Mit Spiele-CD

115x brandaktuelle Software

Nr. 2/98 · Februar/März

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

ISSN 1434-7792 2. Jahrgang

# SharePlay

## Das Shareware-Spiele-Magazin

## 6 Vollversionen:

**Crazy Flood II Light:** Knobelspiel + grüner Schleim!
**Mad Robots 1.0 D Light:** Die Roboter rasten aus
**NSH Cards 3.0 Light:** Kartenpatience im Comicstil
**Crazy Gravity 2.2D Light:** Weltraum-Spiel
**Stonestorm 2 Vollversion:** Tetris-Variante
**Winbrick 2.06c Light:** Hau die Mauer weg!




## 100 Shareware-Spiele auf CD:

**Z. B.: Boogaloopers 1.0:** Weltraum-Fun • **Crazy King 1.0:** Grübelspaß • **Space Junkie 1.0:** Weltraum-Ballerspiel • **Hardwood Solitaire II 1.63:** Kartenspiel • **NetSkat 4.16:** Skat im Netzwerk • **Treasure Island 2.0:** Echtzeit-Strategie • **WinPac 2:** Pacman ist wieder da




## 9 spielbare Demos

- 3D Ultra Pinball – The Lost Continent
- Microsoft Age of Empires
- Hannibal • HipHop eJay
- Little Big Adventure 2
- Worms 2 • Seven Kingdoms • TöffTöff im Zoo • Fritzi Fisch und der verlorene Schatz



**Außerdem auf der CD:**
Klassiker neu aufbereitet
Neue Spiele-Updates
DOMINO-Spiele

4 394222 116905 02

# Surfen mit Köpfchen!

# Ab 23.1. im Handel!







Wir zeigen Ihnen die besten Dienstleistungen im Internet: Jobsuche, Gesundheit, Erotik, Börse, Wetter, Auto, Homebanking und jede Menge Shareware!

## ...und alles ohne planloses Klicken




**Jetzt im Zeitschriftenhandel!**

# Das Spiele-Füllhorn öffnet sich...

**Endlich ist der Knoten geplatzt: Nachdem auch der Herbst 97 kaum Spieleneuheiten brachte, flutschen seit kurzem neue Games nur so durch die Internet-Leitungen. 115 neue Spiele für DOS/ Windows 3.1 und Win 95 können wir Ihnen diesmal wieder auf der Heft-CD anbieten. Darunter knapp 100 neue Shareware-Spiele, neun spielbare Demos und sechs Vollversionen. Da hat sich der Preis unseres Heftes schnell wieder mortisiert.**




Wahrscheinlich habe ich ein Problem, das ich mit vielen Computer-Anwendern teile: Ich bin ein Kind des Zapping-Zeitalters.

Das bedeutet, daß ich meine Aufmerksamkeit in der Freizeit nicht für Stunden auf ein einzelnes Computerprogramm richten kann. Und auch nicht möchte. Viele der „großen" Computerspiele, die im Fachhandel zum Verkauf angeboten werden, setzen allerdings darauf, daß man sich für Tage, Wochen und Monate in das Spiel hineindenkt. Vielleicht, um auch wirklich dafür gerüstet zu sein, in einer finsteren Unterwelt auf Monsterjagd zu gehen. Oder um nach den Sternen zu greifen. Manchmal muß auch nur ein Ameisenhügel kontrolliert und geleitet werden.

Wie dem auch sei – nach ein paar Minuten stecke ich meistens bereits fest, komme nicht mehr weiter und habe auch schon bald keine Lust mehr darauf, stundenlang nach der goldenen Harke zu suchen, die benötigt wird, um einen ganz bestimmten Troll zu erschlagen, der ein besonders wichtiges Tor bewacht. In der Regel spiele ich deswegen ein Mammutspiel an, finde es auch ganz toll und spannend – und lege es dann doch nach einer Stunde oder so wieder beiseite. Sollen doch andere ihr Wochenende mit dem Game verbringen!



## Shareware-Shorties für die Mittagspause

Die Shareware-Programmierer konzentrieren sich im Gegensatz zu den Big Playern mehr auf Shorties. In der sehr rührigen und hauptsächlich in den Datennetzen stattfindenden Shareware-Szene entwickeln die Programmierer viele grafisch und spieltechnisch aufwendige Spiele, die so konzipiert sind, daß man sie auch zwischendurch in der Mittagspause angehen kann. Zu diesen Spielen zählen Umsetzungen bekannter Brettspiele und Kartenpatiencen, aber auch fesche Ballerspiele und kleine Adventures. Die kurzweiligen Spiele sind häufig kostenlos oder bewegen sich bei ihren Preisvorstellungen im erträglichen Taschengeldrahmen.

Die großen Spielezeitschriften ignorieren die Shareware-Spiele leider vollkommen oder stellen nur einige wenige auf der Heft-CD vor. Die vielen Zuschriften unserer Leser, vor allem von den vielen Frauen am Rechner, zeigen uns aber, daß die Spiele-Shorties eine große Fangemeinde haben.

Aus diesem Grund konzentrieren wir uns als einzige Spiele-Zeitschrift auf dem deutschen Markt (und anscheinend auf der ganzen Welt) auf neue Shareware-Spiele. Alle zwei Monate stellen wir auf der Heft-CD um die hundert Neuheiten zusammen – alle ganz frisch aus den Netzen bezogen. Diese Arbeit ist sehr anstrengend und verschlingt viele Tage und Nächte. Aber sie lohnt sich, weil mit den Monaten ein sammelfähiges Archiv entsteht, das einen sehr repräsentativen Querschnitt durch die Shareware-Szene enthält. Zwar finden wir viele „unserer" Spiele bald nach Erscheinen der Magazine auch auf den Datenträgern der Konkurrenz wieder, aber – die Aktualität kann uns ja niemand nehmen.




Wir hoffen jedenfalls sehr, Ihnen auch mit unserem neuen Cocktail viele spannende Stunden vor dem Bildschirm beschert zu haben. Meine Favoriten in dieser Ausgabe sind jedenfalls „Ultragammon Plus", „Tris-Me" und „Treasure Island". Diese drei Spiele zeigen perfekt, wie klasse Shareware-Spiele sein können.

