idee in einem komplett neuen Design an. Wunderschöne VGA-Grafiken und viele programmiertechnische Tricks sorgen dafür, daß vor allem Windows-Spieler schnell ins Staunen geraten. Leider sorgt die hardwarenahe Programmierung auch dafür, daß das Spiel nicht auf jedem Rechner gleichgut läuft und auch schon einmal einen Absturz provoziert.

Trotzdem: Es lohnt sich. In jedem der 28 Level steht ein neues Robot-Monster bereit, um den Spieler zu „fressen". Da jedes Monster über einen ganz eigenen Bewegungsablauf verfügt, fällt es schwer, eine einmal ausgeheckte Strategie von einem in den nächsten Level zu übernehmen.

Beim Ausschneiden der Flächen aus dem Rechteck tritt übrigens peu à peu eines der geklauten Bilder in schwarzweiß zutage. Schafft man es, einen Level abzuschließen, indem der Spieler über 90% der Rechteckfläche für sich vereinnahmt, so wird das Gemälde kurz in Farbe angezeigt, bevor der nächste Level geladen wird. In der Shareware-Version lassen sich 4 der 28 Level spielen.



Nehmen Sie sich vor den Dämonen in acht.

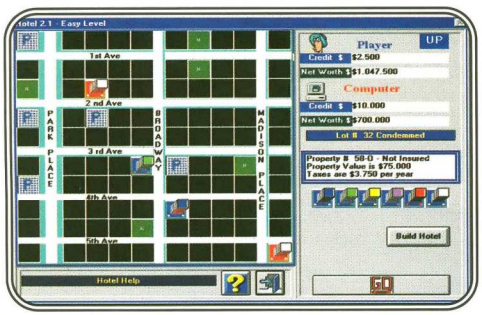
Hidden Fields

System: DOS 386, 640 kB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte
Autor: Lomax Software Productions, Kettelerstr. 27 48485 Neuenkirchen
Internet: http://www.cam.org/tcpip/osp/.
Preis: DM 48,–
SharePlay-Tip: 🐭🐭🐭

Hotel 2.1

Vom Portier zum Millionär

Steckt nicht auch in Ihnen ein kleiner Spekulant? Dann sollten Sie sich unbedingt im Hotelgewerbe versuchen und mitten in Manhattan kostspielige Nobelhotels errichten. Die Billionen liegen schließlich auf der Straße herum.



Mit dem Shareware-Spiel Hotel steigen Sie ins Gastronomie- und Immobiliengeschäft ein.

Das Windows-Spiel Hotel zeigt einen kleinen Ausschnitt vom Straßenplan Manhattans auf dem Bildschirm an. Bei diesem virtuellen Manhattan handelt es sich aber nicht um das grandiose Eldorado der Hochhäuser, wie wir es von einem New-York-Besuch her kennen. Die Straßen rund um den Broadway existieren zwar auf dem Computerplan bereits, aber es stehen noch keine Häuser auf den Grundstücken.

In dem Spiel Hotel werden in jeder Runde ein paar Grundstücke von der Stadt zur Bebauung ausgelobt. Der Spieler kann einige dieser grün markierten Grundstücke kaufen, wenn er an der Reihe ist und genug Geld hat. Dabei zeigt ihm das Programm vor dem Kaufabschluß die verlangte Summe für das Grundstück an. Zu Beginn des Spieles ist jedes Grundstück seinen Preis wert, deswegen sollte der Spieler unbedingt zuschlagen.

Anschließend ist es möglich, Hotelburgen zu bauen. Zu diesem Zweck stehen mehrere verschiedene Bausätze zur Verfügung, die bis zum Hilton hinaufreichen und einen kleinen bunten Hotelwürfel auf dem Spielplan absetzen. Gleichzeitig kann der Spieler eine Versicherung abschließen, um sich vor Unbillen wie Flugzeugabstürzen, Bränden oder ähnlichen Katastrophen zu schützen.

Schon bald wird dem Spieler das Geld ausgehen – das ist aber gar nicht so schlimm. Alle fünf Runden kalkuliert das Programm die Erlöse aus den Hotelburgen und schüttet bald Millionen von Dollar an den Spieler aus. Die grünen Scheine lassen sich sofort wieder investieren, um neue Grundstücke zu kaufen und noch mehr Hotels zu bauen. In der Shareware-Version läßt sich der Computergegner ganz gut übers Ohr hauen, so daß er bald pleite ist und man alle Grundstücke ganz alleine aufkaufen kann. Die Testversion läßt sich nur 25mal starten.

Hotel 2.1

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Bill Garrison
3335 Harbor Blvd. Pt
Charlotte FL 33952, USA

Preis: $ 10,–

SharePlay-Tip: ☠☠☠

Joker Wild Video Poker 2.0

Pokern wie ein Profi

Draw Poker nennt sich das Pokerspiel im Casino, bei dem der Zocker ganz alleine gegen das eigene Pech antritt. Er versucht dabei, so hohe Kartenkombinationen wie möglich zu ziehen. Schafft er es, wird sein Glück in Geld aufgewogen.



Die Playoff-Liste für alle Zocker.

Nicht immer schafft man es, mehrere Jungs und Mädels am Abend zu einer taffen Pokerrunde am runden Tisch im Arbeitszimmer zu versammeln. Wem es eh nur ums Geld geht, der versucht sein Glück lieber allein beim Draw Poker. Dabei handelt es sich um die Casino-Variante des Pokerspiels, wie man sie überall in Las Vegas und Reno oder in einem x-beliebigen anderen Casino antreffen kann.

Beim Draw Poker setzt der Spieler bereits zu Beginn der Runde seinen Einsatz, zieht dann fünf Karten und markiert auf dem Bildschirm die Karten, die er behalten möchte. Die verbleibenden Karten werden an den virtuellen Croupier zurückgegeben und ausgetauscht. Nachdem die neuen Karten aufgedeckt wurden, ist die Runde bereits wieder vorbei. Der Computer stellt fest, ob ein Gewinn erzielt wurde, zahlt ihn ggf. aus und fordert den Spieler auf, seinen nächsten Einsatz zu machen.

Joker Wild Video Poker ist eine simple Umsetzung dieser Idee. Zu Beginn des Spiels erhält der Zocker 125 Quarter zugeteilt und kann nun wahlweise einen bis fünf Quarter auf sein Blatt setzen. Je mehr man setzt, um so mehr kann man auch gewinnen – eine Ausschüttungstabelle zeigt die Gewinnspannen bei den einzelnen Pokerblättern an.

Die Video Poker-Umsetzung fängt erst bei zwei Pärchen (Ausschüttung 1:1) mit dem Zählen an, so daß man mit einem Pärchen leider noch keinen Reibach machen kann. Dafür ist ein Full House bereits für eine Quote von 1:8 gut, ein Poker bringt 1:20 und ein Royal Flash immerhin 1:1000 ein. Daß der einfache Viererpoker nur so wenig wert ist, hat seinen Grund. Beim Joker Wild Video Poker spielen nämlich Joker mit, die jeden Kartenwert annehmen können und dem virtuellen Zocker oft genug den Tag retten.



Markieren Sie die Karten, die Sie behalten möchten.

Joker Wild Video Poker 2.0

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: Don Metzler
c/o Barefoot Productions
839 Welsh Court, Louisville
Colorado 80027, USA

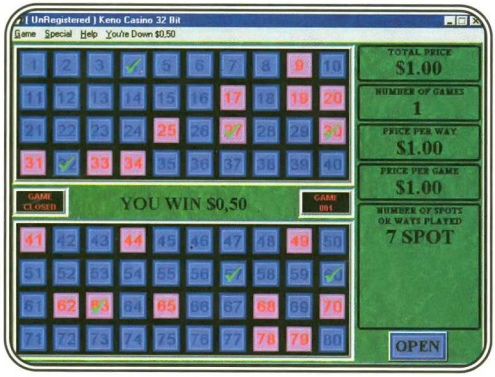
Preis: $ 10,–

SharePlay-Tip: ☠☠☠

Keno Casino 1.2

Lotto in der Spielhölle

Keno ist ein hierzulande noch recht unbekanntes Casino-Spiel. Es erinnert ein wenig an eine Mischung aus Lotto und Bingo und erlaubt es dem Spieler, selbst zu überdenken, auf wie viele Zahlen er setzen möchte.



Setzen Sie auf Ihre Glückszahlen und hoffen Sie darauf, beim Keno zu gewinnen.

Keno ist ein Casinospiel, das viele Zocker vollkommen ignorieren, weil es nicht mit dem Zauber des Rouletts oder einer Slot Machine mithalten kann. In den großen Casinos befinden sich die Keno-Tische immer in der Nähe der Bar oder des angegliederten Restaurants, weil man sich für Keno nicht lange zu konzentrieren braucht und das Ergebnis der Zocker-Lotterie bei einem Bier oder einem Essen am besten mitverfolgen kann.

Keno ist tatsächlich eine Mischung aus Lotto und Bingo. Jeder Spieler erhält zunächst einen Zettel, der Zahlen von 1 bis 80 aufweist. Jeder Spieler darf nun Zahlen auf diesem Schein markieren und auf diesem Wege seine Wette abgeben. Der Casino-Angestellte zieht anschließend nacheinander 20 Zahlen und markiert die entsprechenden Felder auf einer großen Keno-Leinwand.

Ob man bei einem oder mehreren Treffern gewinnt oder nicht, hängt auch beim Computerspiel davon ab, auf wie viele Zahlen der Spieler gesetzt hat. Er kann auf eine einzelne Ziffer setzen, gerne aber auch auf bis zu 15 verschiedene. Der Haken an der Sache ist nur, daß mit steigender Anzahl der gesetzten Ziffern auch die Anzahl der Treffer korrelieren muß. Ein Zocker, der 15 Nummern markiert hat, muß schon an die zehn Treffer erhalten, um ein paar Cent zu gewinnen. Das leuchtet ein, oder?

Bei dem Spiel Keno Casino kann man seinen Tip per Mausklick abgeben und dann das Programm dazu auffordern, immer wieder aufs neue 20 Zahlen zu ziehen. Mal gewinnt der Spieler, mal verliert er. Damit das Casino-Spiel nicht allzu schnell langweilig wird, unterstützt die Computerumsetzung auch die Las-Vegas-üblichen Sonderregeln Bet Against, Catch All, Quick Pick, Super Special, Top Or Bottom, Twenty Spot und sogar Way tickets.

Keno Casino 1.2

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor:
David Castillo, PO Box 152, Crestline, CA. 92325, USA

Email: 70732.3433@compuserve.com

Preis: $ 19,95

SharePlay-Tip:

Las Vegas Slots Pro 3.0

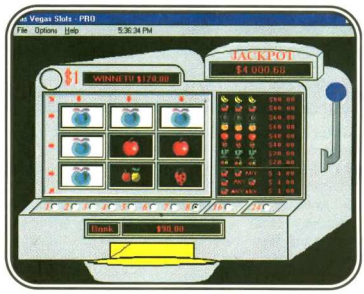
Einarmige Banditen

Virtuelle Slot Machines gibt es in der Shareware-Szene wie Sand am Meer. Das neueste PC-Modell heißt ziemlich einfallslos „Las Vegas Slots Pro" und reiht sich mehr müde als munter in die lange Reihe der Konkurrenz ein.

Ich mag einarmige Banditen für mein Leben gerne. Wenn ich ab und an einmal in einem Casino bin, kann ich 20 Stunden am Stück vor den metallenen Geräten sitzen und zusehen, wie sich die Rollen drehen. Manchmal habe ich Glück, manchmal Pech, im Grunde genommen komme ich immer wieder ohne große Verluste aus dem Casino heraus.

Automaten aus den Casinos kennt, der beginnt bei diesem antiquierten Spielsystem prompt zu gähnen.

Um für Abwechslung zu sorgen, bietet das Computerprogramm allenfalls ein Dutzend alternativer Soundsets und ein weiteres Dutzend verschiedene Symbol-Sammlungen für die Rollen an. In der Testversion können aber immer nur die ersten beiden Optionen im Auswahlmenü verwendet werden.



Der Spieler kann bei dieser Slot Machine auf bis zu acht Paylines setzen.

Um das Portemonnaie zu schonen, ohne auf den Spaß zu verzichten, lohnt es sich auf jeden Fall, einen virtuellen einarmigen Banditen zu verwenden, der Verluste nicht gleich mit Hilfe einer vierschrötigen Bande von Ganstern eintreibt.

„Las Vegas Slots Pro" ist eine neue Umsetzung eines einarmigen Banditen, die eigentlich auf den ersten Blick sehr gut aussieht. Auf drei Rollen drehen sich die typischen Fruchtsymbole so, daß beim Stillstand der simulierten Mechanik neun Symbole auf einmal zu sehen sind. Wer möchte, kann dabei gleichzeitig auf sage und schreibe acht Paylines setzen und auf diese Weise die Wahrscheinlichkeit eines Treffers pro Runde stark erhöhen.

So weit, so gut. Leider kennt die Spielmaschine außer einem progressiven Jackpot keine weiteren Extravaganzen. Da gibt es keine Joker, die an der dritten Position alle Symbole ersetzen können, keine progressiven Gewinnchancen und auch sonst keine neuen Ideen. Wer die vielen neuen

Einen letzten Fehler begeht der Entwickler auch noch – er zeigt im Programmfenster des einarmigen Banditen die Uhrzeit an. In keinem Casino der Welt hängt eine Uhr; man könnte ja bemerken, wie lange man bereits vor dem Groschengrab sitzt.

Las Vegas Slots Pro 3.0

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Timothy L. Hirtle, PO Box 1332, Virginia Beach, VA 23451-0332, USA

Email: 102705.2261@compuserve.com

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

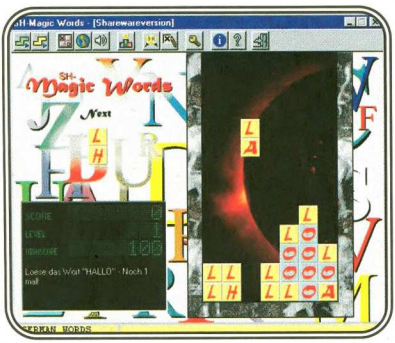
Preis: $ 19,95

SharePlay-Tip:

Magic Words 1.0

Fallende Wörter

Nach Pogo's Dreams und SH WinColorStar erscheint nun die Tetris-Variante Magic Words, um die Geschicklichkeits-Trilogie von Schenl & Horn zu vervollständigen. Das Tetris-Spiel jongliert mit Wörtern anstelle von geometrischen Formen.



Magic Words – die neueste Tetris-Variante von Schenk & Horn.

Das Tetris-Prinzip kennt wahrscheinlich jeder Anwender, der eine Tastatur bedienen kann. Grobe Klötzchen fallen von oben in einen Schacht hinein und müssen beim Fallen so positioniert werden, daß sie am Boden des Schachtes bestimmte Muster einnehmen.

Magic Words von den beiden deutschen Windows-Programmierern Schenk & Horn geht einen anderen Weg, um die eingestaubte Tetris-Idee wiederzubeleben. Hier plumpsen Buchstaben-Kolonnen in den Schacht hinein und lassen sich noch beim Fallen mit den Cursor-Tasten in eine Ausrichtung bringen.

Ziel ist es in den verschiedenen Leveln, am Boden des Schachtes Wörter auszulegen. Schafft man es, waagerecht, senkrecht oder diagonal ein Wortgebilde zu konstruieren, so wird es weiß markiert und löst sich anschließend auf.

Magic Words setzt sich aus 120 verschiedenen Leveln zusammen, von denen sich 15 bereits in der Testversion ausprobieren lassen. Jeder einzelne Level hat seine ganz eigene Aufgabe. Mal muß man ein Wort wie „Hallo" nachlegen, mal zwei beliebige Worte aus einer Liste formen, die sich im Menü anschauen läßt und die deutsche Begriffe von Aal über Salzarm bis zu Zysten enthält (für Fremdsprachler steht auch eine englische Wörterliste zur Verfügung). Hat man es geschafft, eine Levelaufgabe zu lösen, so ist es möglich, in den nächsten Level mit neuen Tücken und Hintergrundmotiven zu wechseln. Allerdings sollte man es trotzdem versuchen, im aktuellen Level so viele Punkte wie möglich zu sammeln, bevor der Schacht so voll ist, daß die Steine die Decke berühren.

Magic Words weist wie seine Vorgänger eine exzellente Grafik auf, die das Spielen zu einer wahren Freude macht. Die vielen Level lohnen auf jeden Fall die Anschaffung der preiswerten Vollversion.

Magic Words 1.0

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

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

Email: Sales@Sharedirect.com

Internet: http://www.sharedirect.com

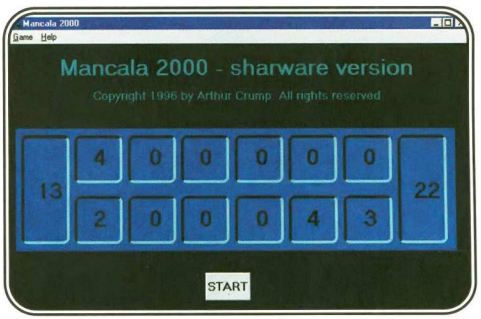
Preis: DM 29.–

SharePlay-Tip: 🐰🐰🐰

Mancala 2000

Das Bohnenspiel

Mancala, auch als das Bohnenspiel bekannt – dieses Brettspiel gehört mit zu den ältesten der Welt bekannten Spielen. Bereits vor 7000 Jahren hat man es in Asien und Afrika mit einem Brett und einer Handvoll Kaffeebohnen gespielt.



Das Spielprinzip von Mancala ist sehr interessant, nur die grafische Umsetzung fällt etwas öde aus.

Beim Mancala nehmen zwei Personen gegenüber voneinander Platz. Zwischen ihnen liegt auf dem Boden ein Brett, in das mehrere Mulden eingelassen sind. Jeder Spieler sieht direkt vor sich auf seiner Seite des Brettes sechs Mulden, in denen jeweils vier Bohnen liegen, und eine einzelne Sammelmulde am rechten Rand, die ein bißchen von den sechs Mulden abgesetzt ist.

Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt nun alle Bohnen aus einer der sechs Mulden und verteilt sie auf die angrenzenden Felder – und zwar entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn. Jede Mulde wird dabei mit einer einzelnen zusätzlichen Bohne beglückt. Schafft man es, die letzte Bohne in die eigene Sammelmulde zu legen, so ist man gleich noch einmal dran. Muß man die Bohnen über die Sammelmulde – auch Kalaha genannt – hinauslegen, so ist das auch nicht weiter schlimm. Man wagt sich dabei sozusagen in Feindesgebiet hinein und legt nun dem Gegner die letzten Bohnen in die Mulden.

Ziel ist es, am Ende des Spiels so viele Bohnen wie möglich in der eigenen Kalaha zu sammeln – denn hier darf man keine Bohnen mehr entnehmen. Um dem Gegner noch auf eine andere Weise Bohnen abzunehmen, muß man zu einem kleinen, fiesen Trick greifen. Schafft man es, seine Bohnen so geschickt zu verteilen, daß die letzte Bohne in einem leeren Feld auf der eigenen Seite des Holzbrettes landet, so darf man alle Bohnen aus dem direkt vis-à-vis gegenüberliegenden Feld, also von der Gegnerseite, einsammeln und in die eigene Kalaha legen.

Mancala 2000 setzt zwar die Spielidee kongenial um, bietet aber nur eine ganz schlichte Grafik – da gibt es in der Shareware-Szene weitaus Besseres zu sehen. Immerhin ist es möglich, die Ausgangsposition zu manipulieren und wahlweise 3, 4 oder 5 Bohnen in die Mulden zu legen.

Mancala 2000

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: AGCrump, PO Box 8216, Inglewood, CA 90308, USA

Email: a0545@lafn.org

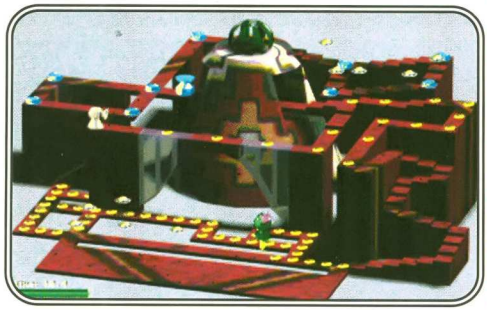
Preis: $ 10,–

SharePlay-Tip: 🐰

Marble Drop 1.0

Solitaire in 3D

Marble Drop ist das bislang schönste Steck-Solitaire, das jemals für Windows programmiert wurde. Das Austesten der Shareware-Version wäre sogar noch um einiges unterhaltsamer, wenn es da nicht ein Zeitlimit von 2 Minuten gäbe.



Marble Drop ist ein Steck-Solitaire für Anwender mit Geschmack.

Marble Drop ist eines dieser Spiele, über deren Entwicklung sich vor allem die Hersteller von Speicherchips und PC-Prozessoren freuen. Marble Drop belegt nicht viel Platz auf der Festplatte, dafür aber um so mehr im Arbeitsspeicher. Aufwendig gerenderte Hintergrundbilder, plastische Spielelemente und allerlei blinkender Multimedia-Schnickschnack: Darauf fahren nicht nur die Produzenten von Hightech-Hardware ab, sondern auch viele Anwender, die mal ein bißchen Farbe auf ihren Desktop zaubern möchten.

Marble Drop ist ein Steck-Solitaire, wie es viele vielleicht aus Holz geschnitzt noch vom letzten Weihnachtsmarkt her kennen. Auf einem Brett mit lauter Mulden liegen viele bunte Kugeln, nur in der Mitte des Brettes ist eine Mulde unbelegt. Ziel ist es nun, bis auf eine Kugel alle anderen Kugeln vom Brett zu nehmen. Zu diesem Zweck springt eine Kugel über eine andere hinweg in eine leere Mulde hinein; die im Bocksprung überwundene Kugel darf dann vom Brett genommen werden. Es ist gar nicht so einfach, das Solitaire aufzulösen, weil man stets um einige Züge vorausdenken muß. In der Regel bleiben am Ende trotzdem ein paar Steine zurück, die so weit auseinanderliegen, daß ein Bockspringen nicht mehr möglich ist.

Marble Drop kennt drei verschiedene Ausgangspositionen für die Steinejagd auf dem Bildschirm, weitere Steinmuster lassen sich in einem beiliegenden Editor festlegen. Wer möchte, kann jetzt noch rasch etwas für die Optik tun und die Steine in fünf Farben neu einfärben oder aber den gerenderten 3D-Hintergrund des Spielfeldes ausblenden (im Screenshot nicht zu sehen).

Marble Drop macht trotz der antiquierten Spielidee einen sehr guten Eindruck. Leider wird dieser gute Eindruck durch die Einschränkung der Testversion sehr stark getrübt. Jedes Spiel darf nur maximal zwei Minuten dauern, dann wird es automatisch beendet. Wer testet schon gerne unter einem solchen Zeitdruck? Wir jedenfalls nicht.

Marble Drop 1.0

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

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

Email: 102076.406@compuserve.com

Preis: $ 10,–

SharePlay-Tip: 🐭🐭

Orbots 1.0

Apocalypse now

Fällt den Shareware-Programmierern denn gar nichts Neues mehr ein? Orbots setzt uns an Bord eines Hubschraubers – wir müssen alles vernichten, was dem Flieger vor die Kanone rückt.

Das ist alles schon einmal dagewesen. Damals, in den noch immer glorifizierten Zeiten des Brotkastens, wie der Commodore 64 im Volksmund hieß, gab es einfach viele tolle Ballerspiele, die alle User begeisterten. Orbots ist einer dieser lebenden Klassiker. Man fliegt mit einem Hubschrauber von links nach rechts in einen Schacht hinein und schießt dabei ganz einfach auf alles, was sich da fliegend vor einem bewegt.

Schwieriger sind allerdings die seltenen Benzindepots, die den Schrauber auftanken, aber nur absolut sporadisch am unteren Bildschirmrand zu finden sind.

Orbots besteht aus vier Episoden, die jeweils acht Level anbieten. In der Testversion kann man leider nur die Level der ersten Episode ausprobieren. Wer es dabei geschafft hat, sich endlich in höhere Level vorzuarbeiten, der kann seinen Erfolgsstand auch abspeichern, um den



Mit dem Hubschrauber gegen den Rest der Welt.

Sicherlich macht es Spaß, einmal den Grips komplett auszuschalten und einfach nur noch den Ballerknopf zu betätigen. Trotzdem: Seit dem Zeitalter des C64 hat sich die Grafik der Spiele doch ein klein wenig gewandelt. Orbots versucht zwar verzweifelt, VGA-Effekte zu nutzen und furchtbar modern auszusehen, wirkt aber trotzdem nur mächtig angestaubt – das hätte man wesentlich besser machen können.

Freunde eines gepflegten Ballerspiels haben vielleicht trotzdem Lust darauf, sich in fünf Schwierigkeitsgraden von „PreSchool" bis „Real World" mit Orbots zu messen. Immerhin tritt man gegen UFOs, Kometen und sogar fliegende Drachen an. Schafft man es, die Bedrohung lange genug zu überleben, so bleiben auch schon einmal Bonusgegenstände in der Luft hängen, die man durch Überfliegen aufnehmen kann und die die Schutzschilde des Hubschraubers regenerieren. Noch wichtiger sind allerdings die seltenen Benzindepots, die den Schrauber auftanken, aber nur absolut sporadisch am unteren Bildschirmrand zu finden sind.

Orbots besteht aus vier Episoden, die jeweils acht Level anbieten. In der Testversion kann man leider nur die Level der ersten Episode ausprobieren. Wer es dabei geschafft hat, sich endlich in höhere Level vorzuarbeiten, der kann seinen Erfolgsstand auch abspeichern, um den Kampf in der Luft auch zu einem späteren Zeitpunkt wiederaufnehmen zu können. Ein Demo zeigt allen Einsteigern, wie man sich als Profi-Ballermeister am besten bei Orbots verhält.

Die besten zehn Spieler dürfen sich natürlich in eine Highscore-Liste eintragen, die über einen Menübefehl auch jederzeit einzusehen ist.

Orbots 1.0

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Pik A Program, 13 Saint Marks Place, NY, NY 10003, USA

Email: 74777,3233@compuserve.com

Internet: http:\\www.pik.com\index.html

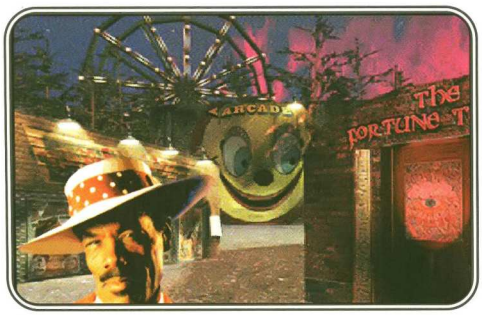
Preis: $ 24,95

SharePlay-Tip: 🐭🐭

Panik in the Park Demo

Grusel auf dem Rummel

Erika Eleniak ist vielen Anwendern gut bekannt. Sei es als kaum bekleidete Shauney aus der Fernsehserie Baywatch oder als nacktes Bunny aus dem Playboy. Für das CD-ROM-Adventure „Panic in the Park" hat sie nun ihre erste Rolle in einem Computerspiel angenommen.



Willkommen auf dem Jahrmarkt.

Erika Eleniak wird vom Pech verfolgt. Das hübsche Playmate aus Amerika mit dem deutschen Namen entscheidet sich anscheinend immer für die falschen Projekte. Nach dem Erfolg mit Baywatch hat sie in einer ganzen Reihe Filmen mitgespielt, die sich an der Kasse meistens als Flops herausstellten und in Deutschland oft genug nur in der Videothek starteten.

Im Auftrag von Warner Interactive hat Erika nun in einem Windows-Adventure mitgemischt und somit – wie viele andere Schauspieler zuvor – den Schritt in die virtuelle Welt gewagt. In „Panik in the Park" spielt die üppige Blonde eine Doppelrolle als Zwilling, wobei ein Zwilling böse und der andere gut ist. Ein Blick auf das interaktive Demo von Warner verheißt Schlimmes. Das Spiel läßt sich nur in der niedrigsten Windows-Auflösung in 256 Farben starten (ein vollkommen antiquierter Modus!) und bietet eine solch gräusliche und grobgeschnetzelte Farbpalette, daß man schon vom Zuschauen Kopfweh bekommt.



Ein Blick in die Zukunft gefällig?

Per Mausklick auf recht wenige Hotspots kann sich der Spieler im Demo bewegen und sich in diversen einfachen Arcade-Spielereien behaupten. Ein B-Movie, wieder einmal. Schade, Erika.

Panik in the Park Demo

System: Windows 3.1, kleinste Windows-Auflösung in 256 Farben, Maus, Soundkarte

Autor: Warner Active

Internet: http:\\www.warneractive.com/panic

Preis: noch offen

SharePlay-Tip: 🐒🐒

Pat Poker 2.0

Hoch oder runter?

Pat Poker bringt mehr Kitzel in ein ganz gewöhnliches Draw Poker-Spiel. Die gewonnenen Beträge lassen sich in diesem Spiel immer wieder neu riskieren und auf diese Weise ständig verdoppeln – wenn das Glück Ihnen hold ist.

Pat Poker ist eine Draw-Poker-Variante. Das bedeutet, daß Sie bei diesem Spiel ganz alleine gegen den Computer antreten und auf das Bluffen und stufenweise Hochreizen der Einsätze verzichten müssen.

Bei Pat Poker starten Sie mit 50 Dollar, von denen Sie pro Runde wahlweise einen bis 5 Dollar setzen können. Das Spiel ist zu Ende, sobald Sie Ihr Geld verloren haben. Ist Ihnen das Spielglück nicht hold, so können Sie die Startsumme allerdings in den Programmeinstellungen auch heraufsetzen und auf diese Weise das allzu nahe Spielende verzögern.

einem Pärchen nur im Verhältnis 1:1 ausbezahlt, lohnt sich das trotzdem. Denn alle erzielten Gewinne lassen sich sofort wieder riskieren und auf diese Weise vermehren. Dabei muß der Spieler nur raten, welche Karte das Programm wohl als nächstes zieht. Per Buttondruck kann man seinen Tip abgeben und sich dabei wahlweise für LO (Karten Zwei bis Sieben) oder HI (Karten Acht bis As) entscheiden. Gewinnt man bei dieser Wette, so wird der Gewinn verdoppelt. Diese Wette läßt sich beliebig oft wiederholen, bis die gewonnene Summe mit Collect eingesammelt wird.



Pat Poker ist eine ganz normale Draw Poker-Variante.

Sobald eine neue Runde beginnt, teilt Ihnen das Spiel fünf Karten zu. Ihr Job ist es nun, alle interessanten Karten zu markieren und den verbleibenden Rest gegen neue Karten auszutauschen. Nach diesem Schritt steht das Ergebnis sofort fest: Gewinne werden bereits ab einem Pärchen (Auszahlung 1:1) ausgezahlt, so daß man sich relativ häufig über virtuelle Einnahmen am Poker-Automaten freuen kann. Auch wenn das Programm Gewinne bei

Pat Poker 2.0

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Patrick McBride
PO Box 70484, Ft. Laud
FL 33307, USA

Email: 74454.1421@compuserve.com

Preis: $ 5,–

SharePlay-Tip: 🐒🐒🐒

Pigeon Hunt 1.0

Taubenmörder

Andrew Novotak hat sich ganz auf Jagd-Programme spezialisiert. Nach seinen Angelsimulationen WinFish 1-3, der Entenjagd WinDuck und der Fasanenhatz Pheasant Hunt stehen nun die Stadttauben im Zentrum des Fadenkreuzes.



Zu viele Tauben in der Stadt? Kein Problem.

Nerven Sie die vielen Tauben in der Stadt, die jedes Auto unter einer Brücke mit ihrem Kot neu einfärben, überall Milben hinterlassen und jeden freien Millimeter in einem Park belegen? Finden Sie das leise Gurren der Tiere fast ebenso störend wie das Kratzen von langen Fingernägeln auf einer Tafel? Dann sollten Sie unbedingt das Spiel Pigeon Hunt starten, um Aggressionen abzubauen – im wirklichen Leben würden Sie sonst bei gleicher Vorgehensweise wie im Spiel schnell als grausamer Taubenschlächter in der Zeitung stehen.

Pigeon Hunt zeigt nach dem Start eine Fototapete von London. Auf dem abgebildeten Platz tummeln sich viele Tauben, die sich wahlweise mit der Schrotflinte (Taste 1, 3 Schuß) oder mit der 9-Millimeter-Pistole (Taste 2, 10 Schuß) erledigen lassen. Tauben, die bei einem Treffer noch am Boden sitzen, sind für zwei Punkte gut, fliegendes Geflügel bringt abhängig von der Geschwindigkeit zwischen 5 und 10 Punkte ein. Ärgerlich ist es nur, wenn eine Taube fliegend aus dem Bildschirm entschwindet, dann wird dem Spieler nämlich ein Punkt wieder abgezogen.

Der Bildschirm von Pigeon Hunt scrollt butterweich nach oben und nach unten und zu den Seiten, so daß Sie immer nur einen kleinen Bereich des Jagdgebietes einsehen können. Dieses 3D-Szenario ist nicht nur daran schuld, daß man ab und an die Orientierung verliert, sondern sorgt auch dafür, daß man besser mindestens 8 MB Arbeitsspeicher im Rechner installiert haben sollte, damit die Tauben überhaupt abheben.

Die Testversion arbeitet zeitbeschränkt, so daß die Taubenjagd immer nur minutenweise stattfindet. Im Endeffekt reicht das bereits, denn abgesehen von der Ballerorgie bietet Pigeon Hunt kaum eine Herausforderung für den Spieler.

Pigeon Hunt 1.0

System: Windows 3.1, 256 Farben, Maus, Soundkarte

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

Email: support@allisoft.com

Internet: http://www.allisoft.com/

Preis: $ 20,–

SharePlay-Tip: 🐰🐰

Pitch 3.1

Skat mal anders

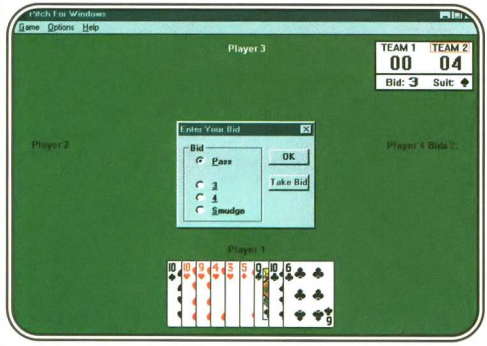
Pitch ist ein amerikanisches Kartenspiel für vier Personen, das streckenweise an Skat oder Schafkopf erinnert – aber trotzdem seine ganz eigenen Regeln aufweist.

Pitch ist den meisten Leuten an der Ostküste der USA geläufig und wird dort auch als „High-Low-Jack" bezeichnet. Außerhalb dieser Enklave ist Pitch fast nicht bekannt.

Bei Pitch erhält jeder der vier Mitspieler 9 Karten. Der Spieler, der links neben dem Geber sitzt, muß raten, wie viele Punkte sein Team wohl in der aktuellen Partie gewinnen wird (4, 3, 2 oder „Smudge"). Einen Punkt gibt es für jeden hohen Trumpf (das As), jeden niedrigen Trumpf (die Zwei), den Trumpf-Buben und für den Sieg, wenn man am Ende die meisten Karten eingestrichen hat. Das Bieten kann eine ganze Weile dauern, weil man auch passen kann. Wer das Bieten gewinnt, darf anhand seiner 9 Karten die Trumpffarbe festlegen – jetzt werden alle übrigen Karten verworfen und neu gezogen, bis jeder Spieler nunmehr nur noch 6 Karten besitzt.

Das Spiel beginnt, sobald der Gewinner des Bietens die erste Karte auswirft. Die Mitspieler müssen die Farbe bedienen, so lange es nur geht, anschließend lassen sich auch Karten anderer Farbe per Doppelklick ablegen. Oder man setzt einen Trumpf ein, um den Sieg der Runde an sich zu reißen. Der Sieger der Runde nimmt alle vier Karten an sich. Sind alle sechs Karten ausgespielt, wird Bilanz gezogen. Die Werte der Karten werden dem Team gutgeschrieben, das die Karten gewonnen hat. Schlußendlich gibt es einen Spielpunkt, der dem Team mit den höchsten Kartenwerten zugestanden wird. Wer das Zählen der Karten mitverfolgen möchte: Ein As zählt 4, der König 3, die Dame 2, der Bube 1. Die 10 ist für 10 Wertpunkte gut, und die übrigen Zahlen von 2 bis 9 zählen 0 Wertpunkte.

Pitch läßt sich sehr schnell spielen, wenn man die Regeln erst einmal verstanden hat. Am besten wagt man sich an ein paar schnelle Runden gegen die drei Computergegner heran, um auf diese Weise hinter die Kulissen zu schauen. In der Vollversion lassen sich viele alternative Regelwerke und Zusatzoptionen aktivieren.



Eine karge Grafik, aber viel Fun für Kartenstrategen – das bietet Pitch.

Pitch 3.1

System: Windows 3.1, 256 Farben, Maus, Soundkarte

Autor: Paul Frost, 7220 Davenport Rd, Apt. 211, Goleta, CA 93117-2941, USA

Email: pfrost@ix.netcom.com

Preis: $ 10,–

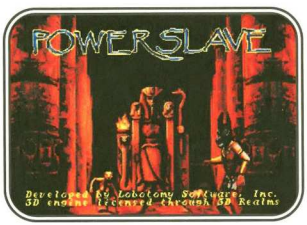
SharePlay-Tip: 🐰🐰

Powerslave Preview

Im alten Ägypten

Powerslave ist ein neuer 3D-Shooter mit der bekannten Engine von 3D Realms. Im Gegensatz zu vielen anderen Ballerspielen dieser Art wirkt Powerslave noch frisch und voller Pfeffer. Nichts für schwache Nerven.

Powerslave setzt uns wieder einmal in einem düsteren Gewölbe ab, in dem es unter Garantie vor Feinden nur so wimmelt. Diesmal ist aber alles gaaanz anders, denn diesmal treten wir nicht gegen Außerirdische an, sondern anscheinend gegen die widerauferstandenen Götter des alten Ägypten. Schon nach wenigen Schritten in den erstklassig gestalteten Dungeons stoßen wir auf ein paar Finsterlinge, die aussehen wie Anubis höchstpersönlich. Bevor wir uns vom Schock erholen, fliegt uns auch schon eine blau irisierende Plasmakugel an den Kopf – aua! Doch schon im übernächsten Raum wartet eine Magnum darauf, aufgelesen und mit einem Patronenstreifen geladen zu werden – bis dahin muß man sich eben mit dem Säbel den Finsterlingen und kleinen Monstern widersetzen.