Auf daß Ihr Joystick Funken schlägt, Ihr

Carsten Scheibe, Chefredakteur

# Inhalt


## Redaktionelles

3 **Editorial**
6 **Kurz erklärt: Ihr neuer Silberling**
Zur Heft-CD
**50 Spiele von A bis Z**
Der Gesamtindex
66 **Vorschau und Impressum**

## Vollversionen

10 **Maurerarbeiten**
WinBrick 2.06c Light
11 **Im Tetris-Fieber**
SH-Stonestorm II
12 **Roboter-Kummer**
Mad Robots 1.0d Light + Crazy Gravity 2.2 Light
13 **Sturmflut**
Crazy Flood 2.0 Light + NSH Cards 3.0 Lite

## Shareware-Lupe

8 **Shareware-Shorties für Eilige**
Updates
14 **Verzaubertes Kartenwerk**
Hardwood Solitaire II: The Enchanted Decks 1.63
15 **Weihnachtsgrüße**
Passage Plus (Weihnachts-Edition)
16 **Materieregen im Weltall**
Boogaloopers 1.0
18 **Backgammon einmal anders**
Ultragammon Plus 2.0
19 **Skat dreschen im Netzwerk**
Netskat 4.16
20 **Auf Schatzsuche**
Treasure Island 2.0
22 **Schach dem König**
Crazy King 1.0
24 **Die Aliens kommen**
Space Junkie 1.2
26 **Gehirnwäsche**
Neue Knobelspiele von Soleau Software
28 **Wenn es Stäbchen regnet...**
Neue Tetris-Clones für Windows
31 **Weisheiten zur Geisterstunde**
CyberTarot 2.7a
64 **Jetzt lerne ich Domino!**
Wie geht das eigentlich? Spielregeln im Überblick

## Spiele kompakt: Top 30

34 **Animated Memory Game 1.0** – Bunt animiertes Memory-Spiel
34 **Automaten-Poker** – Wie wäre es mit einer Runde Draw-Poker?
35 **Backgammon Pro 1.5** – Das klassische Brettspiel neu verpackt
35 **Bomb Golf 1.0** – Minigolf einmal gaaanz anders
36 **Bubble Puzzle 1.1g** – Schießen Sie die Kugeln in einen Schacht hinein
36 **Bzzz! 1.01** – Die Freßgelüste eines Frosches
37 **Challenge Pool 3.0** – Poolbillard-Simulation
37 **Electron 1.0** – Der heiße Draht für Elektroniker

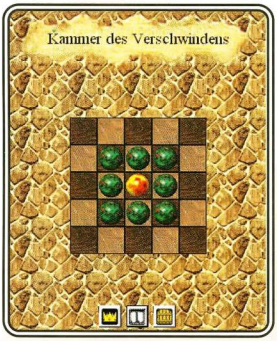

## Schatzsuche unter Piraten





Ay, Captain! In der neuen Version des Shareware-Klassikers „Treasure Island" werden die Säbel blank poliert und die Muschelbänke unter dem Schiffsrumpf weiter gefüttert – beim Kielholen ungehorsamer Matrosen. Denn nur der Spieler kann gewinnen, der sich voll und ganz auf seine Mannschaft verlassen kann. Im Kampf gegen bitterböse Piraten landet der Spieler mit seinem Segelschiff auf einer alten Insel, auf der mehrere Schätze vergraben sind. Im Simultan-Strategiespiel ziehen die beiden Kontrahenten Späher, Soldaten, Läufer und Lastenschlepper wohlüberlegt über das 3D-Eiland, um Wege zu sichern, das Terrain zu erkunden und alle vergrabenen Schätze zu bergen. Dabei kommt es zu manch einer animierten Massenkeilerei und zu spannenden Verfolgungsjagden, bis eine der Schatztruhen sicher im Bauch des eigenen Schiffes gelandet ist.
*Ab Seite 20*




## Endlich mal was Neues!

Die Shareware-Programmierer verstehen ihr Handwerk, verlassen sich aber bei der Umsetzung viel zu sehr auf die alten Ideen der Klassiker. Die Folge: Tetris-, Breakout-, Space Invadors- und Asteroids-Clones lassen sich in den Netzen bis zum Abwinken aufstöbern. Sie müssen demnach schon sehr gut programmiert sein, um überhaupt noch für Aufsehen zu sorgen. In der Shareware-Lupe können wir Ihnen zum Glück einmal viele Spiele vorstellen, die ganz neue Wege einschlagen.

**„Boogaloopers"** ist ein buntes 3D-Spiel, bei dem Sie im Weltraum die verrücktesten Gegenstände einsammeln müssen – mit dem Energielasso Ihres Raumschiffs. Das schnelle witzige Spiel zeigt, daß man nicht immer auf böse Aliens angewiesen ist, um im Weltraum seinen Spaß zu haben. Ab Seite 16.

**„Ultragammon"** schließt das Backgammon-Brett zu einem Kreis und läßt zwei Spieler auf der Jagd nach Punkten gegeneinander antreten – allerdings nach ganz neuen Regeln. Ab Seite 18.

**„Crazy King"** wendet sich an alle Grübler. Der König hat sein Schachbrett verloren, seine Untertanen müssen es ihm zurückbringen. Bis aber die Einzelteile des Brettes gefunden sind, müssen viele, viele Rätsel gelöst werden, die den Gehirnschmalz zum Sieden bringen. *Ab Seite 22.*

## Neue Spiele für Kinder



Die Qualität der Software-Titel für Kinder steigt und steigt – sehr zur Freude der Eltern. In Kooperation mit Ravensburger Interactive bieten wir unseren jüngsten Lesern zwei spielbare Demos auf der Heft-CD an, die perfekt für Kinder zwischen vier und acht Jahren geeignet sind.