Willkommen im alten Ägypten.



Vorsicht, Angriff altägyptischer Göttersklaven direkt von vorne.



Eine Levelübersicht zeigt Ihnen zu Beginn einer Partie die Räumlichkeiten.

Es macht einen Heidenspaß, die zwei Level der Preview-Version zu durchstreifen. Nicht nur, weil die vielen Feinde eben nicht gleich beim ersten Treffer umfallen, sondern weil es auf Schritt und Tritt viele Geheimgänge und Bonusräume zu entdecken gibt. Da wächst der Schwierigkeitsgrad mit jedem Meter – und der Spieler muß ab und an auch einmal sein Köpfchen einsetzen.

Die Vollversion von Powerslave wird 20 Level enthalten. 12 verschiedene Feindwesen und 7 Waffensysteme sorgen dann für anhaltenden Spielspaß.

Powerslave Preview

System: DOS 486/33, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte

Autor: Lobotomy Software

Email: Lobotomy_Software@msn.com

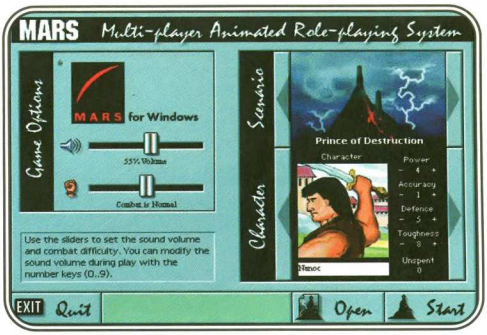
Preis: noch unbekannt

SharePlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒🐒

Prince of Destruction 1.24

Abenteuer in Nesteria

Prince of Destruction ist ein beeindruckendes Fantasy-Rollenspiel für Windows, das auf dem Multiplayer Animated Roleplaying System (MARS) beruht. Bis zu vier Spieler dürfen gemeinsam ihre Abenteuer in Nesteria erleben.



Auswahl des Spielcharakters.

Die Fantasy-Rollenspiele, die es bislang in der Shareware-Szene für Windows gibt, sind alle sehr spielgewaltig, bieten aber nur wenig fürs Auge. Das ändert sich mit dem Spiel Prince of Destruction. Nachdem sich der Spieler im Ausgangsmenü einen Charakter zusammengebastelt hat, kann es sofort losgehen.

In Nesteria hat der böse Prinz Grishnakh seine Schwester – die rechtmäßige Thronfolgerin – verbannt und selbst das Zepter der Macht ergriffen. Der Spieler wurde vom Wächter des Landes auserwählt, um den Prinz der Zerstörung zu entmachten. Wahrscheinlich gibt es zum Dank für die erlebten Heldentaten auch noch die Hand der Königin dazu.

Allein oder im Netzwerkverbund mit bis zu drei Freunden wird diese haarsträubende Aufgabe gelöst. Dabei zeigt das Windows-Programm das Geschehen dreidimensional in höchster Auflösung aus der Vogelperspektive an. Eine kleine Karte auf der rechten Fensterseite hilft zusätzlich dabei, sich auch noch im ganzen Land zu orientieren, da man hier ablesen kann, in welcher Stadt man sich gerade befindet. Mit den Cursortasten kann diese kleine Landkarte gegen das Inventar oder – viel besser – gegen die Übersicht der Tastaturbelegung eingetauscht werden. Leider ist es sehr schwierig, die Spielfiguren mit den verschiedenen Tasten zu bewegen. Ohne die Tastenübersicht geht deswegen vor allem im Gefecht oder in Streßsituationen schnell der Überblick verloren. Doch das Lernen der Tasten lohnt sich, es gibt über 15.400 Regionen zu erkunden – das dauert.

In der Shareware ist es nicht möglich, bestimmte Regionen aufzusuchen, den Spielstand zu speichern oder seinen Charakter über den Level 5 hinaus zu befördern.

Prince of Destruction 1.24

System: Windows 3.1, 4 MB RAM, 256 Farben, Maus, Soundkarte

Autor: BadgerCom Software Inc., 1205 West Elizabeth E111, Fort Collins, Colorado 80521, USA

Email: badger@badgercom.com

Internet: http://www.badgercom.com

Preis: ab $ 30,–

SharePlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒🐒

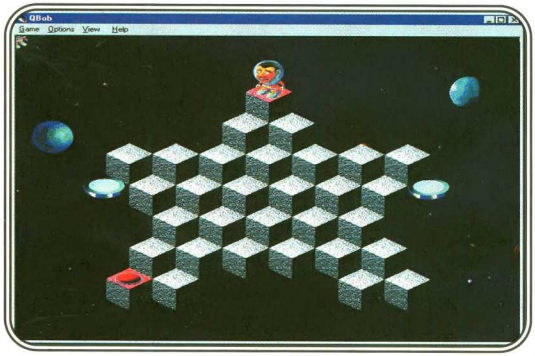
Q-Bob 1.0

Meteoriten sprengen

Q-Bob ist eine echte Überraschung für Windows-Freunde. Das grafisch exzellent gestaltete Spiel fordert Sie auf, im Weltraum Meteoriten zur Sprengung vorzubereiten. Passen Sie dabei nur auf Außerirdische, UFOs, FBI-Beamte und Kosmosgeröll auf!

Q-Bob nennt sich ein neues 3D-Spiel für Windows 95, das eine fast schon vergessen geglaubte Spielidee aus alten C64-Tagen neu aufarbeitet. Q-Bob ist ein kleiner knubbeliger Astronaut, der im Weltall Asteroiden sprengen muß. Diese Asteroiden erscheinen auf dem Bildschirm in Form von vielen Quadern, die zu einem dreidimensionalen 3D-Gebilde verbunden sind. Treppauf, treppab muß Q-Bob nun alle Quader des Asteroiden zu Fuß erhüpfen, um sie auf diese Weise zu markieren und für die Sprengung vorzubereiten. Dabei ändert sich bei jedem Schritt die Farbe des Quaders, die der Q-Bob bereits berührt hat – eine gute Orientierungshilfe.

Leider ist es nicht ganz so einfach, die Quader zu markieren, wie es auf den ersten Blick aussieht. Q-Bob kann die Felder nur im Zickzackmuster erspringen, der intelligente Mauspfeil gibt dabei die Richtung vor. Wer zu hektisch springt, hüpft schnell über das Ziel hinaus und verschwindet in den Tiefen des Weltraums – und das, wo Q-Bob doch nur drei Leben hat. Herabfallende Meteore, ziemlich schleimige Außerirdische und nicht zuletzt finstere FBI-Agenten machen Q-Bob das Leben zur Hölle und bringen ihn bei einem Kontakt um die Ecke. Im Violent-Modus zerplatzt Q-Bob dabei sogar regelrecht. Sind alle Felder markiert, hüpft das Männchen auf einen roten Knopf und bringt den Meteoriten zur Explosion. Bis zu vier Spieler dürfen sich übrigens zugleich an Q-Bob versuchen.



Q-Bob entführt Sie in den Weltraum – zerstören Sie die Asteroiden auf dem Bildschirm!

Q-Bob 1.0

System: Windows 95, 256 Farben, Maus, Soundkarte

Autor: MoonRock Software, Inc., 1315 Madison St., Suite 191, Seattle, WA 98104, USA

Internet: http://www.moonrock.com/moonrock/qbob.html

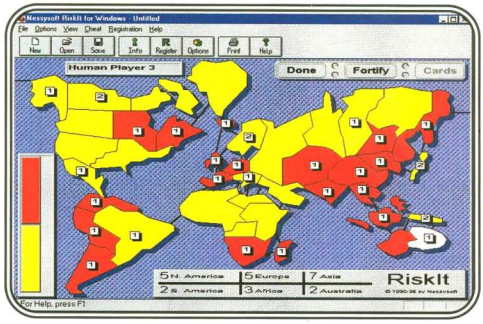
Preis: $ 15,–

SharePlay-Tip: 🐭🐭🐭🐭🐭

Riskit 1.1

Der Einsatz: die Welt

Riskit ist eine Umsetzung des Brettspiels Risiko, die sich nicht allzu weit vom Original entfernt. Bis zu sechs Spieler können sich am Krieg um die Welt beteiligen – wenn ihnen das Glück hold ist.



Risiko-Freunde spielen mit Riskit eine Variante des beliebten Strategie-Brettspiels, die nur unwesentlich vom Original abweicht.

Im Auswahlmenü legt der Spieler fest, ob er alleine gegen den Computer oder gegen bis zu fünf menschliche Spieler antreten möchte. Am interessantesten ist sicherlich der Krieg gegen einen oder mehrere Computergegner – dann muß man sich nicht ständig mit seinen Freunden um den Platz vor der Tastatur prügeln.

Nach dem Start verteilt das Programm die Ländereien auf rein zufälliger Basis und markiert anschließend die Länder in den Farben der Spieler. In der Statuszeile kann der Spieler nun die Anzahl der Armeen einsehen, die er per Mausklick auf ein Land seiner Farbe plazieren kann.

Umgehend nach dem Plazieren der Armeen beginnt der virtuelle Kampf. Es reicht dabei aus, erst das angreifende, eigene Land mit der Maus zu markieren, um dann das anzugreifende, fremde Land anzuklicken. Ohne daß der Spieler es merkt, wirft das Programm drei virtuelle Würfel jeweils für den Angreifer und für den Angegriffenen und wertet das Ergebnis im Arbeitsspeicher aus. Gewinnt der Angreifer, so kann er leider nicht auswählen, mit wie vielen Armeen er in das hinzugewonnene Land überwechselt – er nimmt immer alle verfügbaren Soldaten bis auf einen mit. Für jedes hinzugewonnene Land gibt es eine Karte, die man im Dreierverbund ab und an gegen neue Armeen eintauschen kann. Höchstes Ziel beim Risiko ist es sowieso, pro Runde so viele Armeen wie möglich zu erhalten, um den Feind mit Karacho niederwalzen zu können. Armeen erhält man für die Gesamtzahl seiner Länder geteilt durch 3, aber auch als Bonus für vollständig besetzte Kontinente.

RiskIt erlaubt es, in den Optionen viele Sonderregeln einzuschalten und eine Spielerstatistik abzufragen. Leider nervt die Shareware-Version recht bald mit einem alle paar Sekunden aufpoppenden Hinweisbildschirm, dessen Erscheinen zu allem Unglück auch noch von einem infernalischen Klingeln begleitet wird.

Riskit 1.1

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Nessysoft
Postfach 129, A-1120 Vienna

Email: office@nessysoft.co.at

Internet: http://www.ping.at/nessysoft/

Preis: DM 40,–

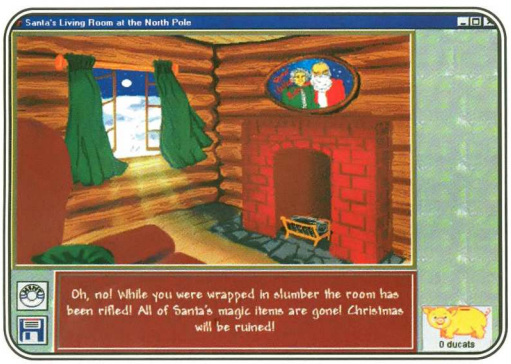
SharePlay-Tip: 🐭🐭

Santa's Secret Valley 1.1d

Der Weihnachtsklau

Ho-Ho-Ho. Weihnachten ist längst vorbei. Aber ich muß Euch sagen – es war ganz schön knapp diesmal. Jemand hat dem Weihnachtsmann vor der Bescherung all seine Utensilien geklaut. Zum Glück haben wir die Sachen schnell wiedergefunden.

Pünktlich zur Weihnachtszeit legte AHA! Software eine neue Version des beliebten Grafikadventures „Santa's Secret Valley" vor. In diesem grafisch sehr ansprechend gestalteten Spiel übernimmt der Spieler die Rolle eines Elfen, der die magischen Stiefel und den Geschenkesack des Weihnachtsmanns bewachen soll. Doch ach, der Sessel im Wohnzimmer des Weihnachtsmannes sieht ja so gemütlich aus! Kaum hat sich der Spieler per Mausklick im Sessel niedergelassen, da schläft er auch schon ein und – wacht erst Stunden später wieder auf.



Himmel, hilf – dem Weihnachtsmann wurden alle seine Sachen gestohlen.

In der Zwischenzeit haben leider die Diebe zugeschlagen, wie das offenstehende Fenster zum Garten hin beweist. Alle magischen Gegenstände des Weihnachtsmanns sind verschwunden, was gar nicht gut ist, da Santa Claus bald zur Bescherung aufbrechen muß. Um seinen Fehler wiedergutzumachen, muß der Spieler die Spur des Diebes aufnehmen.

Mit dem intelligenten Mauszeiger kann der Spieler schnell von einem Bildschirm zum nächsten wechseln und auf diese Weise die deutlich sichtbaren Fußstapfen der Diebe im Schnee verfolgen. Nur allzu bald treten die ersten Rätsel auf. So ist eine verschlossene Tür nur dann zu öffnen, wenn man per Mausklick auf einer Instrumententafel die richtigen Töne so trifft, daß ein Weihnachtslied ertönt.

„Santa's Secret Valley" kann beliebig lange getestet und eingesetzt werden. Einige sehr wichtige Räume lassen sich in der Testversion allerdings nicht betreten, so daß es ohne die Vollversion unmöglich ist, dem Weihnachtsmann doch noch in seine Stiefel zu helfen.

Santa's Secret Valley 1.1d

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: AHA! Software Inc., 1915 Casa Marcia Cr., Victoria BC, Canada V8N 2X4

Email: ssv@islandnet.com

Preis: ab $ 16,–

SharePlay-Tip:

Skater Dude 1.0

Inline-Skating

Was es nicht alles gibt! In dem Spiel Skater Dude übernimmt der Spieler die Rolle eines Inline-Skaters, der auf einer heftig befahrenen Straße zu überleben versucht.

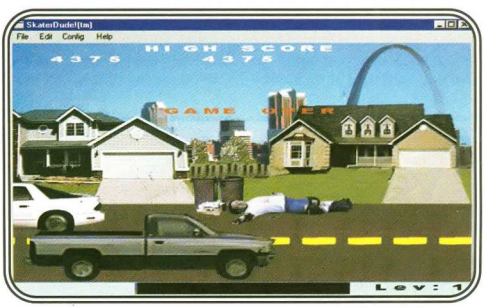
Es gibt Programmierer, die möchte man inständig darum bitten, doch bitte noch ein paar Jahre damit zu warten, bis sie eine erste Version eines Spiels auf den Markt werfen. Und in dieser hoffentlich lang bemessenen Zeit sollten sie üben, üben, üben.

Der Entwickler von Skater Dude gehört ganz sicher mit zu dieser Klientel. Skater Dude ist ein Windows-Spiel, das mit seiner zusammengeflickten Grafik jeden noch so schnellen Rechner in die Knie zwingt. Tatsächlich bildet das Spiel auf einer Fototapete eine original amerikanische Kleinstadtgegend inklusive einer asphaltierten schmalen Straße ab. Das eingeklebte Foto eines Rollschuhfahrers läßt sich nun mit der Tastatur oder einem Joystick animieren.

Während der Skater langsam an Geschwindigkeit zulegt und die Straße entlangrollt, kommen ab und zu Hindernisse auf das kleine Männchen zugeschwebt. Da gibt es große Autos und zottelige Hunde, denen der Spieler rasch ausweichen muß. Zu diesem Zweck bewegt sich der Skater ruckartig zwischen mehrere Mülltonnen am Rand der Straße – hier kann er nicht über den Haufen gefahren oder gerannt werden. Kommt der Spieler aber nicht schnellstens wieder aus dem Gefängnis der Mülltonnen heraus, so kracht er gegen die Blechtonnen – ein weiteres Leben ist verwirkt.

Für Abwechslung sorgen allein die Bonusgegenstände, die viel zu selten in Form von leuchtenden Rollschuhen auf der Straße herumliegen. Schafft man es, sie zu überrollen, so gewinnt man Punkte – toll! In der Shareware-Version lassen sich zwei Level komplett absolvieren, das war es auch schon.

Skater Dude ist ein gräßliches Spiel, das aufzeigt, daß sich auch gnadenlose Nieten in der Shareware-Szene herumtreiben. Wenn die Lizenzbedingungen länger ausfallen als die Spielbeschreibung, sollte man schon mißtrauisch werden.



Skater Dude ist ein ödes Spiel, das auch noch schlecht programmiert wurde – die Niete des Monats.

Skater Dude 1.0

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: Jeff Heaton PO, Box 25534, St. Louis, MO 63125, USA

Email: heatoninc@aol.com

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

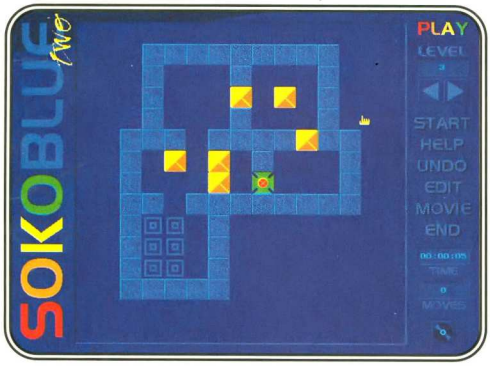
Preis: $ 20,–

SharePlay-Tip:

Sokoblue 2

100 x Sokoban

Sokoban ist ein bekannter Klassiker der Computer-Szene. Bei diesem Verkaufsschlager der Achtziger galt es, Kisten in einem Lager auf markierte Plätze zu verschieben. Sokoblue 2 modernisiert das Spiel und bringt 100 neue Level mit.



Sokoblue 2 ist ein sehr schönes Denkspiel für Tüftler.

Die Aufgabe von Sokoblue 2 ist schnell erklärt: In einem verwinkelten Lagerschuppen stehen viele Kisten herum. Diese Kisten müssen mit einem Gabelstapler auf markierte Bodenplatten verschoben werden – damit alles seine Ordnung hat. Das ist allerdings gar nicht so einfach, da der Gabelstapler eine Kiste nur aus ganz bestimmten Positionen heraus aufnehmen und verschieben kann. Viel zu schnell passiert es da, daß man eine Kiste in eine Sackgasse hineinmanövriert, aus der man sie nicht wieder herausbekommt – in diesem Fall muß der Level neu begonnen werden.

Sokoblue 2 legt den alten Sokoban-Klassiker in einer sehr gelungenen DOS-Grafik neu auf. Dem Spielspaß tut die Neugestaltung keinen Abbruch; das Hirn schlägt immer noch Kapriolen, wenn es die beste Route für den Gabelstapler berechnen soll.

Bei Sokoblue 2 stehen insgesamt 100 Level mit immer neuen Lagerhallen zur Verfügung, von denen sich 20 Level bereits in der Testversion angehen lassen. Der Schwierigkeitsgrad nimmt dabei von Level zu Level immer weiter zu, so daß Besitzer der Vollversion schnell an die Grenzen ihrer Intelligenz gelangen. Um sich beim Spielen etwas ablenken zu lassen, ist es übrigens möglich, aus Sokoblue 2 heraus eine Musik-CD im CD-ROM-Lauf anzusprechen. Und noch ein kleiner Hinweis: Wer im ersten Startbildschirm die Taste K drückt, aktiviert ein Spiel im Spiel namens Käsekästchen – das kennen viele noch aus ihrer Schulzeit.

Auf der Heft-CD sind drei weitere Spiele von FutureSoft gespeichert. Sokoblue 1.3 ist der Vorgänger des Sequels Sokoblue 2 mit 100 weiteren Leveln. Sokolor 1.3 hingegen ist eine Sokoban-Variante, bei der in 100 Leveln farbige Steine zusammenzuschieben sind. 9 x 9 ist ein recht einfaches Schiebespiel für Tüftler, die nach einer neuen Herausforderung suchen.

Sokoblue 2

System: 386er, DOS-Modus, 640 kB RAM, VGA, Soundkarte

Autor: FutureSoft
Jan Reineke, Kalandsweg 4
59348 Lüdinghausen

Preis: ab DM 20,–

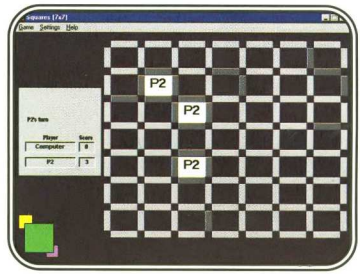
SharePlay-Tip:

Squares 2.0

Käsekästchen

Squares ist ein einfaches Denkspiel für zwei Mitspieler. Setzen Sie Striche in einem Raster möglichst so, daß Sie die Striche bald zu einem Quadrat vervollständigen können. Dieses Spiel werden viele noch aus der Schule als „Käsekästchen" kennen.

Keine Spielidee ist vor den Shareware-Programmierern sicher. In ihrem Bestreben, alles und jedes neu zu entwickeln und in der Shareware-Szene zu Geld zu verwandeln, machen sie vor keiner noch so simplen Idee halt. Squares ist ein solches Spiel, bei dem man sich unwillkürlich fragt, was man eigentlich mit einer teuren Computer-Umsetzung soll – ein Stück Papier und ein Filzer hätten es hier auch getan.



Squares im Raster 7x7.



Das Raster des Spiels kann verändert werden.

Squares zeigt nach dem Start ein Raster mit 3 x 3 bis 7 x 7 Feldern an. Abwechselnd zieht nun jeder der beiden Spieler einen Strich in diesem Raster nach. Das Ziel ist es, ein Kästchen mit vier Strichen einzurahmen, dann wird es ausge-x-t, und der Spieler, der den letzten Strich gesetzt hat, bekommt den Punkt zugeteilt. Gewiefte Spieler setzen ihre Striche natürlich so, daß der Kontrahent kein Kästchen vervollständigen kann, und so passiert in der ersten Spielhälfte nicht viel mehr als das Ziehen der Striche. Ganz zum Schluß kann man dann aber nicht mehr anders – jetzt entstehen volle Kästchen oft gleich im Dutzend, und das Spiel gewinnt an Spannung.

In der vorliegenden Computerversion kann der Spieler nicht nur gegen einen menschlichen Gegner, sondern auch gegen den Computer antreten. Bei einem Spiel gegen den PC sollte man allerdings den Intelligenzquotient des PCs erhöhen, da dieser im Grundmodus ein dreiviertel-fertiges Kästchen nicht einmal dann erkennt, wenn man ihn mit dem Prozessor draufsetzt.

Die Testversion läßt sich wahlweise 15 Tage oder 15mal benutzen, je nachdem, welches Ereignis eher eintritt.

Squares 2.0

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: CRA, 9814 Indian Queen Point Road, Fort Washington, MD 20744, USA

Email: 102136,3077@compuserve.com

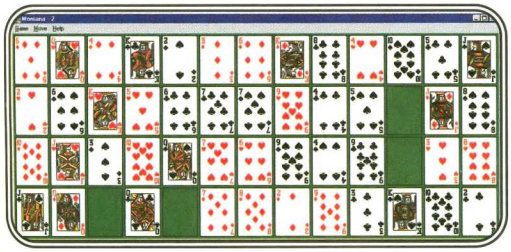
Preis: $ 12,–

SharePlay-Tip:

SPS Games Pack 5.0

Spinnen im Turm

Das SPS Games Pack kopiert neuen „Stoff" für die Mittagspause auf die Festplatte. Neben einem Minesweeper-Klon lassen sich ab sofort drei neue Kartenpatiencen starten.



Montana.

Es gibt sie, diese ganz bestimmte Zielgruppe, die jedes große Ballerspiel links liegenläßt, für eine neue Kartenpatience aber töten könnte. Nicht umsonst gehört das Solitaire von Windows mit zu den meistgestarteten Anwendungen – für die Bewältigung der Mittagspause ist das ganz genau das Richtige.

Das SPS Games Pack kopiert nun vier neue Denk- und Grübelspiele auf die Festplatte. Darunter befindet sich ein einfacher Minesweeper – finden Sie die Position der Minen auf einem großen Feld heraus. Geschenkt. Interessanter sind auf jeden Fall die drei sehr ansprechend umgesetzten Kartenpatiencen Towers, Montana und Arachnid. Kenner der Szene kennen diese drei Patiencen, die sich allesamt nicht so einfach lösen lassen wie die simple Flöte, mit der Windows aufwartet. Am ehesten läßt sich noch Montana in den Griff bekommen, bei Towers erhöht allein die Anzahl der verwendeten Karten den Schwierigkeitsgrad, da zwei komplette Decks eingesetzt werden.

Auch beim Szene-Liebling Arachnid wird mit zwei Kartendecks gespielt. Nach dem Start der Patience werden zehn Kartenstapel ausgelegt, von denen immer nur die oberste Karte mit dem Bild nach oben zeigt. Ziel ist es, sozusagen „auf der Hand" eine komplette Kartenreihe vom König bis herunter zum As zu bilden. Natürlich in einer einheitlichen Farbe, also in Pik, Kreuz, Karo oder Herz. Diesen Stapel kann man dann auf eine der acht Anlageflächen direkt unter der Titelleiste des Fensters transferieren.

Es ist ganz und gar nicht einfach, seine Kartenkombinationen zusammenzuhalten. Zwar kann man Karten auch dann umgruppieren, wenn sie nicht in der Farbe übereinstimmen, aber das erlaubt Arachnid auch nur dann, wenn die angelegte Karte einen genau um eins tieferen Wert als die bereits ausliegende Karte hat. Läßt sich keine Karte mehr von einem Stapel zum anderen verschieben, so klickt man auf den Stock oben links im Bild. Der legt nun eine neue Karte auf jedem Stapel ab – und die schöne Ordnung ist erst einmal wieder dahin.

SPS Games Pack 5.0

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: SP Services, PO Box 456, Southampton, United Kingdom SO17 1LP

Email: sphipps@cix.compulink.co.uk

Preis: £ 15,–

SharePlay-Tip: ❀❀❀

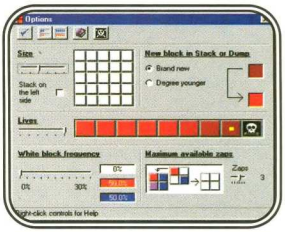
Stack 2.0

Spiel des Lebens

Bei Stack hütet der Spieler eine Zellkolonie, die ständig revitalisiert werden muß, damit sie nicht abstirbt. Dieses Spiel gegen die Zeit kann der Anwender auf die Dauer nur verlieren. Aber versuchen kann man es ja einmal, oder?

Stack zeigt nach dem Programmstart auf der rechten Seite des Fensters ein Spielbrett mit dem Titel „Stack" an, das 5 x 5 Felder aufweist. Startet man eine neue Partie mit dem Befehl Game / Start, so werden die vormals weißen Felder mit roten und blauen Kacheln gefüllt. Diese „Kacheln" leben und altern von einer Sekunde zur nächsten. Dabei werden sie langsam immer dunkler und dunkler, so daß man den Alterungsprozeß ganz gut mitverfolgen kann. Am Ende des Alterungsprozesses steht – wer hätte es nicht bereits vermutet – der Tod. Ein Totenkopf weist auf diesen Zustand hin, vorher warnen kleine Punkte im Zentrum der Kachel vor dem bevorstehenden Ende.

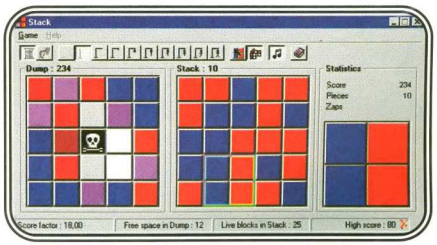
Um den Tod der Kacheln abzuwenden, muß der Spieler mit der Maus vier Kacheln auf einmal markieren und nach links in ein zweites Raster mit dem Titel „Dump" überführen. Auf diese Weise werden die Zellen im „Stack" revitalisiert, was eine plötzlich heller werdende Färbung aufzeigt.



Die Optionen des Spiels in der Übersicht.

Das oberste Ziel bei Stack ist es natürlich, diese Totenschädel zu vermeiden und die Frischkur der Zellen so lange wie möglich aufrechtzuerhalten.

In den Spieloptionen kann das Raster der beiden Spielflächen auf bis zu 8 x 8 Felder erhöht werden. Außerdem kann man die Anzahl der Lebenszyklen bis zum drohenden Tod einstellen und viele weitere Manipulationen an diesem faszinierenden Denkspiel gegen die Zeit vornehmen.



Bei Stack wird gegen die Zeit gespielt.

Das Problem: Im „Dump"-Feld lassen sich die einzelnen Kacheln zwar auch übereinander legen, aber das klappt leider nicht immer. Bestimmte Farbkombinationen sind tabu, wie die Online-Hilfe zu berichten weiß. Außerdem altern bald auch die Zellen im „Dump" und hinterlassen den einen oder anderen Totenkopf, der sich nicht mehr mit neuen Zellen überlagern läßt.

Stack 2.0

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: Marten Roode

Email: maarten@global.co.za

Preis: Freeware

SharePlay-Tip: ❀❀❀

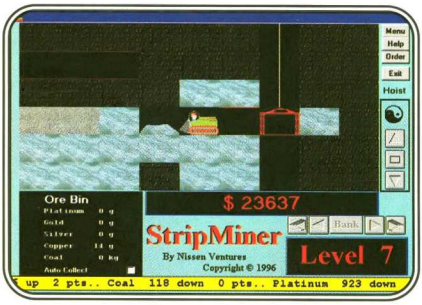
StripMiner 1.0

Höhlenforscher

Hat es Sie schon immer einmal gereizt, unter Tage edle Metalle und Rohstoffe abzubauen? Dann fahren Sie mit dem StripMiner in die Tiefen eines Untertagebaus und schürfen hier nach Gold, Platin und Kupfer.

Der Untertagebau, den das Spiel StripMiner unterhält, besteht aus 45 Ebenen. Das bedeutet, daß der Spieler mit seinem Schürfbagger recht tief in das Innere der Erde hinabfahren kann. Mit den Kontrollelementen des Spiels steuert der Anwender seinen Bagger so schnell wie möglich auf einen Aufzug und rast dann kontrolliert in die Tiefe. Sieht das Gelände um den Aufzug herum vielversprechend genug aus, so kann man wahlweise rechts oder links in das Gestein hineinbohren.

Es gibt fünf verschiedene Sorten Gesteine, die man wegfräsen kann. Nach ein paar Minuten erkennt man auch als Laie bereits das häufig ausliegende kohlehaltige Geröll und lernt es von den seltenen Goldadern zu unterscheiden.



Passen Sie auf, daß Ihnen beim Schürfen nicht das Geld ausgeht!

man aufnehmen möchte und welche nicht.

Das Bohren und Baggern kostet den Goldgräber übrigens richtig Geld. Das Anfangskapital von etwa 25.000 Dollar schrumpft auch beim Stillstand des Bohrers schnell zusammen. Gegen die drohende Finanzmisere hilft in der Regel nur das Auftauchen. Wer rechtzeitig zum Aufzug zurückfährt, sich zur Oberfläche transportieren läßt und hier sein Erz vor einem Bankgebäude verkauft, der kann abhängig von den ständig eingeblendeten Kurswerten seine Metalle zu Cash veredeln lassen.

Leider ist genau diese Verkaufsoption in der Shareware-Version nicht zugänglich, so daß sich die Testversion nach einigen Minuten von ganz allein ausschaltet – wenn nämlich das Eigenkapital aufgebraucht ist.

Findet sich im Abraum des Bohrers etwas von Wert, so wird es automatisch in einer Dialogbox angezeigt. Per Mausklick läßt sich das Erz in eine Lore verpacken. Schon bald transportiert man munter jede Menge Kohle und Kupfer, aber auch Silber, Gold und sogar Platin mit sich herum.

Doch Vorsicht: Die Lore ist bald voll, und dann kann der Spieler keine neuen Erze mehr aufnehmen. Deswegen ist es besser, die Autocollect-Funktion gar nicht erst hinzuzuschalten, sondern selbst per Mausklick abzuwägen, welche Erze

StripMiner 1.0

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Nissen Ventures
PO Box 637
Surrey BC V3T 5L9, Canada

Email: 102261,114@compuserve.com

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

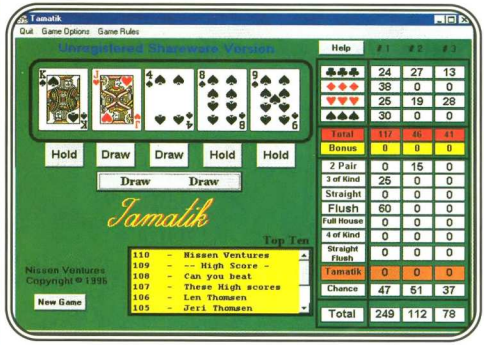
Preis: $ 19,95

SharePlay-Tip: ❀❀❀

Tamatik

Kniffeln mit Karten

Handelt es sich bei Tamatik um ein Poker-Spiel? Oder doch eher um eine Kniffel-Variante? Die Wahrheit liegt wohl irgendwo dazwischen.



Bei Tamatik kniffeln wir ab sofort mit Poker-Karten.

Tamatik ist, sieht man es mit den Augen der Würfelfreunde, eine sehr interessante Kniffel-Variante. Gespielt wird auf drei Kniffelspalten zur gleichen Zeit, so daß der Spielspaß verlängert wird und man die gewonnenen Punkte sinnvoller verteilen kann. Doch o Graus, gespielt wird nicht mit Würfeln, sondern mit Karten. Deswegen sehen Pokerfreunde Tamatik auch eher als Kartenspiel an, das sich an das bekannte Würfelspiel anlehnt.

Zu Beginn einer Partie werden dem Spieler fünf Karten aus einem Pokerspiel zugeteilt. Jetzt gilt es, interessante Karten zu markieren und den Rest einmalig gegen neue Karten auszutauschen. Steht das Ergebnis fest, so muß es per Mausklick in ein etwas abgewandeltes Kniffelblatt übernommen werden.

Anstelle der einfachen Zahlen-Päsche, die normalerweise in die obere Hälfte eines Kniffelblattes übernommen werden, rechnet Tamatik hier lieber mit Päschen einer bestimmten Kartenfarbe. Wer es demnach schafft, mindestens drei Karten einer Farbe (Pik, Kreuz, Karo oder Herz) zusammenzubekommen, kann die addierten Kartenwerte in das entsprechende Feld in der Punktekarte eintragen lassen. Kommen nach der Addition der Punkte für die Pik-, Kreuz-, Herz- und Karo-Päsche über 120 Punkte zusammen, so gibt es sogar noch einen Bonus dazu. Die untere Hälfte des Kniffelblocks nimmt die Punkte für zwei Pärchen, einen Dreier, einen Straight, einen Flush, ein Full House, einen Poker oder einen Straight Flush entgegen. Diese Möglichkeiten, Punkte zu machen, sind ganz klar den Pokerregeln entnommen. Wer es schafft, hoch genug zu punkten, der kann sich in die Top-10-Liste eintragen lassen.

Sollta Tamatik auf Ihrem Rechner mit der Fehlermeldung „Illegal function call" den Start verweigern, so müssen Sie in der Systemsteuerung die Ländereinstellung USA aktivieren – dann klappt's auch mit Tamatik.

Tamatik

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Nissen Ventures
PO Box 637
Surrey B.C., V3T 5L9 Canada

Email: 102261.114@compuserve.com

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

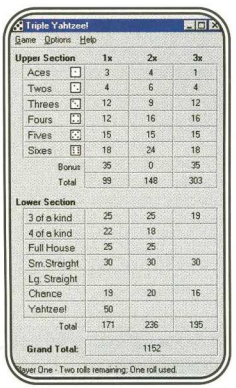
Preis: $ 19,95

SharePlay-Tip: ❀❀❀

Triple Yahtzee 1.1

Dreimal Kniffel

Kniffel ist ein sehr beliebtes Würfelspiel nicht nur in Deutschland. Die Freeware „Triple Yahtzee" bietet eine gern gespielte Sonderregel: Man darf in drei Kniffelspalten auf einmal spielen.

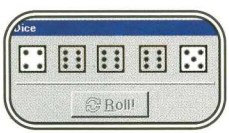


Bei Triple Yahtzee spielt man in drei Spalten gleichzeitig.

Kniffel, auch Yahtzee genannt, darf in keinem Urlaubsgepäck fehlen. Im Endeffekt braucht man für das Spiel nur fünf Würfel und einen Block mit vorgedruckten Kniffelblättern aus dem Handel. Die Kniffelblätter fungieren als „Scorecards", auf denen man seine erwürfelten Punkte einträgt. Dreimal darf man würfeln, dann steht das Ergebnis fest. Das Ziel ist es normalerweise, pro Spiel jeweils einen Dreierpasch mit Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen zu würfeln, ein Full House zusammenzustellen, zwei Straßen zu legen und den Königspasch – 5 von einer Sorte – zu versuchen. Die Punkte werden in eine Spalte des Kniffelblattes eingetragen und dann zusammengezählt. Der Sieger ist natürlich der Spieler mit der höchsten Punktezahl.

Triple Yahtzee variiert dieses Grundprinzip etwas. Anstatt die Punkte nur in einer Spalte entgegenzunehmen, spielt die Freeware gleich über drei Spalten auf einmal. Das zieht nicht nur das Spiel in die Länge, sondern macht es zugleich auch viel spannender, weil man die erwürfelten Punkte nun geschickter auf dem Blatt verteilen kann. Die Handhabung von Triple Yahtzee ist sehr einfach und die Gestaltung des Spiels sehr professionell. In einem kleinen Fenster werden die fünf Würfel angezeigt. Ein Mausklick auf Roll! setzt sie in Bewegung. Würfel, die Sie behalten möchten, werden mit der Maus markiert und erscheinen jetzt grau hinterlegt. Die verbleibenden Würfel lassen sich erneut in den Becher werfen. Nach drei Runden ist Schluß, dann müssen Sie sich entscheiden, wie Sie die Augen der Würfel im Score verbuchen möchten.

Ein Mausklick auf ein Feld auf der Zählkarte reicht bereits aus, um die Punkte festzuhalten. Triple Yahtzee rechnet alle Boni und Summen selbständig zusammen und zeigt sie im Blatt an. Ein 2-Spieler-Modus erlaubt übrigens auch das gesellige Kniffeln vor dem Bildschirm.



Einmal würfeln, bitte!

Damit das Spiel fehlerfrei funktioniert, müssen Sie es mit „Programm kopieren" von der Heft-CD auf die Festplatte entpacken lassen, dann stellen Sie mit dem Explorer-Befehl „Umbenennen" bitte die Dateinamen *GREY-FIVE.BMP*, *GREY-FOUR.BMP* und *GREY-THREE.BMP* wieder her .