Hier könnt ihr mit dem Fischmädchen **Fritzi Fisch** spannende Abenteuer in der Unterwasserwelt erleben oder zusammen mit dem lebenden Auto **Töff-Töff** das verlorene Tigerbaby im Zoo suchen. *Ab Seite 52.*



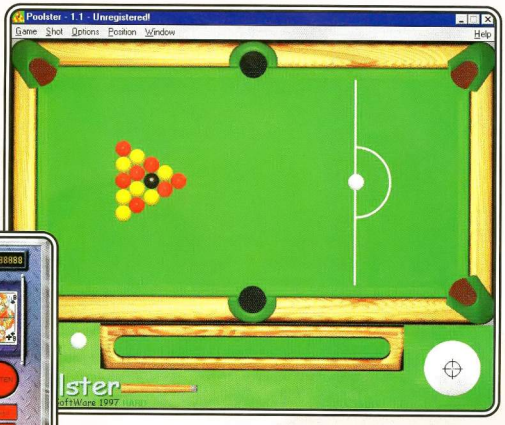
## Strategen gefordert!

Microsofts neues Echtzeit-Strategiespiel **„Age of Empires“** beamt uns zurück in die Steinzeit. Hier gilt es, einer kleinen Dorfgemeinschaft alle notwendigen Tricks beizubringen, damit sie ins Werkzeugzeitalter aufsteigt. Beeren sammeln, Löwen jagen, Fische fangen, Holz schlagen und Hütten bauen sind einige der vielen Tätigkeiten, die bei „Age of Empire“ den Alltag bestimmen. Doch die eigene Zivilisation wächst und gedeiht – und schon bald stehen große Kriege und Schlachten mit den umgebenden Kulturen an. *Ab Seite 56.*

## Die Top 30 – Neue Spiele für alle

Es ist mächtig was los in der Shareware-Szene. Selten sind so viele neue Spiele erschienen wie in den letzten Wochen. 30 der besten Neuerscheinungen haben wir gründlich unter die Lupe genommen, um sie im Programmteil ausführlich vorzustellen. Wenn Sie eine Billard-Simulation, ein Minigolfspiel oder einen Froschsimulator suchen, dann liegen Sie hier genau richtig.

*Ab Seite 33.*







# Inhalt


38 **Eleven Up 1.0** – Spannende Kartenpatience

38 **GridZone32 1.0** – Brettspiel für Strategen

39 **Knuddel's Quest 1.01** – Labyrinthspiel in 3D

39 **Kyodai Mahjongg 3.01** – Abwechslungsreicher Mahjongg-Clone

40 **Magic Lamp Mastermind 1.0** – Wer tippt die richtige Farbkombination?

40 **Mensch Ärgere Dich Nicht** – Das bekannte Familienspiel in der PC-Umsetzung

41 **Montana 1.6** – Knifflige Kartenpatience

41 **Poolster 1.1** – Billard-Simulation in 3D

42 **Quizmaster 1.01** – Das Fernsehquiz für Zuhause

42 **Rösselsprung 1.0** – Schachvariante für Denker

43 **Run and Fight 1.0** – Sportsimulation für 100-Meter-Läufer

43 **Salone 2 2.3** – Grafisch sehr edel gestaltetes Solitär-Steckspiel

44 **Schneemann/32 2.20** – Wortratespiel für Kinder

44 **Sokoblue 2.0** – Sokoban-Clone für ambitionierte Lagerarbeiter

45 **Skat** – Das bekannte Stammtischspiel jetzt für den PC

45 **TammyGotcha 1.0** – Pflegen Sie das virtuelle Haustier

46 **Tischpoker** – Pokerrunde im geselligen Kreis

46 **Treasure Maze 1.1** – Irrgärten und Labyrinthe selbstgemacht

47 **Veni Vidi Vici 1.02** – Strategiespiel für Eroberer

47 **War 3 1.x** – Echtzeitstrategiespiel im Weltall

48 **WinPac 2** – Der Pacman ist wieder da

48 **WinTerroid 1.0** – Weltraumballerspiel in 3D


### Spielbare Demos


52 **Drama unter dem Meeresspiegel** Fritzi Fisch und der verschwundene Schatz

54 **Töff-Töff rettet den Zoo** Wo ist denn nur das Tigerbaby?

56 **Von der Steinzeit in die Moderne** Microsoft Age of Empire

58 **Angriff der Killerwürmer** Worms 2

59 **Elefantengetrampel in den Alpen** Die großen Schlachten der Antike: Hannibal

60 **Machtgeplänkel** Seven Kingdoms

61 **Zaubereien auf Twinsun** LBA2 – Twinsen's Odyssey

62 **Flipperspaß mit Sauriern** 3D Ultra Pinball: The Lost Continent

63 **Sprechgesänge aus der Konserve** HipHop eJay

Kurz erklärt:

# Ihr neuer Silberling

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




## Die Bedienung der Heft-CD

Alle in der SharePlay vorgestellten Spiele liegen auch auf der Heft-CD vor. Unter Windows 95 wird unser Menüsystem automatisch gestartet, wenn Sie die Silberscheibe ins CD-ROM-Laufwerk legen. Unter Windows 3.1 doppelklicken Sie im Dateimanager auf die Datei START.EXE, die sich im Hauptverzeichnis der Heft-CD befindet.

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

**A – Redaktionelles**
**B – Vollversionen**
**C – Spielbare Demos**
**D – 100 x Shareware-Spiele**
**E – Domino-Spiele**

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

### Die Buttons des Menüsystems

*Kopieren* (überträgt ein ZIP-Archiv in ein beliebiges Verzeichnis auf der Festplatte und entpackt es dort)
*Starten* (lädt ein Programm direkt von der CD-ROM)
*Installieren* (richtet ein Programm von der CD-ROM auf der Festplatte ein)
*Hilfetext* (ruft die beiliegende Erklärungsdatei eines Programms auf)

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

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

Das Menüsystem sollte unbedingt im **Hi-Color- oder Truecolor-Modus** von Windows gestartet werden, um Falschfarben oder lange Ladezeiten zu verhindern. Im 256-Farben-Modus werden die Farbtöne der Screenshots nicht korrekt wiedergegeben. Wer das Menü nicht verwenden möchte, der kann die Programme auch manuell aus einem Dateimanager heraus aufrufen – die Verzeichnisstruktur auf der CD-ROM ist so übersichtlich gehalten, daß man sich auch dabei zurechtfindet.