Triple Yahtzee 1.1

System: Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor: Jeremy Jessup
Email: jessupj@bahsd.com
Preis: Freeware
SharePlay-Tip: 🐰🐰🐰

Ultra Logic 1.2

Logische Farben

Ultra Logic ist ein Mastermind-Klon. Versuchen Sie, so schnell wie möglich die Farbenkombination herauszufinden, die sich der Computer insgeheim ausgedacht hat.

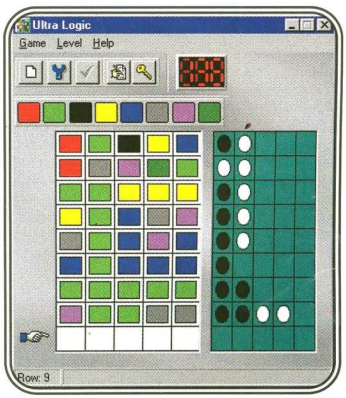
Sind Sie gut darin, deduktiv zu denken, Schlüsse zu ziehen und wie Nick Knatterton zu kombinieren? Dann ist Ultra Logic genau das richtige Spiel für Sie. Bei diesem Mastermind-Klon denkt sich das Computerspiel eine Farbkombination aus, die der Spieler so schnell wie möglich erraten muß.

Im einfachsten Modus besteht die Farbkombination aus drei Feldern. Erschwerend kommt allerdings hinzu, daß der Computer diese Dreierkombination aus acht verschiedenen Farben zusammenmischen kann und daß einzelne Farben auch mehr als nur einmal im Muster vorkommen können. Der Spieler hat in diesem Modus zehn Versuche frei, um das Rätsel zu knacken.

Zu diesem Zweck stellt er mit der Maus eine eigene Farbreihe zusammen, die anschließend sofort vom Computer ausgewertet wird. Ein schwarzer Fleißpunkt bedeutet, daß eine Farbe korrekt am richtigen Platz liegt. Ein weißer Punkt bedeutet, daß der Spieler zwar eine Farbe richtig gewählt hat, die Plazierung aber noch nicht stimmt. Da man nicht weiß, auf welche Farben sich der Computer bezieht, muß man dies durch weitere Feldexperimente herausfinden.

Schafft man es, die Dreierkette rasch zu knacken, so ist es bereits in der Testversion möglich, einen Gang hinzuzuschalten und in einen höheren Schwierigkeitsgrad zu wechseln. Der Intermediate-Level stellt nun eine Fünferkette zusammen und erlaubt nur noch neun Versuche, um das Rätsel zu lösen. Zwei weitere Schwierigkeitsstufen lassen sich denn auch nur in der Vollversion anspielen. Zur musikalischen Untermalung bietet Ultra Logic sehr fiepsig nachgespielte MIDI-Versionen von diversen bekannten Popsongs an.

Wer sich für den Kauf der Vollversion entscheidet, kann die Testversion auf der Heft-CD gleich zur Vollversion freischalten lassen. Auch das ist ein kundenfreundliches Vorgehen in der Shareware-Szene, das immer mehr Schule macht.



Ultra Logic – Mastermind für Schlaue.

Ultra Logic 1.2

System: Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor: Vitaly Livshits
605 Finch Ave., West, Apt 517
Willowdale, Ontario
M2R 1P1 Canada
Email: vitaly@idirect.com
Internet: http://www.student.toplinks.com/hp/vitaly/ulogic
Preis: $ 5,–
SharePlay-Tip: 🐰🐰🐰

Vinyl Goddess From Mars

Vinylgöttin in Not

Schon einmal bemerkt? In den Computerspielen sind meist die Männer die Helden. Nicht so bei diesem Jump&Run-Spiel. Hier zieht die Vinylgöttin vom Mars selbst los, um die verschollenen Einzelteile ihres Raumschiffs wieder einzusammeln.



Überall liegen Bonusgegenstände herum – schnell aufheben.

Die Vinylgöttin vom Mars ist mit ihrem Raumschiff unterwegs, um irgendwo in den Tiefen des Kosmos an einem intergalaktisch scharfen Rock-Festival teilzunehmen. Unterwegs kollidiert die scharfe Lady allerdings leider mit einem Meteor und muß auf einem fremden Planeten notlanden. Helfen Sie der Rothaarigen dabei, die Einzelteile ihres Raumschiffes wiederzufinden! Schaffen Sie das nicht, so findet das Konzert ohne die Vinylgöttin statt – und das wollen wir doch alle nicht, oder?

Die „Vinyl Goddess", das ist ein leicht erotisches Jump&Run-Spiel, wie es die Leute lieben: schnell, trickreich und richtig bunt. Mit einem knappen Höschen und oberschenkellangen Plastikstiefeln bekleidet rennt die Vinylgöttin durch die widrige Landschaft des Planeten, um ihre Utensilien wieder einzusammeln. Dabei begegnet sie recht bald merkwürdigen grünen Schleimmonstern und animierten Lollis, die sie sofort unter Beschuß nehmen. Zum Glück hat die Lady unterwegs ein Schwert gefunden, das sie geschickt werfen kann, um den planetaren Feinden das Leben auszuhauchen.

Kommt es trotzdem zu einem Kontakt mit dem fremden Leben, so nimmt der Vorrat an Lebensenergie nahezu schwindsüchtig ab. Zum Glück lassen sich überall im Level Zaubertränke aufspüren, die bei einer Aufnahme verlorene Energie zurückführen. Bei der „Vinyl Goddess" kann man ruhig auf Tempo setzen und in jeden Abgrund hineinspringen – so schnell stirbt es sich bei diesem Spiel nicht. Viel spannender ist es aber, die Vinylgöttin die vielen Lianen hinauf- und herunterklettern zu lassen – dabei tritt das Hinterteil der Lady so deutlich aus den Shorts hervor, daß man selbst bei der Zeichentrickfigur schamvoll den Blick abwendet. Oder so ähnlich.

Von dem Jump&Run-Spiel kann der erste Teil bereits in der Testversion gespielt werden, die beiden verbleibenden Episoden gibt es erst in der Vollversion.

Vinyl Goddess From Mars

System: 386er, DOS-Modus, 640 kB RAM, VGA, Soundkarte

Autor: Union Logic Software Publishing, Inc., PO Box 31039, 100 Bayshore Drive, Nepean, Ontario, K2B 8S8, Canada

Vertrieb: CDV Software GmbH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe

Internet: http://www.cdv.de

Preis: DM 59,95

SharePlay-Tip: 🐒🐒🐒

Wild 7 Slots 95 1.1

Die wilde Sieben

Slot Machines gibt es in der Shareware-Szene in recht großer Zahl. Die meisten dieser Simulationen taugen allerdings nicht viel. „Wild 7 Slots" bietet gleich drei einarmige Banditen unter einer Oberfläche an – und alle drei sind top.

Bei Wild 7 Slots kann der angehende Zocker gleich mit drei verschiedenen einarmigen Banditen spielen. Alle drei Maschinen stehen bereits in der Testversion zur Verfügung. Allerdings ist es bei den Maschinen Joker und Casino Slots nicht möglich, einen Gewinn zu speichern. Bei Wild 7 ist dies jedoch kein Thema – man will ja keine Crippleware verteilen.

Der Automat Wild 7 besteht aus einem Sichtsfeld, das in drei Ebenen jeweils 5 Symbole anzeigt. Setzen kann der Spieler auf jede einzelne Payline, besser ist es aber, gleich soviel Geld wie möglich auf alle fünf Paylines zugleich zu setzen, um die höchstmögliche Gewinnchance zu erzwingen. In diesem Fall wertet das Programm die Rollen nach dem Stillstand der Symbole waagerecht, diagonal und sogar noch im Zickzackmuster aus. Bei Wild 7 benutzt der einarmige Bandit Siebenen und Bar-Zeichen in verschiedenen Farben und Formen als Symbole. Eine Auszahlungstabelle am rechten Rand zeigt an, mit welcher Symbol-Kombination Sie einen Gewinn erzielen. Wer sich diese Kombinationen nicht merken möchte, vertraut ganz auf das Programm, das einen etwaigen Gewinn sofort markiert.

Kommt es zu einem „Treffer", so kann der Gewinn in einem Bonusspiel wieder riskiert werden, frei nach dem Motto „doppelt oder nichts". Der einarmige Bandit bietet als Bonusspiele wahlweise ein Pferderennen oder ein Draw Poker an. Noch besser ist allerdings die Pyramide, die auf knapp 15 Feldern ein paar Glücksfelder und sehr viele Pechfelder versteckt.

Die verbleibenden beiden Slot Machines bieten abweichende Regeln und Auszahlungslisten an. Besonders interessant ist dabei die Casino Slots-Maschine. Die bietet nicht nur eine tolle, neue Grafik, sondern blendet fortwährend Kugelsymbole mit Ziffern ein. Diese Ziffern werden, wenn sie im Symbolfeld erscheinen, automatisch hochgezählt. Ziel ist es hier, genau 21 Punkte zu erzielen.



Gewonnen! Den erzielten Gewinn können Sie sogar riskieren.

Wild 7 Slots 95 1.1

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

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

Email: ultisoft@mind.net

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

Preis: $ 20,–

SharePlay-Tip: 🐒🐒🐒

WinBlocker 2.0

Tetris mit Schuß

Von Schenk & Horn stammt diese ungewöhnliche Tetris-Variante. In 30 Leveln gilt es, herabfallende Steine so mit kleinen Quadern zu beschießen, daß ein glattes Rechteck entsteht, das sich dann sofort auflöst.



Auswahl des Startlevels.

Normalerweise muß der Spieler bei einer x-beliebigen Tetris-Variante die herabfallenden Steine am Boden eines Schachtes so auftürmen, daß geschlossene Reihen entstehen, die sich dann auflösen. Beim WinBlocker ist das Spielprinzip ein ganz anderes. Hier gilt es, die herabfallenden Steine bereits im freien Fall „rund" zu machen.

Zu diesem Zweck bewegt der Spieler am Boden des Schachtes eine kleine Kanone hin und her. Drückt man die Leertaste, so feuert die Kanone einen kleinen Quader ab, der dem herabfallenden Stein entgegeneilt und bei der Kollision mit ihm verschmilzt. Ziel ist es nun, die Quader so abzuschießen, daß sie aus dem fallenden Stein ein lückenloses Rechteck formen – das löst sich prompt auf. In der Regel sind die herabfallenden Steine von WinBlocker so groß, daß man mit vorausschauendem Denken Dauerfeuer geben muß, um die gewünschte Form zu beenden, bevor der Stein den Boden des Schachtes erreicht. Dann ist das Spiel nämlich sofort aus.

Am rechten Rand des Spielfensters zeigt eine Art Thermometer den Fortgang des Levels an. Erst wenn der Balken des Thermometers die 100-Prozent-Marke erreicht hat, gilt der Level als vollendet und der nächste kann geladen werden. Bevor man es nicht geschafft hat, einen Level zu knacken, darf man auch nicht in den Folgelevel wechseln. Zwar zeigt der WinBlocker zu Beginn eines jeden Spiels eine Levelübersicht an – die höheren Level bleiben allerdings gesperrt, bis man sich den Zugang verdient hat.

In der Testversion lassen sich 5 von 30 Spielstufen ausprobieren.



Die herabfallenden Blöcke müssen mit kleinen Rechtecken vervollständigt werden, bevor sie den Boden berühren.

WinBlocker 2.0

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

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

Email: Sales@Sharedirect.com

Internet: http://www.sharedirect.com

Preis: DM 29,–

SharePlay-Tip: 🐒🐒🐒

Xargon 3.0

Heldenland

Xargon ist ein echter Klassiker der Jump&Run-Szene: In bester 256-Farben-VGA-Grafik zieht ein muskelstrotzender Jüngling aus, um sich gegen Riesenbienen, wandelnde Hände und Monsterwürmer zu behaupten.



Xargon überzeugt als rasantes Jump&Run-Spiel mit allem Drum und Dran.

Ach, was waren das damals noch für Zeiten, als ein wackeres Jump&Run-Spiel noch auf einem 386er mit einem Megabyte Arbeitsspeicher lief, eine bombastische VGA-Grafik besaß und ein solch rasantes Tempo aufwies, daß man als Spieler kaum noch hinterherkam. Sie trauern den alten Zeiten nicht nach? Dann schauen Sie sich einmal Xargon an, eins der besten Hüpf-Abenteuer von Epic Megagames aus dem Jahre 94/95.

Xargon besteht aus drei Episoden, von denen die komplette erste Episode bereits in der Shareware-Version zur Verfügung steht. Der Spieler steuert seine Figur dabei zunächst über eine Level-Karte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Stößt man in dieser Karte gegen ein X, so wird der zugehörige Level geladen.

Die Level bestehen bei Xargon aus riesigen Landschaften, die über mehrere Bildschirme scrollen und am besten rennend und hüpfend erkundet werden, um möglichst schnell den Ausgang zu finden. Dabei stößt der Spieler schnell auf laufende Hände, fliegende Bienen, rollende Roboter und krabbelnde Riesenwürmer, die mit Laserschüssen oder Feuerbällen zu zerstören sind, bevor sie der grandios animierten Spielfigur bei einer Berührung einen Lebenspunkt abnehmen. Die abgefeuerten Schüsse lassen sich mit den Richtungstasten sogar noch lenken; ein Novum bei Jump&Run-Spielen.

Wie es bei einem guten Hüpfspiel üblich ist, liegen überall Bonusgegenstände aus, die sich durch Überhüpfen aufnehmen lassen. Sie stellen die „Gesundheit" der Spielfigur wieder her, verstärken die Feuerkraft der Waffen oder erhöhen einfach nur den Punktestand. Ganz bestimmte Gegenstände, die Esmeralds, lassen sich sogar sammeln und jederzeit gegen weitere Powerups eintauschen. Viele Geheimgänge, blutrünstige Speerfallen, Kletterseile, stabile Wolken, verschlossene Tore und Trampoline bringen noch mehr Fun in den Klassiker – davon würden wir gerne mehr sehen.

Xargon 3.0

System: 386er, DOS-Modus, 640 kB RAM, VGA, Soundkarte

Autor: Epic MegaGames Inc., 10406 Holbrook Drive, Potomac, MD 20854, USA

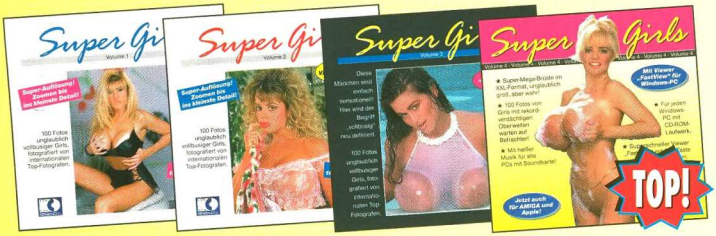
Email: orders@epicgames.com

Internet: http://www.epicgames.co.uk

Preis: $ 30,–

SharePlay-Tip: 🐒🐒🐒🐒🐒

Erotik-CDs für Ihren PC



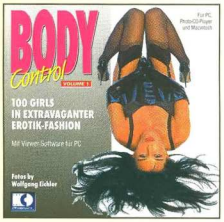
Super Girls – die Kult-CD-Reihe für Freunde spektakulärer Oberweiten. Man muß die Super Girls gesehen haben, um zu glauben, daß es so etwas tatsächlich gibt. Heftig!!! Je 100 Fotos.
Super Girls Vol. 1/2/3/4 jeweils nur DM 29,95

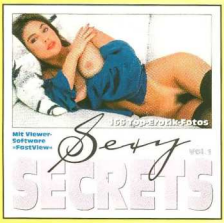
Super-attraktive Girls, die nicht nur auf Männer stehen, lassen die Hüllen fallen. Erotik vom Feinsten! 160 bzw. 154 Fotos.
HOT! Vol. 1, 2 Nur je DM 29,95

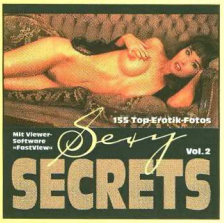




Wolfgang Eichlers Fotos wurden bereits im „Stern" veröffentlicht. Starke Frauen in extravaganter Erotik-Fashion aus Gummi, Lack und Leder. Photo-CD. 101 Fotos.
BODY Control – nur DM 29,95





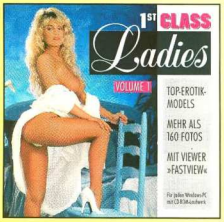


Top-erotische, Girls gewähren Einblick in ihre süßen Geheimnisse. 166 bzw. 155 prickelnde Bilder!
Sexy Secrets Vol. 1 oder 2 je nur DM 29,95

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



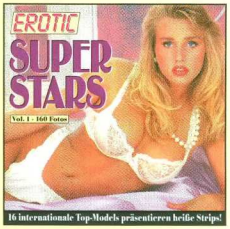
Top-Models, die sonst nur in Hochglanz-Erotik-Magazinen zu finden sind! 160/156 heiße Fotos mit superschnellem Viewer! **1st Class Ladies Vol. 1/2. Je nur DM 29,95**







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



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

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

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



Der Gesamtindex

Spiele von A bis Z

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

Kommerzielle Demos

Spielbare Demos kommerzieller Spiele – ab sofort auf jeder Heft-CD der SharePlay.

3D Ultra Pinball – Creep Night
AstroRock 1.02
CyberGladiators
Die Enviro-Kids greifen an
MissionForce – CyberStorm
Tail Chaser

Porträt: Moraffsware

Steve Moraff programmiert wunderschöne Spiele für Windows. Die besten stellen wir Ihnen auch auf der Heft-CD vor.

Moraffsware CyberDice 1.0
Moraffsware CyberTris 2.0
Moraffsware Escapade 1.3
Moraffsware Memory Jiggler 4.1
Moraffsware Morejongg 5.1
Moraffsware Pinball 1.0
Moraffsware Radiation 1.1
Moraffsware Ringjongg 2.1
Moraffsware Spherejongg 3.1
Moraffsware UltraBlast 4.4

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

Top-60-Shareware

Schon jetzt unersetzlich: Die besten 50–60 Shareware-Spiele und Demos der letzten acht Wochen im Test der Redaktion.

9 of 9
Albion
Alien Detector 1.2
Amulets & Armor
Ancient Domains of Mystery 0.92
Apollo 1.2
Aspetra
Barraging Barriers 1.1
Bier! 1.10
Boxes III
Breakfree 1.20
Canasta 4.0
Daisy's Garden 2
DogStar
Dragons Quest
Excellent Card Games
Exile I – Escape from the Pit 1.12
Exile II – Crystal Souls 1.03
Fate
Five Cards Stud Poker
Formula 2000
Four or More
FunCard 95 1.2
FunPok 95 2.0
FunSol 95 2.1
Fuzzy's World 1.0
Galaxi 1133
Go-Moku 1.2
Gophergolf 1.0
Gubble!
Gulf
Halatafl 1.0s
Hidden Fields 1.0
Hotel 2.1
Joker Wild Video Poker 2.0
Keno Casino 1.2
Las Vegas Slots Pro 3.0
Magic Words
Mancala 2000
Marble Drop 1.0
Mush
Orbots 1.0
Panik in the Park
Pat Poker 2.0
Pigeon Hunt 1.0
Pitch 3.0
PowerSlave
Prince of Destruction
QBob 1.0
RiskIt
Santa's Secret Valley 1.1d
Skater Dude 1.0
Sokoblue 1.3
Sokoblue 2
Sokolor 1.3
SPS Win95 Games Pack 5.0
Squares
Stack 2.0
StripMiner
Tamatik
Triple Yahtzee 1.1
Ultra Logic 1.2
Vinyl Goddess from Mars
Wild 7's Slots 95
WinBlocker 2.0
Xargon 3.0

Special: Adventures

Fantasy-Rollenspiele bis zum Abwinken – diesmal in unserem Special.