## Mögliche Probleme

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

Sollte eines der Programme bei Ihnen den Start oder die Installation verweigern, so kann dies mehrere Ursachen haben. Im Menü haben wir im Abschnitt „Redaktionelles" vorsorglich mehrere gängige Runtime-Dateien zusammengetragen. Viele Programme verweigern nämlich den Gehorsam, weil ihnen bestimmte Runtime-Bibliotheken wie VBRUN300.DLL oder MSVCIRT.DLL fehlen. Diese Dateien müssen im Windows- (oder im System-) Verzeichnis vorliegen. Bevor Sie ein erstes Programm von der CD-ROM starten, sollten Sie deswegen die betreffenden Files einmal auf die Festplatte Ihres PC kopieren. Gleich auf der Startseite unseres Menüs finden Sie zwei Buttons vor, die die entsprechenden Dateien wahlweise ins Windows- oder ins Win95-Verzeichnis kopieren.

Ganz wichtig: Viele Spiele benötigen zum Funktionieren die neuesten „DirectX"-Treiber von Microsoft, die in der Kategorie „Allgemeines" zusammengefaßt sind. Diese Treiber liegen ebenfalls auf der Heft-CD vor. Sie müssen nur einmal installiert werden. Nach einem Neustart des Rechners funktionieren die „DirectX"-Programme in der Regel ohne Probleme.

## Fehlerhafte Heft-CD

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

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

## Was ist Shareware eigentlich?

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

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

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

## Vollversionen bestellen

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

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

JDS Software Jens Driese
Postfach 1269
26302 Varel
Tel: 04451-959195

Ein Bestellformular für den Registrierungsdienst finden Sie übrigens im Root der Heft-CD (REGIST.WRI). Der Text ist auch in das Menü eingebunden und zwar in der Kategorie „Redaktionelles".

Bitte bedenken Sie, daß alle genannten Preise im Heft (für die Vollversionen der Shareware-Programme) noch keine Gebühren für Porto und Verpackung beinhalten. Viele Programmierer machen erhöhte Preise für den Versand in weit entfernte Länder geltend oder stellen Preisnachlässe für eine Online-Registrierung im Internet in Aussicht. Lesen Sie deswegen unbedingt die Hilfetexte der Programme, bevor Sie sich registrieren lassen.

## Haftungsausschluß

Weder der Verlag noch die Redaktion haften für Schäden und Unbillen, die



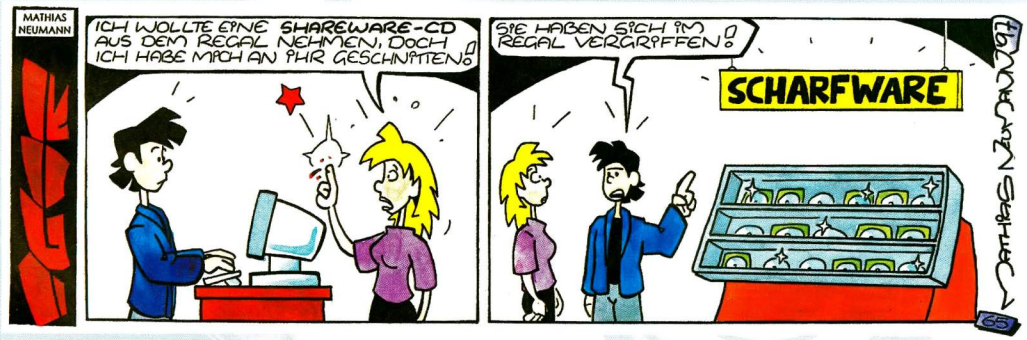

**Unser Menüsystem startet direkt von der Heft-CD-ROM. Um es zu verwenden, brauchen Sie keine Dateien auf die Festplatte Ihres PC zu kopieren.**

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

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

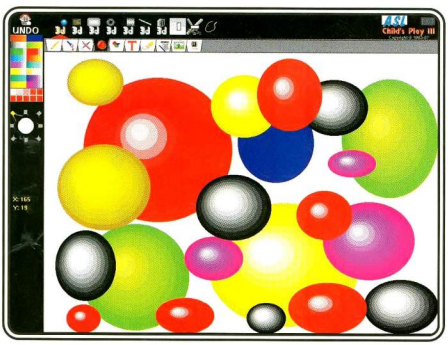
Eigene Shareware-Programme (mit unterschriebener Vertriebsgenehmigung) sowie Leserbriefe schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

**Redaktionsbüro Typemania**
Carsten Scheibe
Werdener Str. 10
14612 Falkensee
Fax: 0 33 22/50 08-66
*E-Mail:* Typemania@compuserve.com
Internet: http://www.typemania.de



# Shareware-Shorties für Eilige

**Bei unseren Internet-Recherchen für das aktuelle Heft downloaden wir viele neue Spiele, die wir Ihnen zum großen Teil ganz ausführlich vorstellen. Oft genug kommt es aber vor, daß wir ein Spiel schon einmal im Heft besprochen haben und sich mit der neuen Version nicht allzu viel ändert. Diese Updates, garniert mit einigen Neuerscheinungen, stellen wir Ihnen auf dieser Doppelseite vor.**




**„Child's Play III" – Das quietschfidele Malprogramm für die ganze Familie.**

## Arcade Classics Collection 1

Freeware. Das Programm stellt die beiden Spieleklassiker Pong und Breakout im neuen Gewand vor. Leider wurde die schlichte Grafik der Konsolen-Originale beibehalten.

## Awale 2.20

Awale nennt sich ein afrikanisches Brettspiel, das hierzulande auch unter dem Namen Bohnenspiel bekannt ist. Gespielt wird gegen den Computer – befreien Sie als erster Ihre Bretthälfte von allen Bohnen.

## Booby Reversi 3.6

Freeware. Ein einfaches Reversi-Spiel für Grübler. Ziel ist es, gegen den Computer anzutreten und am Ende mehr Felder besetzt zu haben als er.

## Canasta 4.11

Sehr gelungene Umsetzung des Canasta-Kartenspiels. Wer gerne Canasta spielt, nur keinen spielstarken Gegner findet, der kann sich nun mit endlosen Partien am Bildschirm vergnügen.

## Child's Play III

Child's Play III ist ein animierter Malkasten nicht nur für Kinder. Es gibt keine komplizierten Menübefehle, sondern nur mit Piktogrammen versehene Buttons und Schaltflächen. Vollkommen verrückte Malfunktionen wie ein Rasenmäher, ein blubbernder Fisch oder eine Zahnpastatube machen das Malen mit „Child's Play III" zu einem echten Erlebnis.

## Classic SpaceWars 1.0

Freeware. Bei diesem Klassiker steuern Sie eines von zwei Raumschiffen, das von der Gravitation eines Planeten angezogen wird. Passen Sie auf, daß Sie nicht auf dem Planeten zerschellen, und schießen Sie Ihren Gegner ab.

## ClearScreen 1.01

Freeware. Versuchen Sie, alle Lichter auf dem Bildschirm zu löschen, indem Sie mit der Maus auf die Schaltflächen des Spiels klicken. Sie müssen dabei unbedingt herausfinden, welche Schaltfläche welche Lichter steuert, um daraus ein Fazit zu ziehen: In welcher Reihenfolge muß ich die Schaltflächen anklicken, damit alle Lichter ausgehen?

## Compu-Flower-Pet 2.1

Freeware. Pflegen Sie die virtuelle Pflanze im Fenster, damit sie nicht eingeht. Sehr abwechslungsreich gemacht, mit schönen Animationen und zahlreichen Spielen im Spiel.

## Conundrum Red 1.0

Dieses Spiel läuft nur im 256 Farben-Modus von Windows. Legen Sie die bunten Bausteine auf dem Spielbrett ab. Dabei müssen die Farben übereinstimmen.

## CyberTarot 2.7a

Win 3.1. Das digitale Tarotspiel sagt Ihnen die Zukunft voraus. Aus den Karten, die der Spieler zieht, wird das Keltische Kreuz gelegt. Die Bedeutung der Karten zeigt eine Textbox.

## Dingy 1.0

Win 3.1. Bei diesem sehr schlichten Tetrisspiel müssen bunte Symbole an den Stangen entlang balanciert werden.

## Fisherman's Delight 1.20 (Set 1+2)

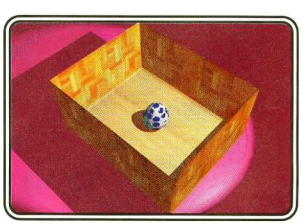
Win 3.1. Im 256-Farben-Modus von Windows können Sie am Bildschirm angeln gehen. Die Simulation hängt zwar grafisch durch, hat aber spieltechnisch einiges zu bieten. Petri Heil.

## Fuzzy Editor 1.0

Freeware. Mit dieser Software können Sie eigene 3D-Labyrinthe entwickeln und anschließend spielend erkunden.

## Gotchi-PC 1.10

Pflegen Sie das PC Gotchi im Rechner, indem Sie es füttern, mit ihm spielen oder mit ihm zum Arzt gehen. Die neue Testversion ist 13 MB groß – Grund dafür ist das voluminöse Intro.



**„PC Gotchi" – Füttern Sie Ihr virtuelles Haustier auch immer gut?**

## Grand Chess 1.11

Spielen Sie Schach mit diesem „Client", der während einer Partie die Reihenfolge aller Züge in einer Liste festhält.

## Happy Fred 1.0

Superheld Fred macht sich auf dem Desktop breit und unterhält mit seinen Abenteuern. Ein kleines Spaßprogramm, das einem die Zeit beim Arbeiten verkürzt.

## Idler 1.0

Ein Hase muß Flaschen auffangen, die von oben herabfallen. Das war es auch schon. Ob der Entwickler dafür auch Geld haben möchte?

## Inner Space 1.29

Sammeln Sie im Arbeitsspeicher des Rechners alle Icons ein, und hüten Sie sich dabei vor finsteren Virenprogrammen. Das bekannte Weltraumballerspiel wartet nicht nur mit einer ungewöhnlichen Spielidee auf, sondern auch mit einem düsteren Weltraumszenario, das um mehrere Bildschirmseiten in alle Richtungen scrollt. Bereits in der Testversion lassen sich viele Missionen erfüllen.

## Jouster 4 4.01

Freeware. „Jouster" ist ein DirectX-Spiel für Windows, das sich vor allem an Freunde eines guten Geschicklichkeitsspiels wendet.

## Kiosk 2.0

In dieser Wirtschaftssimulation führen Sie einen Kiosk in Schweden. Sorgen Sie dafür, daß Ihnen das Geld nie ausgeht.

## Klecksbude32 1.20

Go-Variante für Kinder mit netter Grafik. Versuchen Sie als erster fünf Farbkleckse in eine Reihe zu befördern.

## Kling 1.01

Freeware. „Kling" ist ein Grübelspiel für Taktiker. Sie müssen fünf gleichfarbige Kugeln in eine Reihe bewegen, damit sie sich auflösen. Bei jedem Spielzug werden allerdings neue Kugeln auf dem Brett abgelegt – bald kann man sich keinen Schritt mehr bewegen.

## Lights Off 2.0

Versuchen Sie, alle Lichter auf dem Bildschirm auszuknipsen, indem Sie die einzelnen Schaltflächen anklicken.




**„Kiosk" – Führen Sie ein kleines Geschäft in Schweden.**

## Magic Squares 4.0

Grübelspiel für zwei Personen.

## Mastore Mind 1.0

Freeware. Recht simpel gestalteter Mastermind-Clone.

## Mühle-Spiel 2.2

Sehr vielseitiges Mühle-Spiel, das komplett über die Tastatur gesteuert wird. Im Programmenü lassen sich die Spielregeln und die Form des Mühlebretts umfassend ändern.

## NNSoft Survival 1.0c

Bei diesem Banantron-Clone gilt es, gegen den Computer oder gegen einen Freund anzutreten.

## NSHCards 4.0

Win 3.1. Wunderschön gestaltete Kartenpatience mit Hintergrundmusik und handgemalten Comic-Karten.

## Offiziers-schafkopf 1.01

Win 3.1. Deutsches Kartenspiel mit Sprachausgabe und allen wichtigen Sonderregeln.

## Polyvex 1.07 Beta

Freeware. Knifflges Denkspiel für Profis.