Castle of the Winds
Dare to Dream
Entombed
Inside World 1.3
Nethack 3.21
Palace of Deceit

Spiel des Monats

Das Spiel des Monats ist in diesem Heft das Jump&Run-Spiel Dig It! 1.0. Es ist nicht in das Menü der Heft-CD eingebunden. Bitte wechseln Sie auf der DOS-Ebene in das Verzeichnis \FAIR2\MONAT\DIGIT\ und starten Sie das Spiel mit DIGIT.EXE.

Updates

Neue Versionen von Spielen, die wir bereits in der SharePlay vorgestellt haben.

Fire Fight 1.1
Sean O' Connor Games

Vollversionen

In jeder SharePlay-Ausgabe stellen wir Ihnen mindestens 3 Light-Vollversionen vor. Diese Programme können Sie ohne weitere Kosten sofort einsetzen.

Dr. Harrison 2.3 Light
Ero-Tarot 1.0
TZ-Minigolf I 1.1 Light
TZ-Minigolf II 1.0 Light
Wetten Daß? Light

Spielbare Demos & Werbespiele

Einmal antesten, bitte

Das Shareware-Prinzip sorgt auch bei den großen Firmen für Furore. Und so erscheinen immer häufiger spielbare Demos kommerzieller Spiele im Internet, die sich für den Endanwender eigentlich nur aufgrund ihrer Größe von einer normalen Shareware-Version unterscheiden. Einige dieser Demos stellen wir Ihnen ab sofort in jedem Heft an dieser Stelle vor.



Tail Chaser

Haben wir uns nicht im ganzen Heft darüber aufgeregt, daß es in der Computerszene kaum noch Jump& Run-Spiele gibt? Nun, hier ist wieder eins.

Tail Chaser ist ein Hüpfspiel von DefCom (Postfach 1222, 45742 Marl), das für DM 49,95 im Kaufhaus vertrieben wird. Wir begegnen in dem hochwertigen DOS-Spiel einem aufrecht gehenden Dachs, der einer Monsterjäger-Gruppe angehört und mit seiner Kanone Jagd auf Unholde aller Art macht.



TailChaser kommt gerade frisch aus den Preßwerken. In der Demoversion des Hüpfspiels können Sie den ersten Level absolvieren.

Die 40-Megabyte-Demo, die wir auf der Heft-CD anbieten, spendiert einen vollständigen Level, den Sie sofort durchspielen können – wenn Sie es denn schaffen.

Tail Chaser ist kein schnelles Hüpf-Spiel, bei dem man in kurzer Zeit viel Levelboden wettmachen kann. Vielmehr gilt es bei dieser Umsetzung, Köpfchen einzusetzen. Fast behutsam schleicht man sich Schritt für Schritt vorwärts, um nur ja nicht von plötzlich aus dem Boden hochfahrenden Stahlklingen aufgespießt zu werden oder in gefährliche Abgründe zu stürzen. Beim Weg durch die Tiefen des Level gilt es, jedes Detail zu beachten. Da ist ein Hebel in der Wand zu sehen? Dann klettern Sie nur schnell zu dieser Stelle hin, um den Hebel umzulegen. Wer weiß, wozu es gut ist? Sie sehen ein kleines Männchen vor sich im Gang stehen? Bringen Sie es nicht gleich um die Ecke, vielleicht spricht es ja zu Ihnen. Falls Sie keine Soundkarte besitzen, um die glasklare Sprachausgabe zu nutzen, so können Sie das Gespräch auch in deutscher Sprache auf dem Bildschirm mitlesen.

Obwohl bei Tail Chaser auf das Tempo verzichtet wird, das ein gutes Jump&Run-Spiel ansonsten ziert, so bietet DefCom im Ausgleich dafür Powerups satt. Es gibt diverse Munitionsextras, die man aufnehmen kann und die den Schüssen des Dachses mehr Power und Reichweite verleihen. Neue Waffen wie der Super Blaster, das Astrofire, die Overkill-Granate und die Bombe helfen dabei, unliebsame Gegner, aber auch Hindernisse über den Haufen zu schießen. Über zwanzig weitere Bonusgegenstände machen unsichtbare Gegenstände wieder sichtbar, spendieren eine Flasche Whiskey, versorgen den Dachs mit einer Taucherbrille oder nehmen den Spieler mit einem Ballon hoch in die Lüfte empor.

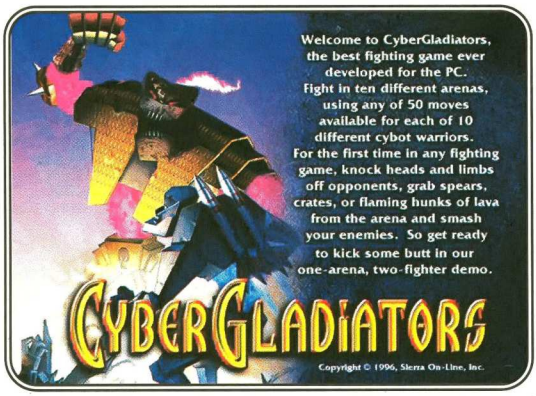
AstroRock 95

AstroRock ist eine bunte Asteroiden-Variante. Das Originalspiel dürfte den meisten noch aus der Steinzeit der Computer bekannt sein – mit einem kleinen Dreieck als Raumschiff schoß man auf große Kreise, die man sich als Meteoriten vorstellen mußte.

In der Testversion der Neuprogrammierung wird das Raumschiff des Spielers gleich nach dem Start in einem Meteoritenfeld plaziert – die Himmelsgestirne erscheinen nun aber als plastische, gerenderte Körper mit fantasievollen Mustern. Trotzdem: Mit der Bordkanone geht es den bedrohlichen Weltraumgesteinen schnell an den Silizium-Kragen. Leider nimmt die Anzahl der Meteoriten von Level zu Level mächtig zu, zumal bald auch noch ziemlich aggressive Aliens mitmischen wollen.

3D Ultra Pinball – Creep Night

Diese Flipper-Simulation von Sierra gehört zu den besten Umsetzungen, die es in diesem Genre auf dem



Markt gibt. In der auf der Heft-CD vorliegenden Testversion können Sie fünf Minuten lang mit einem der drei unheimlichen Creep-Night-Flipper spielen. Und eins können Sie glauben: Fünf Minuten sind ganz schön lang, wenn plötzlich Skelette über den Schirm tanzen, Gobline über den Schloßhof hüpfen und pechschwarze Riesenspinnen langbeinig über den Screen krabbeln.

Der wunderschön gezeichnete 3D-Flippertisch reicht dreigeteilt über die ganze Bildschirmbreite und zeigt ein unheimliches Schloß, das zu einem Flipper umgebaut wurde. Überall kann man mit Hilfe der Flipperarme Targets, Banden und andere Dinge abschießen – das Punktekonto rattert prompt in die Höhe. Wann immer eine komplette Targetreihe abgeschossen wurde, passiert etwas Unglaubliches. Lassen Sie sich überraschen!

CyberGladiators

Zwei Spieler treten in diesem 3D-Kampfspiel von Sierra gegeneinander an, um sich im Gefecht zu messen. Es gibt in der Vollversion zehn unterschiedliche Arenen, in der eine aggressive Begegnung ausgetragen werden kann, in der Demo darf nur eine Arena verwendet werden. Dafür gibt es knapp 30 Bewegungsmuster, die sich per Tastendruck anwenden lassen, um Schlägen und Kicks aus dem Weg zu gehen oder diese selbst auszuführen.

MissionForce: CyberStorm

CyberStorm ist ein Strategie-Kampfspiel aus dem sog. Earthsiege-Universum. In der Demoversion kann eine einzelne Mission gespielt werden, klicken Sie dazu einfach den Menübefehl „Sample CyberStorm" an. Wenn das Demo gestartet wird, besitzt der Spieler bereits zwei Hercs (gigantische Kampfmaschinen) und zwei Bioderms (Piloten für die Kampfmaschinen).

Die Enviro Kids greifen ein

Neben den Shareware-Spielen und den Demos kommerzieller Programme gibt es noch eine dritte Spielesparte, die vor allem in Deutschland sehr stark vertreten ist – das Genre der Werbespiele. Die Werbespiele werden in nonkommerziellen Kreisen als Freeware verteilt und nutzen meist das Genre des Adventures, um eine Botschaft zu transportieren. Werbespiele gab es in der Vergangenheit von der Telekom, von der Bundeswehr, von den BiFi-Produzenten, von Kellogg's und vielen anderen Firmen und Ämtern.

Das neueste Werbespiel auf dem Markt nennt sich „Die Enviro Kids greifen ein" und wurde von „The Art Department" für das Ministerium für Umwelt, Raumordnung und Landwirtschaft des Landes NRW (Referat für Öffentlichkeitsarbeit, 40476 Düsseldorf) programmiert.

Die Hintergrundgeschichte des DOS-Adventures ist rasch erzählt. Im kleinen Städtchen Waldbach steht demnächst die 500-Jahres-Feier an, als die Müllmänner plötzlich in den Streik gehen. Die Stadt droht im Müll zu versinken, als der Besitzer der Waldbacher Tageszeitung eine Idee hat. Zusammen mit den Kindern Eva, Maik, Sarah und Sascha gründet er die „Müllgazette", die den Bürgern erklären soll, wie man Müll am besten vermeidet.

Das farbenprächtige Adventure wird aus der Sicht der Kinder erlebt, die der Spieler mit der Maus über den scrollenden Bildschirm dirigieren kann. Der intelligente Mauszeiger zeigt dabei ständig die Namen der Gegenstände an, die man auf dem bunten Bildschirm anklicken kann. Mit der rechten Maustaste wird dabei ein Menü mit Funktionen geöffnet – wahlweise schaut man sich etwas an oder versucht, einen Gegenstand mitzunehmen. Wer weiß, wo man ihn noch gebrauchen kann?

Die grafische Gestaltung ist jedenfalls erstklassig und erinnert stark an viele Werbespiel-Vorgänger wie etwa das Ritter-Sport-Game „Agent XXL".

Der meist jugendliche Spieler (zwischen 9 und 12 Jahren) dieses sehr tüfteligen Adventures hat auf jeden Fall alle Hände voll zu tun, um vier Tage lang immer wieder aufs neue eine Ausgabe der Müllgazette zusammenzustellen. In diesen virtuellen vier Tagen lernen die Knirpse (und hoffentlich auch ihre Eltern) viele Fakten über das brisante Thema Müllvermeidung.

„Nicht nur Erwachsene, sondern auch Kinder und Jugendliche sollten wissen, wie sie ihren Müll reduzieren können", erklärte die Staatssekretärin Christiane Friedrich in Düsseldorf. „Durch das Computerspiel beschäftigen sie sich mit diesem wichtigen und ernsten Thema und können so spielerisch vieles über Abfallvermeidung lernen."





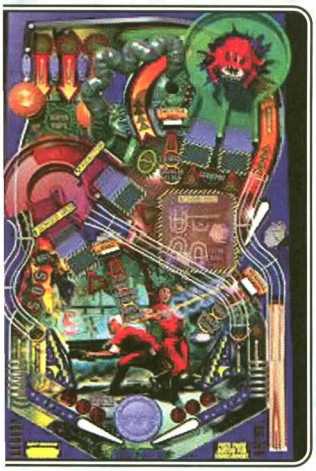
Kinder und Jugendliche bewahren eine Kleinstadt vor dem Müllinfarkt. Nachzuspielen in dem Werbeprogramm „Die Enviro Kids greifen ein".

Neue Shareware-Spiele in der Warteschleife

THE SHAPE OF THINGS TO COME

Wann erscheint endlich ein neues Spiel von Apogee? Warum hat man so lange schon nichts mehr von Epic Megagames gehört? Hat Raven Software noch etwas auf der Pfanne? Wir haben unsere rasenden Reporter ins Netz ausgeschickt, um mehr über tolle Shareware-Spiele zu erfahren, die gerade in der Mache sind und 1997 erscheinen werden.

Die Shareware-Spiele-Szene hat sich in den letzten ein, zwei Jahren komplett verändert. Früher haben viel mehr Firmen die Szene aufgemischt und fast im wöchentlichen Wechsel ein erstklassiges DOS-Spiel nach dem anderen auf den Markt gebracht. Insbesondere die beiden Giganten Apogee und Epic Megagames beharkten sich damals gegenseitig mit immer neuen Spielen, deren erster Teil als Freeware unters Volk gebracht wurde. Die Fans profitierten vom Konkurrenzkampf der Firmen, konnten sie doch darauf zählen, Woche für Woche ein neues Jump&Run- oder Ballerspiel zu erhalten, dessen Testversion sich ohne weitere Kosten anspielen ließ.



Balls of Steel wird das nächste Apogee-Spiel sein: ein überzeugend animierter 3D-Flipper mit gruseligen Überraschungen.

Dann feierte ID Software mit seinem inzwischen indizierten Shareware-Spiel DOOM einen derart gigantischen Erfolg, daß die schon gut verdienenden Shareware-Firmen plötzlich das ganz große Geld witterten. Die Spiele wurden mit einemmal immer umfangreicher, technisch versierter und grafisch detaillierter – der eh schon minimale Abstand zur Profiszene schrumpfte weiter zusammen.

Weitere Achtungserfolge aus der Shareware-Szene führten dazu, daß kommerzielle Firmen junge Programmierer aus der Shareware-Szene wegkauften und daß die verbleibenden Firmen ihre neuen Produkte gleich an kommerzielle Vertriebe weiterverkauften – wozu noch Shareware-Testversionen programmieren?

Auf diese Weise wurde die Shareware-Szene innerhalb kürzester Zeit mächtig ausgedünnt. Neue Spiele der gehobenen Klasse erscheinen in der Regel gar nicht mehr in der Shareware-Szene oder sind hier nur noch als sehr stark eingeschränkte Demos erhältlich, die man oft nicht einmal mehr frei weiterverteilen darf.

Trotzdem: ein paar wenige Firmen halten immer noch halbwegs an der Shareware-Idee fest. Das in diesem Heft vorgestellte Dig It! von den Pixel Painters ist ein Beispiel dafür, wie gut Shareware-Spiele sein können.

Wer mehr „heißen Stoff" haben möchte, der muß ein wenig Geuld haben. Die Shareware-Schmieden Apogee, Epic Megagames und Raven Software arbeiten bereits seit Monaten an einem guten Dutzend erstklassiger Spiele, die im Verlauf des Jahres 1997 erscheinen sollen.

Wir stellen Ihnen die neuen Spiele schon jetzt vor und werden versuchen, Ihnen die Testversionen auf der Heft-CD der SharePlay so schnell wie möglich nachzureichen.

Balls of Steel

„Balls of Steel" nennt sich das neueste Spiel von Apogee – ein Flipper. Scott Miller, der Chef von Apogee, stellt sein neuestes Baby wie folgt vor: „Ein nicht ganz normales Flipper-Spiel. Es gibt bereits etwa zehn Flipper-Simulationen auf dem Markt, aber dieses Spiel hier wird wirklich ganz anders sein. Wir meinen auch, daß unsere Simulation viel besser ist. Alles ist sehr realistisch umgesetzt, bis zum Maximum animiert und sehr innovativ. Ich möchte an dieser Stelle noch nicht zuviel über all diese Neuheiten verraten, weil ich möchte, daß Balls of Steel das erste Spiel mit diesen Funktionen sein wird."

Der 3D-Flipper bietet mehrere Tische, die jeweils einem bestimmten Thema folgen. Unter anderem wird es auch einen Duke-Nukum-Tisch geben. Eins der Themen für einen markanten Alien-Tisch wird wie folgt umschrieben:

„Monströse Aliens halten eine Forschungsstation im Weltraum besetzt und ziehen mordend und brandschatzend durch die Station. Als Anführer einer Elitetruppe ist es Ihre Aufgabe, die Aliens zurückzutreiben, die Station wieder in Besitz zu nehmen und die überlebenden Wissenschaftler in Sicherheit zu bringen."



Prey ist ein weiterer 3D-Shooter von 3D Realms.

Der im Internet vorgestellte Tisch macht einen sehr gelungenen Eindruck und verspricht Flipperspaß mit allem Drum und Dran. Die Ansicht der Tische läßt sich übrigens frei manipulieren. Die Grafik scrollt dabei wahlweise mit dem Ball im Zentrum über mehrere Bildschirme. Sie können den Tisch allerdings auch so verkleinern, daß er komplett auf dem Monitor zu sehen ist.

Blood

Blood ist ein neuer 3D-Shooter in der Tradition von vielen Ballerspielen, die bereits indiziert wurden. Das Spiel bietet ein typisches Szenario, das dem Spieler Gelegenheit gibt, mit den verrücktesten Waffen auf diverse Monster zu schießen. Die Monster sind erstklassig in Szene gesetzt und erinnern an lebendig gewordene Gargoyles. Echt unheimlich. Blood ist übrigens mit der 3D-Engine von 3DRealms (Apogee) ausgestattet, die Ken Silverman programmiert hat.

Die realistisch dargestellten Räume verzweigen oft nicht nur zu den Seiten, sondern auch in tiefergelegene oder höhere Geschosse. Die Architektur des Spiels erlaubt sogar Brücken und Raumelemente, die sich frei rotieren lassen – da sollte man wirklich aufpassen, wohin man tritt.

Der Realismus des Spiels wird erhöht durch den Echtzeit-Schattenwurf der Figuren und durch flackernde Lichtquellen in verschiedenen Farben. Sehr einfallsreich sind auch die Waffensysteme von Blood – mit einem Feuerzeug kann man u. a. eine Dynamitstange anzünden und diese anschließend auf einen Feind werfen.

Bis zu acht Spieler gehen die Sache im IPX-Netzwerk oder im Internet gemeinsam an. Dabei können sie wahlweise gegeneinander (Bloodbath-Modus) oder miteinander (Bloodbrother-Modus) spielen.

Prey

Das Science-Fiction-Spiel Prey von 3D Realms (Apogee) wird nun schon so lange im Internet angekündigt, daß man kaum noch daran glauben mag, daß dieses Spiel jemals veröffentlicht wird. Immerhin hält 3D Realms die Fan-Gemeinde immer noch mit wöchentlichen Berichten aus der Entwicklerwerkstatt bei Laune.

In Prey übernimmt der Spieler die Rolle eines Mannes, der bei der Benutzung eines Teleporters unverhofft von Aliens abgefangen wird. Plötzlich findet sich der Spieler in einer fremden Arena wieder, Kopf an Kopf mit einem riesigen Monster. Auch wenn man es schafft, aus der Arena zu entkommen – die Alien-Welt sieht nicht gerade sehr friedlich aus.

Prey überzeugt in der Internet-Vorschau mit brillanten Screenshots, die ein sehr hochauflösendes 3D-Szenario zeigen. Im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Machart bietet Prey sechs Freiheitsgrade. Man kann in jede beliebige Richtung gehen – das sind drei Freiheitsgrade. Und man kann sich frei um jede Achse im Raum bewegen – das sind drei weitere Freiheitsgrade. In Prey ist es sogar möglich, nach hinten oder nach oben zu schauen, ohne dabei auch den Körper der Spielfigur zu drehen.