## Shrewd Move

Einfaches Solitaire-Steckspiel. Entfernen Sie alle blauen Kugeln vom Brett.

## Snug 1.2

Freeware. Fügen Sie die bunten Formen bei diesem Tangram-Spiel zu einem Rechteck zusammen. Das funktioniert freilich nur dann, wenn man die Formen optimal anordnet.

## Solo Peg 1.1c

Win 3.1. Steck-Solitaire – es darf am Ende nur noch eine Kugel auf dem Brett übrig bleiben.

## Space Estate: Fracture Wars

Spielbar im Internet: Ein Science-Fiction-Abenteuer für mehrere Mitspieler.

## Spades 3.2

Win 3.1. Das klassisches Familien-Kartenspiel gibt es nun auch in einer PC-Umsetzung.

## Turnier Solitaire

Win 3.1. Eine Handvoll gut gemachter Kartenpatiencen mit deutscher Benutzerführung.

## Vanishing Squares 3.0

Denk- und Grübelspiel. Bringen Sie die Quadrate zum Verschwinden.

## Vier Gewinnt 2.2

Eine Vier-Gewinnt-Variante, die man auch dreidimensional angehen kann. Die Steuerung erfolgt ausschließlich über die Tastatur.

## Vinnie's Tomb

Kleines Grafik-Adventure mit einfacher Grafik, aber netten Einfällen.

## WinCraps 3.9

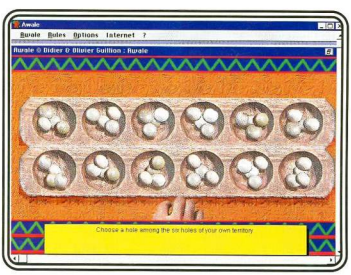
Win 3.1. „WinCraps" ist ein bekanntes Casinospiel, bei dem der Zocker mit zwei Würfeln spielt und hofft, dabei bestimmte Zahlenkombinationen zu erzielen.

## WinMan 1.0

Win 3.1. TicTacToe-Clone.

## Zahlen-quadrat 1.1

Zahlenquadrat ist ein altbekanntes Brettspiel, bei dem man numerierte Steine in einem Quadrat anordnen muß.

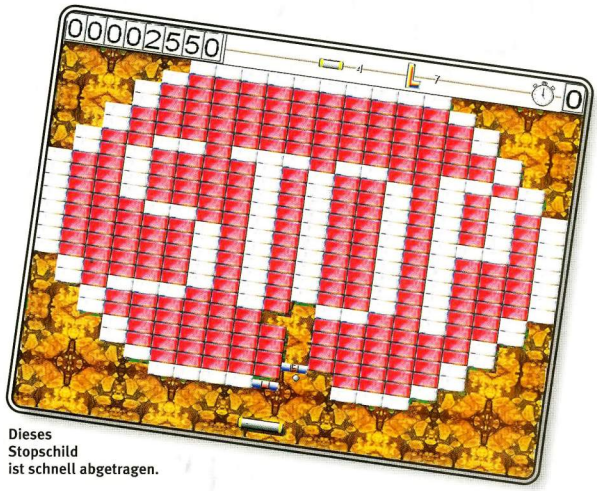



**„Awale" – das afrikanische Bohnenspiel in der französischen Umsetzung für deutsche Leser.**

### WinBrick 2.06c Light

# Maurerarbeiten

**„WinBrick“ lädt angehende Maurer zum Destruktiv-Wochenende ein. Mit einem Ball und einem Schläger gilt es, in insgesamt zwanzig kniffligen Breakout-Leveln eine bunte Mauer abzutragen. Hinter den einzelnen Steinen verbirgt sich die eine oder andere Überraschung.**

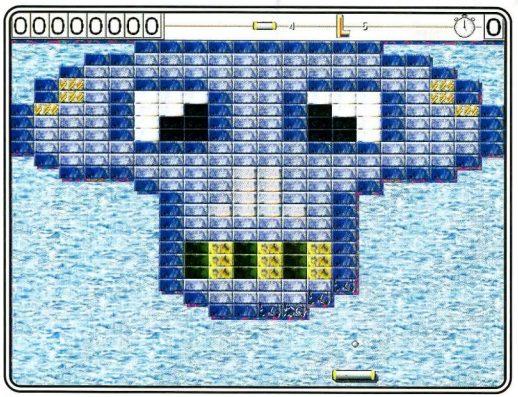


Dieses Stopschild ist schnell abgetragen.

Die klassische Spielidee „Breakout“ veranlaßt Shareware-Autoren immer wieder dazu, sie neu umzusetzen. Immer größer, schöner, schwieriger werden die Varianten rund um den doch eher schlicht gestalteten Klassiker – den Anwender kann's nur freuen.

„WinBrick“ etwa kommt mit einer edlen Grafik und butterweich ablaufenden Animationen daher, die schon zum Staunen anregen. Das Spiel besteht aus mehreren Leveln, die alle vollkommen individuell gestaltet sind. Das beginnt bei der Auswahl einer geeigneten Hintergrundtapete und hört bei der Zusammensetzung der Mauersteine noch lange nicht auf.

Der Spieler, der Lust auf ein schnelles, nervenaufreibendes Geschicklichkeitsspiel hat, kann „WinBrick“ wahlweise alleine oder zusammen mit einem Freund angehen. Spielen zwei Leute gegeneinander, so können sie wahlweise gleichzeitig oder nacheinander antreten. Bei einem gleichzeitigen Spiel wird die Mauer von zwei Seiten gleichzeitig demoliert, in diesem Fall muß „WinBrick“ im Netzwerk oder mit einer zweiten Maus am Heim-PC gespielt werden.



Ganz schön gruselig: Ein Totenschädel als Mauerwerk.