Viele neue Waffensysteme, eine Alien-Umgebung mit ganz eigenen physikalischen Regeln und ein modernes Heads-up-Display machen Prey recht interessant. Zunächst sind Versionen für DOS und Windows 95 geplant, weitere Umsetzungen für andere Systeme sollen folgen.

Shadow Warrior

Als dritter 3D-Shooter von 3D Realms (Apogee) steht der Shadow Warrior auf dem Plan. Dieses Spiel ist vor allem für Splatter- und Gore-Fans von Interesse, da hier das Plastikblut gleich kübelweise fließt.

Das Spiel Shadow Warrior nutzt die gleiche 3D-Engine und die gleichen Effekte wie das indizierte Spiel Duke Nukum III. Neben einer echten 3D-Architektur mit Brücken und mehrstöckigen Häusern überzeugt der Schattenkrieger mit diversen verspielten Effekten, etwa mit farbigem Licht, mit Nebelwänden und durchsichtigem Wasser, durch das man auf den Grund eines Beckens schauen kann.

Im Shadow Warrior kann der Spieler im 3D-Ambiente laufen, schwimmen, springen, sich ducken, Leitern hochklettern oder viele verschiedene Fahrzeuge fahren. Im Gegensatz zu anderen 3D-Shootern wird







Blood – ein neuer 3D-Shooter von 3D Realms.

Die Web-Adressen der Spiele-Firmen

Auf den folgenden Web Sites der verschiedenen Spielehersteller und Distributoren erfahren Sie immer die neuesten News über die aktuellsten Spiele, downloaden spielbare Demos oder lesen die neuesten Schummeltricks.

http://www.3drealms.com – 3D Realms
http://www.7thlevel.com – 7th Level
http://www.acclaimnation.com – Acclaim
http://www.accolade.com – Accolade
http://www.activision.com – ActiVision
http://www.apogee1.com – Apogee Software
http://www.bluebyte.de – Blue Byte
http://www.bomico.de – Bomico
http://www.broderbund.com – Broderbund Software
http://www.cdv.de – CDV Software
http://www.dreamworksgames.com – DreamWorks Interactive
http://www.domark.com – DOMARK Software
http://www.ea.com – Electronic Arts
http://www.eidosinteractive.com – Eidos Interactive
http://www.epicgames.co.uk – Epic Megagames England
http://www.ikarion.com – Ikarion
http://www.infogrames.com – Infogrames Software
http://www.lucasarts.com – LucasArts
http://www.maxis.com – Maxis
http://www.microsoft.com/games – Microsoft Games
http://www.mindscape.com – Mindscape
http://www.ravensoft.com – Raven Software
http://www.sierra.com – Sierra Online
http://www.ssionline.com – SSI
http://www.tbyte.com – Trilobyte
http://www.vie.com – Virgin Interactive

es in Shadow Warrior nicht nur dunkle Katakomben geben, sondern auch ganz normale Plätze wie etwa einen Flughafen mit einem abgestürzten Flieger, den man untersuchen kann.

Das Spiel kann, wie es bei den 3D-Shootern üblich ist, auch zu mehreren Personen im Internet oder im Netzwerk gespielt werden. Auch eine 2-Mann-Modem-Verbindung ist möglich.



Black Crypt nennt sich ein neues bonbonfarbenes Fantasy-Rollenspiel von Raven Software.

Black Crypt

Vor 22 Jahren wurde Estoroth Paingiver aus dem Lande Astera verbannt – die Verbrechen des Priesters waren unaussprechlich vielfältig und gräuslich. Ein Jahr später kehrte der Magier mit einer Armee Untoter wieder zurück. Da schlossen sich die Gilden von Astera zusammen und entsandten vier Männer, die den bösen Magier in eine andere Dimension verbannten.

Nun bekommt das Tor zur anderen Dimension Risse. Vier neue Champions werden ausgeschickt, um die unterirdischen Höhlen des Magiers nach vier Waffen zu durchsuchen. Nur mit diesen Waffen läßt sich der Magier erneut bannen.

Black Crypt erinnert, schaut man sich die wenigen Screenshots an, die im Internet ausliegen, sehr an den Klassiker „Eyes of the Beholder". Es handelt sich demnach bei Black Crypt nicht um ein 3D-Ballerspiel, sondern um ein niveauvolles 3D-Rollenspiel für vier Figuren. Die Dungeons sind wunderschön gezeichnet und halten viele Rätsel, Monster und Überraschungen bereit. Sicherlich wird es ein Fest werden, diese Unterwelten zu erforschen.

Black Crypt wird für den Amiga und für den PC angekündigt und steht ganz kurz vor der Fertigstellung. Eine 1,5-Megabyte-Testversion ist uns jedenfalls schon in Aussicht gestellt worden.

Hexen II

Einer der ersten 3D-Shooter für DOS hieß Heretic von Raven Software – und wurde prompt indiziert. Der Nachfolger Hexen unterschied sich nicht sonderlich vom Erstling, konnte einer Indizierung aber bis heute entgehen. Keiner weiß so recht, warum eigentlich.

Jetzt ist Hexen II in Planung. Genauere Informationen zu dem Spiel stehen noch nicht zur Verfügung, die im Internet ausliegenden Screenshots zeigen jedoch unglaublich hochauflösende Räume mit ungewohnten 3D-Perspektiven – so auch die Ansicht eines gigantischen Kirchen-Atriums.

Der Name des Spiels kann sich noch ändern, da es sich bei Hexen II









Unter dem Arbeitstitel „Hexen II" wird derzeit am Nachfolger des 3D Shooters Hexen gearbeitet.

nur um einen Arbeitstitel handelt. Wann das Spiel genau erscheint, steht noch in den Sternen.

Age of Wonders

Age of Wonders von Epic Megagames kehrt den vielen 3D-Shootern den Rücken und versucht sich an einer neuen Idee – ein Strategie-Rollenspiel-Adventure.

Dabei versetzt das Spiel den Anwender zurück in eine längst vergangene Zeit, als Elfen, Zwerge und Orks noch über die Oberfläche der Erde wandelten und die Menschheit gerade ihre ersten Gehversuche machte. Leider fällt den Menschen recht zügig ihre Sucht nach Macht ein und so stürmen sie den Elven-Court und bringen den obersten Elf Inioch ratzfatz um die Ecke. Nach ihrer großen Niederlage teilen sich die Elfen in mehrere Gruppen. Viele Elfen versuchen, mit den Menschen in Frieden zusammenzuleben. Andere ziehen sich als „Dark Elves" in den Untergrund zurück und arbeiten an der Wiederbelebung von Inioch und an der totalen Vernichtung der Menschen.

In dieser Situation übernimmt der Spieler die Kontrolle über das Windows-95-Spiel. Wie in einem Hex-Strategiespiel kann er mehrere (bis zu 24) Szenarien laden und die dargestellten Ländereien Feld für Feld erobern. Dabei gibt es einen Kampfmodus, in dem die Landkarte aus der Vogelperspektive gezeigt wird und alle Aktionen des Kampfes komplett der Kontrolle des Spielers unterliegen. Wer als Stratege nichts taugt, kann sozusagen auf „Fast Forward" stellen und den Kampf vom Rechner austragen und entscheiden lassen.

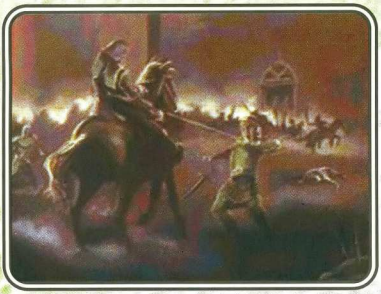
Age of Wonders überzeugt aufgrund seiner vielen Möglichkeiten. Da kann man Höhlen voller Schätze erkunden und anschließend im Rollenspiel-Modus Zaubersprüche aufsagen, um Wunden zu heilen oder Monster zu bekämpfen.

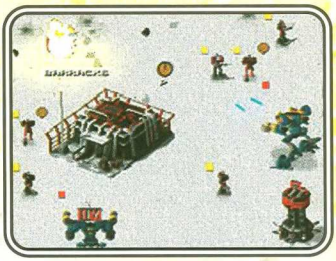
Das Spiel bietet dem Rollenspieler Figuren aus elf verschiedenen Fantasy-Rassen, 50 Helden, 50 Gegenstände zum Einsammeln und 80 Fähigkeiten.

Age of Wonders kann mit mehreren Personen per Email über einen Online-Dienst gespielt werden, es ist aber auch möglich, bis zu vier Spieler gemeinsam vor einem Rechner zu versammeln. Unser Tip: Age of Wonders wird das innovativste und interessanteste Shareware-Spiel von 1997 sein.



Age of Wonders – kämpfen Sie um jeden Meter Boden in einem sphärischen Elfenland.





In dem Spiel 7th Legion steuern Sie große Kampfroboter – und erleben die Action Ihres Lebens.



7th Legion

7th Legion ist ein Windows-95-Spiel, das derzeit von Vision Software aus Neuseeland für Epic Megagames entwickelt wird. Es handelt sich dabei um ein Realzeit-Action- und Strategiespiel.

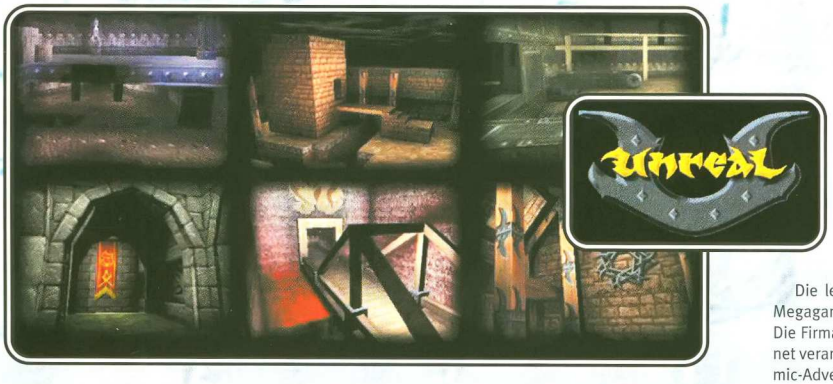
Die Spieler, die sich per Modem, im Internet oder im Local Area Netzwerk zusammenfinden, stellen große Armeen aus gigantischen laufenden Robotern, Infanteristen und Panzern zusammen, die sich per Mausklick in den Krieg schicken lassen. Da die Gefechte mit Dutzenden von Einheiten in Realzeit stattfinden, bleibt wenig Zeit, um die gerenderten Hintergrund-Grafiken zu bewundern.

7th Legion konzentriert sich ganz auf die Gefechte und verzichtet darauf, den Kriegsherren Steuern eintreiben zu lassen oder ähnliche langweilige Dinge zu tun. Vielmehr sorgt das Kriegsglück selbst für eine gefüllte Kriegskasse, mit der sich die Armee aufrüsten läßt. Auch Powerups sind auf dem Schlachtfeld zu finden.

7th Legion scheint das perfekte Spiel für alle 08/15-Strategen zu sein, die mit Strategie so rein gar nichts am Hut haben und es am Bildschirm einfach einmal krachen lassen wollen.

Unreal

Unreal ist der erste große 3D-Shooter von Epic Megagames – und zugleich eins der besten Spiele aus diesem Bereich. In den dunklen Kata-



Unreal von Epic Megagames ist ein 3D-Shooter, wie man ihn mag: Eine unheimlich detaillierte 3D-Szenerie beherbergt Dutzende von finsteren Monstern, die sich mit den verschiedensten Waffen bekämpfen lassen.

komben hört man das Wasser fließen, den Wind blasen, Monster atmen und Schritte knirschen. Die Fackeln flackern im Wind, die Monster werfen lange Schatten – und die immens hohe Auflösung der Grafik unter Windows 95 sorgt für das Empfinden, wirklich live in einer lebensfeindlichen Umgebung anwesend zu sein.

Jazz Jackrabbit 2

Jump&Run-Spiele sind in der Shareware-Szene nur noch sehr selten zu finden. Eins der besten und rasantesten Hüpfspiele der letzten Jahre heißt Jazz Jackrabbit – und nun steht das an den damaligen Erfolg anknüpfende Sequel kurz vor der Vollendung.

Der giftgrüne Hase mit den langen Löffeln und der Vorliebe für rote Möhrchen ist wieder zurück. Diesmal hat Jazz seinen neurotischen Bruder Spaz mitgebracht, der mit einem knallroten Fell ausgestattet ist. Und das ist ihre Mission:

Nach dem ersten Teil von Jazz Jackrabbit war endlich einmal alles in Butter. Der Hasenkönig hat Jazz zum Prinzen ernannt und ihn seine Tochter Eva Earlong heiraten lassen. Aber alles geht schief, als die Hochzeitsfeier von einem Bösewicht namens Devan gesprengt wird. Der klaut Evas 12-Karott-Diamant, um mit ihm seine Zeitmaschine zu vervollständigen. Mit ihr entschwindet er in die Vergangenheit, um Jazz' Hippie-Eltern um die Ecke zu bringen, bevor sie Jazz zeugen konnten.

Der zweite Teil von Jazz überzeugt mit einem 8-Level-Parallax-Scrolling unter Windows 95. Jeder Charakter ist nun noch mehr animiert als im ersten Teil und auf diese Weise immer für eine Überraschung gut. Dutzende von neuen Features, eine irre Hintergrundmusik, tolle Soundeffekte und vor allem vollkommen abgehobene gezeichnete Spielhintergründe machen Jazz 2 zu einem würdigen Nachfolger und zu einem Must-have-event. Das Spiel soll Ende 96 erscheinen, so daß wir es vielleicht schon in der nächsten SharePlay anbieten können.





Der grüne Hase Jazz Jackrabbit hat Gesellschaft bekommen. Im Sequel des bekannten Jump&Run-Spiels steuert der Spieler gleich zwei Hasen über den Parcours.

Curly's Adventure

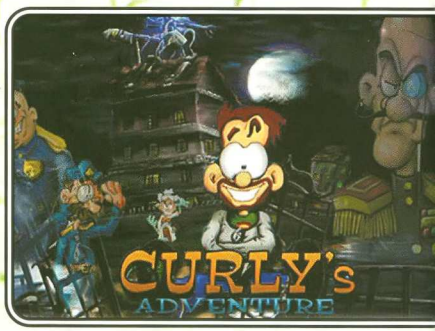
Die letzte Überraschung von Epic Megagames heißt Curly's Adventure. Die Firma Sylum Entertainment zeichnet verantwortlich für das schräge Comic-Adventure, das für mächtig Fun auf dem Bildschirm sorgen wird.

Das Point-and-Click-Adventure für Windows 95 nutzt die DirectX-Technologie, bietet gesprochene Dialoge, eine Auflösung von 640x480 Pixeln, handgemalte Hintergründe und über 70 Bildschirme, die sich erkunden lassen.

Curly gehört zu den Patienten einer Irrenanstalt, die den bösen Machenschaften des Julio Googanschmelter Jr. ausgesetzt werden. Der hat eine Maschine erfunden, mit der sich alle Menschen in eine ganz persönliche Gedankenwelt beamen lassen.

Nur Curly kann die Menschheit vor der Überführung in die Traumwelt-Isolation retten. Das Problem: er ist leider als Patient in der Irrenanstalt. Das zweite Problem: Curly ist nicht ganz ohne Grund in der Irrenanstalt. Denkt er doch, daß er eigentlich ein Bewohner eines anderen Planeten ist, der mit dem ganzen Quatsch auf der Erde so rein gar nichts zu tun hat.

Niemand hat aber gesagt, daß es einfach sein wird, das skurrile Adventure zu lösen. Oder?



Curly's Adventure erzählt die Geschichte eines Irren, der die – im wahrsten Sinne des Wortes – verrücktesten Abenteuer besteht.



Testen Sie Internet online jetzt im Mini-Abo!

Drei Hefte für nur 9 Mark!*

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

Internet online bringt Ihnen jeden Monat das Neueste rund ums Netz der Netze.
Egal ob Sie Anfänger oder Experte sind – unser Redaktionsteam vermittelt Ihnen das Wissen, damit Sie dieses faszinierende, weltumspannende Datennetz optimal für sich nutzen können.
Ob Technik-Infos, die besten Fun-Adressen, Lösungen für Anwenderprobleme oder Softwaretests – wir bringen die Themen, die Sie interessieren. Internet online wird von Experten gemacht. In jedem Heft finden Sie gebündelte Infos, die Sie sofort für sich verwerten können.
Internet online – das extrem informative Internet-Magazin. Jetzt im Probeabo: 3 Ausgaben für nur 9,– DM.

Internet online – das Magazin für fundierte Information

Besuchen Sie uns im Internet unter http://www.internet-online.de

Probe-Abo-Coupon: 3 Ausgaben Internet online für nur 9,– DM

Ja, ich möchte Internet online testen. Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben zum Preis von nur 9,– DM frei Haus. Wenn ich eine Woche nach Eintreffen der dritten Ausgabe nichts von mir hören lasse, möchte ich Internet online zunächst für ein Jahr zum Preis von DM 54,– weiter im Abo beziehen. Das Abo kann danach jederzeit gekündigt werden.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/Unterschrift

Meine Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim **Abo-Systemhaus Merkur, Niddastraße 98–102, 60329 Frankfurt/Main** schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Daß ich von meinem Widerrufsrecht Kenntnis genommen habe, bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

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

Porträt: Steve Moraff

Bunte Windows-Welten

Es gibt Shareware-Programmierer, die arbeiten im Akkord, um ein Spiel nach dem anderen auf den Markt zu werfen. Einer dieser Workaholics heißt Steve Moraff und zeichnet verantwortlich für eine Produktpalette mit vielen neu aufgelegten Klassikern.

Viele Shareware-Programmierer entwickeln ein einzelnes Spiel und beschränken sich anschließend in den nächsten Jahren darauf, es zu vermarkten. Nicht so Steve Moraff. Der Amerikaner wird von einer seltsamen Unruhe geplagt und programmiert ein aufwendiges Windows-95-Spiel nach dem anderen. Dabei hat er eine starke Vorliebe für die alten Klassiker entwickelt, denen er neues Leben einhaucht. In den letzten Jahren hat er ein Mahjongg mit sphärischen Kugeln und 3D-Ringen entwickelt, einen Breakout-Klon mit vielen Überraschungen vorgelegt und eine Minesweeper-Variante geschrieben, die der lauen Originalidee endlich einmal etwas Power einhaucht.

Nach dem Motto „Nicht kleckern, sondern klotzen" stattet Steve Moraff seine Spiele mit einer fast schon barocken Gründlichkeit aus. Eine opulente Rendering-Oberfläche, viele alternative Hintergrundgrafiken, plastische Steinesets und beeindruckende Soundeffekte verwandeln ein Spiel in ein multimediales Ereignis, das aufgrund der vielen Regelvarianten so schnell nicht langweilig wird.

Steve Moraff hat unlängst seine zehn wichtigsten Windows-95-Spiele in neuen Versionen auf den Markt gebracht. Grund genug für uns, den Meister des Windows-Spiels zum Interview zu bitten.

SharePlay: Ihre Windows-95-Spiele wie Spherejongg gehören zu den schönsten Umsetzungen auf dem Shareware-Markt. Nun ist jeder auf der Suche nach ganz neuen Spielen von Moraffsware. Gibt es Pläne, weitere Spiele im gewohnten Truecolor-Edeldesign umzusetzen? Oder basteln Sie bereits an einer neuen Kollektion mit Spielen?



Ich arbeite gerade an fünf weiteren Spielen im gewohnten Outfit. Ich bin auch gerade dabei, eine ganze Reihe von Wort-Puzzle-Spielen zu entwickeln. Diese Spiele werden dann mehrere Sprachen auf einmal unterstützen, damit man sie auch weltweit vertreiben kann.