## Burning down the wall

Sobald das Windows-Spiel begonnen wird, baut „WinBrick“ seine Mauer auf und plaziert das Paddel des Spielers. Das Paddel wird mit der Maus von rechts nach links bewegt und läßt sich auch ein kleines Stück weit nach oben schieben. Mit dem Paddel wird der Spielball im Bildschirmbereich gehalten. Der Ball zerstört die meisten Steine gleich bei der ersten Berührung, manche aber erst nach mehreren Treffern. Was das Spiel zu einem echten Renner werden läßt, sind die vielen Power-Ups, die schon bald nach dem Start in wahren Mengen von der Mauer herabregnen. Diese Boni vergrößern oder verkleinern den Ball, spendieren neue Kugeln, verändern das Paddel auf vielfältige Weise, aktivieren Bomben oder – bringen den Spieler einfach um (und der hat nur fünf Leben). Es ist schon erstaunlich, wenn man mit dem Paddel auf einmal schießen kann oder wenn es sich plötzlich störrisch nach links bewegt, während man die Maus doch eigentlich nach rechts schiebt. Ein betulich begonnenes Spiel verwandelt sich jedenfalls schon bald in einen Actionreißer, der einem den Schweiß gleich literweise aus den Poren treibt.

Die Shareware-Version von „WinBrick“ enthält jeweils fünf Ein-Spieler- und fünf Zwei-Spieler-Level. In unserer Lightvollversion spielen Sie mit jeweils zehn Leveln, und die erweiterte Profiversion (ab 40 Mark) beschert Ihnen jeweils 60 Level.

### WinBrick 2.06c Light

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Stefan Kuhne<br>Brentanostr. 28<br>38110 Braunschweig |
| *E-Mail:* | StKuhne@aol.com |
| *Internet:* | http://users.aol.com/StKuhne |
| *Preis:* | bereits bezahlt |
| *Tip:* | ☆☆☆☆ |

### SH-Stonestorm II

# Im Tetris-Fieber

**Wenn es denn einen Klassiker der Computerspiele gibt, dann heißt der mit Sicherheit Tetris. Das Geschicklichkeitsspiel mit den fallenden Steinen findet selbst heute noch seine Freunde. Mit „Stonestorm II" spendieren wir Ihnen eine echte Vollversion eines bunten Tetris-Clones.**

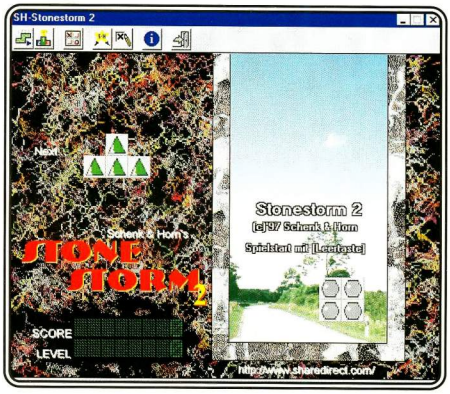
Die Spielregeln von „Stonestorm II" sind schnell erklärt, weil es sich bei dem Windows-Spiel um einen echten Clone des Klassikers handelt.

Sobald eine neue Spielrunde mit der Leertaste eingeleitet wird, fallen die typisch verwinkelten Tetris-Steine von oben in einen tiefen Schacht hinein. Mit den Cursortasten lassen sich die Steine wahlweise nach rechts oder nach links bewegen bzw. im Fallen beschleunigen. Außerdem kann man sie mit der Leertaste drehen, so daß sie sich besser anlegen lassen. Am Boden des Schachtes werden die bunten Formen wie Steine einer Mauer aufgetürmt. Sobald eine waagerechte Reihe von der einen Seite des Schachtes zur anderen geschlossen wird, löst sie sich automatisch auf. Auf diese Weise wird neuer Platz geschaffen für die ständig nachrückenden Formen.

„Stonestorm II" ist ein Spiel, das kein natürliches Ende kennt. Solange der Spieler es noch schafft, neue Steine im Schacht unterzubringen und komplette Reihen aufzulösen, kann der Spaß bis in alle Ewigkeit weitergehen. Allerdings fallen die Steine ständig schneller in den Schacht hinein, so daß spätestens nach einigen Minuten das Limit erreicht ist: Nichts geht mehr.

Für jeden plazierten Stein gibt es einen Punkt. Zusätzliche kann der Spieler einkassieren, wenn er eine ganze Reihe löscht. Sobald der Punktestand eine gewisse Grenze übersteigt, schaltet das Spiel in den nächsten Level. Diesen Levelsprung erkennt man als Spieler ganz schnell – die Hintergrundgrafik wird ausgetauscht, und in der Statusanzeige des Spiels schaltet die Levelnummer um einen Ticker nach oben.

Nach dem Ende einer Partie lädt das Programm eine Übersicht mit weiteren Spielen von Schenk und Horn. Wer hier zuschlägt und weitere Tetris-Clones bestellt, kann eine ganze Menge Geld sparen.



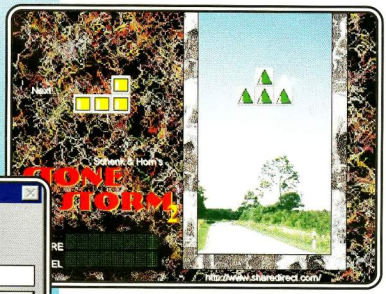

Starten Sie eine neue Partie mit einem Druck auf die Leertaste.




Au weia: In der Mauer klaffen viel zu viele Lücken. Da ist der Schacht schnell aufgefüllt.

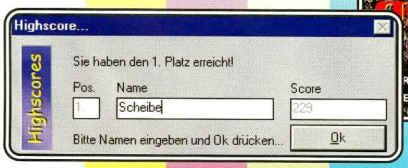



Jeder einzelne Level wartet mit einer individuellen Hintergrundgrafik auf.




Aufs Neue – Der Highscore muß doch zu schlagen sein!

Konnte der Spieler ausreichend viele Punkte erzielen, darf er sich in die Highscore-Liste eintragen.