SharePlay: Wenn jemand eine registrierte Fassung eines Ihrer Spiele kaufen möchte, muß er gleich eine komplette CD-ROM mit allen Versionen bestellen. Gibt es da nicht eine Möglichkeit, ein Spiel auch einzeln registrieren zu lassen?



Wir versuchen hier, ein Top-Produkt zu entwickeln. Das bedeutet in der Regel, daß die Leute ihr Produkt auf einer CD-ROM erwarten, und zwar zusammen mit vielen tollen Bildern und anderen Bonusdateien. Wir versuchen ständig, die Qualität unserer großen Spiele-Kollektion zu verbessern. Da die Spiele aber sehr stark miteinander verknüpft sind, möchten wir sie lieber als Paket weitergeben. Unser Paket mit 14 registrierten Spielen ist ja nicht einmal teuer, sondern kostet nur 80 Mark.

SharePlay: Sie setzen immer wieder auf klassische Ideen wie Mahjongg, Kniffel oder Flipper. Ist es da nicht einmal an der Zeit, ganz neue Wege einzuschlagen und eigene Ideen umzusetzen? Oder gibt es noch immer ein dankbares Publikum, das sich vehement auf die Klassiker im neuen Gewand stürzt?



Wir haben mit Vorb und Escapade ja bereits ein paar sehr interessante und einzigartige Spiele entwickelt. Unsere allergrößten Erfolge haben wir aber immer dann gefeiert, wenn wir alte Favoriten genommen und sie neu aufgepeppt haben.

SharePlay: Sie haben eine sehr große Produktlinie, die Sie pflegen müssen. Haben Sie da noch Zeit für ein normales Leben oder sitzen Sie den ganzen Tag vor dem Computer? Wie lange arbeiten Sie am Tag an Ihren Spielen – und kann man davon leben?



Ich habe wirklich keine Zeit mehr zum Leben. Vielleicht beim nächsten Mal. Ich arbeite in der Regel 14 Stunden am Tag. Letzten Sommer habe ich mir einen Tag freigenommen. Da haben sich dann prompt meine Angestellten aus dem Büro ausgeschlossen – und schon war mein Urlaub wieder vorbei.

SharePlay: Sie haben ihre eigene Web Site im Internet. Was halten Sie von Online-Spielen? Gibt es in dieser Richtung Bestrebungen von Moraffsware?



Alle unsere Spiele sind so programmiert, daß man sie ganz leicht verändern kann, um eine Multi-Player-Funktion einzubauen. Das sollte in einem oder zwei Jahren endlich realisiert werden.

SharePlay: Steve, Haben Sie vielen Dank für das Interview.

Porträt: Steve Moraff

Von Mahjongg bis Tetris

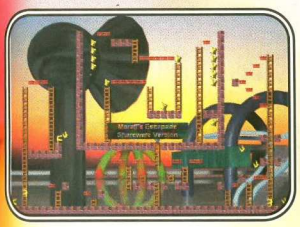
Wer Gefallen an den Spielen von Steve Moraff findet, der darf sich freuen: wir haben zehn neue Versionen seiner Spiele auf der Heft-CD versammelt.



Moraffsware CyberDice 1.0
Kniffel in Truecolor. Würfeln Sie dreimal nacheinander und tragen Sie dann die erzielten Punkte in das Kniffel-Formular ein.

Moraffsware CyberTris 2.0
CyberTris ist eine einfache Tetris-Variante im 3D-Look.

Moraffsware Escapade 1.3
Escapade ist ein klassisches Leiternspiel. Klettern Sie auf die verschiedenen Plattformen, sammeln Sie die Bonusgegenstände ein und hüten Sie sich vor den Bösewichtern.



Moraffsware Memory Jiggler 4.1
Der Memory Jiggler zerschneidet ein Bild in lauter kleine Schnippsel und dreht diese Puzzleteile dann auch noch um. Viel Spaß beim Memory-Puzzeln!

Moraffsware Morejongg 5.1
Morejongg ist eine Truecolor-Umsetzung des klassischen Mahjonggs. 144 Steine werden zu einem sog. Drachen aufgeschichtet und müssen paarweise wieder abgebaut werden.

Moraffsware Pinball 1.0
Interesse an einem neuen Flipper für Windows 95? Moraffsware Pinball aktiviert mehrere Tische, die Sie bereits in der Testversion ausprobieren können.

Moraffsware Radiation 1.1
Radiation ist ein Minesweeper-Klon. Versuchen Sie, die Positionen aller Minen auf einem Brett herauszufinden. Die Nachbarfelder zeigen Ihnen mit ihren Zahlenwerten, wie viele Minen im direkten Umfeld versteckt sind.

Moraffsware Ringjongg 2.1
Ringjongg ist eine weitere Mahjongg-Variante, bei denen 3D-Donuts zu einem Drachen aufgetürmt werden. Jeweils zwei identische Ringe lassen sich per Mausklick auflösen. Gespielt wird solange, bis Sie es nicht mehr schaffen, einen Haufen Ringe restlos abzubauen.

Moraffsware Spherejongg 3.1
Bei Spherejongg nutzt Steve Moraff plastische 3D-Kugeln, um eine Pyramide zu errichten. Markieren Sie zwei gleiche Kugeln mit der Maus, um sie aufzulösen. Dabei müssen die Kugeln aber eine freie Seite aufweisen und dürfen nicht unter weiteren Kugeln liegen.

Moraffsware UltraBlast 4.4
UltraBlast ist eine Breakout-Variante: Tragen Sie mit einem Ball eine bunte Mauer ab. Dabei fallen Powerups aus der Mauer herab, die man mit dem Schläger aufnehmen kann. UltraBlast läßt sich in vielen verschiedenen Modi spielen und bietet auch eine 2-Spieler-Funktion.

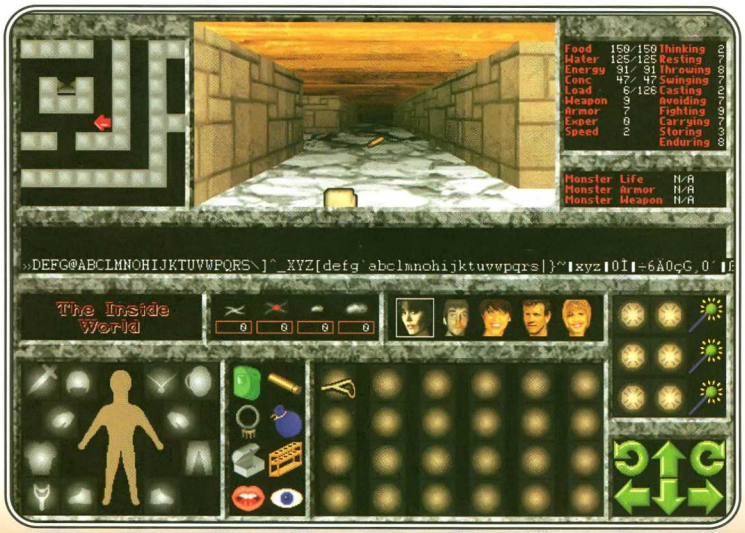
Moraffs Jongg CD

System: Windows 95, 8 MB RAM, Truecolor-Grafik, Maus, Soundkarte
Autor: Steve Moraff, 14927 Lake Forest Dr., Lutz, FL 33549, USA
Email: moraff@moraff.com
Internet: http://www.moraff.com
Preis: DM 80,– für CD-ROM mit 14 Moraff-Vollversionen
SharePlay-Tip: ☠☠☠☠☠



Zieh blank, Schurke!

Im Programmteil dieser SharePlay haben wir Ihnen eine ganze Reihe Adventures und Rollenspiele vorgestellt. Sind Sie reif für einen Nachschlag? Dann lesen Sie auf diesen Seiten alles über die Klassiker dieses Genres.



Nethack 95 3.21

Nethack war eines der allerersten Fantasy-Rollenspiele für den PC, das in der Shareware-Szene erschienen ist. Das DOS-Programm verzichtet vollständig auf eine VGA-Grafik und präsentiert seine ausufernden Dungeons allein im Textmodus.

Der Spieler, der seine Fantasy-Figur nach allen Regeln der Kunst im Ausgangsmenü zusammengestellt hat, bewegt sich mit den Cursortasten durch einen Dungeon, der sich über mehrere Ebenen erstreckt, und sucht nach dem Amulett von Yendor. Die simplen Sonderzeichen auf dem Schirm stören schon nach wenigen Minuten nicht mehr, wenn sich diverse Buchstaben als Waffen, Zaubertränke oder – viel schlimmer – als Monster erweisen.

Nur der Spieler, der vollkommen in dieser Fantasy-Welt aufgeht, wird es schaffen, nach stunden- oder besser tagelanger Knobelarbeit das Ende des Dungeons zu erblicken. Damit der Abenteurer nicht ganz alleine ist, kann er eine Katze oder einen Hund mit in die Höhlen herabnehmen. Die treuen Haustiere können in den unterirdischen Kavernen so manche Aufgabe mitlösen und ihrem Herrchen auf diese Weise zur Seite stehen. Das Kultspiel liegt in einer Windows-95-Version als Freeware vor.

Autor: Stichting Mathematisch Centrum, Amsterdam, und M. Stephenson

System: Windows 95 DOS-Modus

Preis: Freeware

Castle of the Winds 1.0

Castle of the Winds von 1992 spinnt die Dragons&Dungeons-Idee von Nethack munter weiter. Wieder wählt der Spieler einen Fantasy-Charakter aus einem Menü aus und wagt sich in einen tiefen Dungeon vor, um nach Monstern und Schätzen zu suchen.

Das Windows-Spiel zeigt das Geschehen allerdings grafisch aus der Vogelperspektive an. Mit der Maus läßt sich die Figur leicht vorwärtsbewegen, um Monster zu bekämpfen oder magische Dinge aufzulesen.

Castle of the Winds überzeugt auch heute noch mit seinen komplexen Dungeons und kann in der Testversion zur Hälfte gespielt werden.

Autor: Epic MegaGames
10406 Holbrook Drive, Potomac
MD 20854, USA

System: Windows ab 3.1, Maus, Soundkarte

Preis: $ 25,–

Email: 70451,633@compuserve.com

Internet:
http://www.epicgames.com

Inside World 1.3

Auf dem aktuellen Stand der Technik präsentiert sich das Windows-Rollenspiel Inside World, ob-

wohl es bereits 1995 sein letztes Update erfahren hat.

Der Spieler steuert eine Gang von 5 Abenteurern in einen düsteren Dungeon hinein, der aus der Ich-Perspektive des Spielers gezeigt wird – ähnlich wie in dem kommerziellen Kultspiel „Eye of the Beholder". Eine Levelkarte zeigt zum Glück den Verlauf der Gänge in der unmittelbaren Umgebung des Spielers an – so verläuft man sich nicht so schnell.

Alle paar Schritte stolpert der Spieler dabei über magische Waffen, Schriftrollen, Werkzeuge und andere Dinge, die sich per Mausklick aufnehmen und im Inventar verstauen lassen.

Treffen die Abenteuer aber auf Monster in Form von gigantischen Riesenkäfern und Schlangen, so wird die komplette Aufmerksamkeit des Spielers gefordert – der Kampf findet in Echtzeit statt. Wer jetzt nicht weiß, wie er seine Waffen einsetzen kann, der wird von den Käfern schnell über den Haufen gerannt oder aber von den Schlangen schon aus der Entfernung mit Gift bespuckt.

Die grafische Gestaltung von Inside World ist sagenhaft gut, und auch die vielen Rätsel und Überraschungen des Spiels halten den Rollenspielfan bestens bei Laune. In der Testversion lassen sich die ersten Level komplett durchspielen, in der Vollversion stehen insgesamt zehn Level zur Verfügung.

Autor: The Softgame Company of Vermont Sales Dept., PO Box 841, Barnard, VT 05031, USA

System: Windows ab 3.1, 256 Farben, Maus, Soundkarte

Preis: $ 33,–

Email: 102574.2624@compuserve.com

Dare to Dream

Viele Spieler scheuen vor einem echten Rollenspiel zurück, weil ihnen das Jonglieren mit Charakterpunkten und Zaubersprüchen als zu kompliziert erscheint.

Für diese Klientel lohnt sich der Einsatz eines Grafik-Adventures. Dare to Dream von 1993 ist ein solches Spiel, bei dem man mit der Maus Bildschirm für Bildschirm erkunden kann. Dabei wandern alle ausliegenden Gegenstände ins Inventar, um an anderer Stelle wieder eingesetzt zu werden, um ein Rätsel zu lösen.



Bei Dare to Dream steuern wir den zehnjährigen Tyler Norris, der nach dem Verlust seines Vaters ständig von einer mysteriösen Gruselwelt träumt. Eines Nachts findet er sich tatsächlich in dieser Alptraumumgebung wieder – wie geht es jetzt wohl weiter? Um das Adventure zu lösen, braucht man viel Fantasie. So öffnet der alte stinkende Fisch aus dem Kutter am Hafen die Tür zum Café in der Innenstadt – wären Sie etwa darauf gekommen? Ein Hinweis: Der intelligente Cursor des Spiels funktioniert nicht unter Windows 95.

Autor: Cliff Bleszinski c/o Epic MegaGames, 10406 Holbrook Drive, Potomac, MD 20854, USA

System: Windows ab 3.1, Maus, Soundkarte

Preis: $ 30,–

Email: 70451,633@compuserve.com

Internet: http://www.epicgames.com

Palace of Deceit 2.1

Palace of Deceit von 1992 ist ein weiteres Grafikadventure ganz im Stil von Dare to Dream. Der Spieler steuert den jungen Drachen Nightshade, der aus seinem Gefängnis ausbricht. Er muß dem bösen Zauberer Garth das Handwerk legen, bevor dieser alle Drachen im Lande ausrottet.

Autor: Game Syndicate Productions, 6019 Birdie Drive, La Verne, CA 91750, USA

System: Windows ab 3.1, 640 x 480 Auflösung, 256 Farben, Maus, Soundkarte

Preis: $ 20,–

Entombed 2.1

Noch ganz „frisch" auf dem Markt ist Entombed, ein absolut gewaltfreies Grafik-Adventure für Windows. Bei Ausgrabungen fällt ein Archäologe unverhofft durch ein Loch im Boden in einen verschütteten Tempel. Fortan versucht der Spieler, dem geheimnisvollen Gefängnis zu entrinnen, was gar nicht so einfach ist. Allein um das magische Licht im ersten Raum einzuschalten, gilt es ein äußerst kompliziertes Rätsel zu lösen – an einer Wandkonsole muß man die Symbole für Sonne und Mond in die richtige Position bringen. Entombed ist



ein ideales Spiel für Tüftler, die gerne ihren Grips einschalten, um Stunde um Stunde über einem Rätsel zu grübeln.

Belohnt wird der Spieler für seine Bemühungen durch eine fantastische 3D-Ansicht der Räume mit gerenderten Oberflächen, Lichtspiegelungen und Schattenspielen. In der Shareware-Verison ist eine von fünf Episoden spielbar.

Autor:
Juergen Egeling Computer
Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe

System: Windows ab 3.1, 640 x 480 Auflösung, 256 Farben, Soundkarte, Maus

Preis: DM 89,–

Email: ry90@punkt.de

Internet: http://www.ticsoft.de

Die nächste Ausgabe der SharePlay erscheint am 14.3.97

Die Netze sind leergefischt, alle Neuheiten aus der Shareware-Szene finden Sie auf unserer Heft-CD. Das Spiele-Futter, das wir für Sie zusammengestellt haben, sollte mindestens acht Wochen lang reichen. Denn dann erscheint schon die nächste Ausgabe der SharePlay mit über 100 neuen Spielen, spielbaren Demos und vielen Light-Vollversionen.

100 neue Spiele

Was gibt's Neues in der Szene? Wer wissen möchte, welch geniale Spiele sich Firmen wie Epic Megagames, Apogee oder Pixel Painters jetzt wieder ausgedacht haben, der MUSS das nächste Heft haben. Die neuesten Shareware-Games: NUR bei uns.

Light-Vollversionen

Unsere Light-Vollversionen sind heiß begehrt: sie kosten nichts und lassen sich trotzdem bis in alle Ewigkeiten einsetzen. Da wir keine alten Kamellen, sondern nur brandaktuelle Spiele anbieten, lohnt sich der Kauf oder das Abonnement der SharePlay allein schon aufgrund der drei bis fünf Light-Vollversionen, die Sie auf jeder Heft-CD-ROM finden.

Unser Special: Jump&Run-Spiele

Jump&Run-Spiele sind in der Shareware-Szene heiß begehrt, erscheinen aber nur noch höchst selten. Wir haben tief in unsere Trickkiste gegriffen und bieten Ihnen im nächsten Heft ein Special mit allen Kultspielen der vergangenen Jahre an – von Duke Nukum I über Commander Keen bis hin zu Cosmo, Jill of the Jungle und Jazz Jackrabbit.

Das SharePlay-Team:

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

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

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

Art-director: Thomas Schüle

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

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

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

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

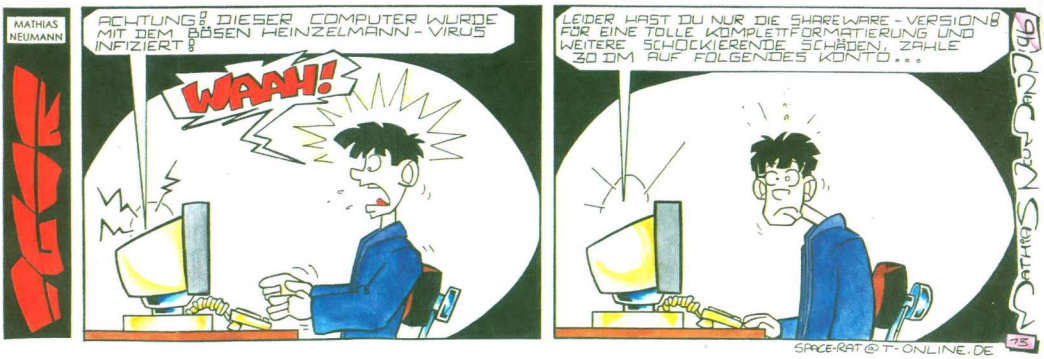
Abonnementverwaltung:
Der LeserClub
Heiner-Fleischmann-Str. 2, 74172 Neckarsulm
Tel. 0 71 32/95 92 05. Fax 0 71 32/95 92 09

Verkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.

Erscheinungsweise: Zweimonatlich

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

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





Bis daß der Joy-stick Funken schlägt!

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

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

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/Unterschrift

Meine Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim **Abo-Systemhaus Merkur, Niddastraße 98–102, 60329 Frankfurt/Main** schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Daß ich von meinem Widerrufsrecht Kenntnis genommen habe, bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

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

Das Magazin für digitale Erotik – mit Erotik-CD!

- **Jetzt über 500 Erotik-Fotos auf der Heft-CD!**
- **4 kostenlose Erotik-Screensaver für Ihren PC.**
- **Ganz neu: Paint Shop Pro Vers. 4.10 auf der Heft-CD.**
- **Heiße Erotik-Sites aus den Datennetzen.**
- **Neue Erotik-CDs im Test.**

Jetzt im Handel für nur DM 12,90!

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



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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

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

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

☐ Verrechnungsscheck liegt bei (Einschreiben).

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

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

Datum, Unterschrift

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