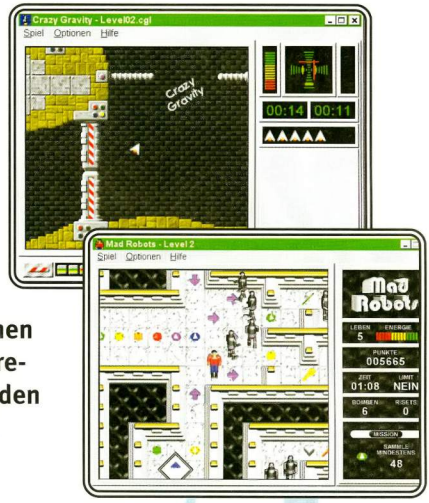

**SH-Stonestorm II**

| | |
|---|---|
| System: | Windows 95 |
| Autor: | Schenk & Horn, Gorch-Fock-Str. 39, 23669 Timmendorfer Strand |
| E-Mail: | sales@sharedirect.com |
| Internet: | http://www.sharedirect.com |
| Preis: | bereits bezahlt |
| *Tip:* | ✌✌✌ |

*Mad Robots 1.0d Light*

# Roboter-Kummer

**Sie erinnern sich: Vor einigen Monaten haben wir Ihnen „Mad Robots“ als Spiele-Highlight aus der Shareware-Szene vorgestellt. Jetzt legen wir nach – für alle, die den einen Level der Shareware-Version bereits bewältigt haben. In unserer Light-Vollversion können Sie die Roboter gleich in vier Ebenen jagen.**




„Mad Robots“ schickt den armen Doc Harry in ein mit Robotern verseuchtes Hochhaus.

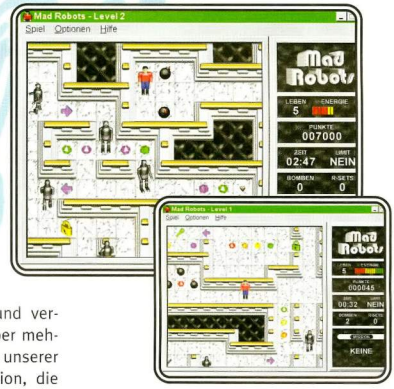
Doktor Harrison ist eingeschlossen in einem gigantisch großen Hochhaus. Das wäre allein noch gar nicht so schlimm, schließlich steckt Doc Harry ja nicht im Fahrstuhl fest. Ein klein wenig prickelnd ist allerdings die Tatsache, daß im Gebäude ein paar tausend amoklaufende Roboter umherirren. Und die haben keine andere Tagesbeschäftigung, als Jagd auf unseren Harry zu machen.

Mit den Cursortasten läßt sich der rührige Doktor am besten durch die 3D-Gänge des Hochhauses bewegen, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Dabei sollte es das erste Anliegen des Spielers sein, bunte Schlüssel einzusammeln. Die sind alle paar Meter dringend erforderlich, um verschlossene Türen der gleichen Farben zu öffnen. Außerdem liegen überall Diamanten herum – die erhöhen aber nur den Punktestand und erfüllen ansonsten keinen Zweck. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, sind die Wände elektrisch geladen. Brizzelt Doc Harry in eine Wand, so nimmt seine Lebensenergie rapide ab. Das gilt auch für jeden Roboterkontakt.

Immerhin ist gegen die Roboter ein Kraut, sprich eine Bombe, gewachsen. Bomben lassen sich in vielen Räumen auflesen, um dann mit der Leertaste gezündet zu werden. Als Minen legt man sie den Robotern vor die Füße – Bumm!

Schafft es der Spieler, den Ausgang aus einem Stockwerk zu finden, so betritt er gleich darauf das nächste. In den höheren Leveln gilt es, nebenbei auch noch kleine Aufgaben zu lösen. So müssen in der zweiten Ebene etwa 40 grüne Diamanten eingesammelt werden.

„Mad Robots“ ist ein herrliches Spiel mit einer erfrischend genialen Grafik, einer kniffligen Spielidee und verzahnten Labyrinthen, die über mehrere Bildschirme scrollen. In unserer bereits bezahlten Lightversion, die Sie nicht registrieren lassen müssen und die als reguläre Vollversion gilt, spielen Sie den Harry-Retter in vier Ebenen. In der Profi-Vollversion für 29 Mark haben Sie allerdings Zugriff auf 25 Level und einen eigenen Leveleditor.




## Mad Robots 1.0d Light

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Axel Meierhöfer<br>Eisenbahnstraße 2<br>91572 Bechhofen |
| *E-Mail:* | XLMSoft@<br>compuserve.com |
| *Internet:* | http://ourworld.<br>compuserve.com/<br>homepages/XLMSoft |
| *Preis:* | bereits bezahlt |
| *Tip:* | ✌✌✌✌✌ |

### Noch ein Bonus:
## Crazy Gravity 2.2dLight

Wie bitte? Sie wollten schon immer einmal als Trucker arbeiten? Kein Problem. Bei „Crazy Gravity“ steuern Sie einen Weltraumfrachter, der Waren in einem intergalaktischen Höhlensystem aufnehmen und ans Ziel transportieren muß. Unterwegs stößt der Space-Cowboy auf Gebläse, Gravitationsfallen, verschlossene Tore, Schießeinrichtungen und andere Widrigkeiten des Lebens. Immerhin warten auf manchen Plattformen kleine Power-Ups und Treibstoffässer, die man auflesen kann.

In der Light-Version stehen 5 von 20 Leveln zur Verfügung. Die Profiversion für 29 Mark bietet außerdem einen Leveleditor.

## Crazy Flood 2.0 Light

# Sturmflut

**Wer grübelt, hat mehr vom Leben, und wenn es auch nur Kopfschmerzen sind. In der Lightversion von „Crazy Flood 2.0“ müssen Sie grünen Schleim durch ein Leitungssystem befördern, das noch nicht optimal zusammengeschraubt ist. 60 verschiedene Puzzles sind in der Lightversion zu knacken.**




Der erste Level ist noch verhältnismäßig leicht zu lösen.







Level 54 – Die Anordnung der Rohre kann mit der Maus verändert werden.

Wohin mit dem grünen Schleim, den das Spiel „Crazy Flood 2.0“ fortwährend produziert? Na, am besten weg damit in die örtliche Kanalisation. Damit der Schleim abfließen kann, muß der Spieler allerdings das Leitungssystem auf dem Bildschirm so anordnen, daß alle Rohre durchflossen werden. Erst dann gilt die Aufgabe als gelöst, und der Folgelevel wird geladen.

Nach dem Start glibbert die feuchte Masse nur in einem einzigen Rohrabschnitt. Mit der linken Maustaste läßt sich das Rohr in 90-Grad-Schritten drehen. Erhält das Rohr dabei Kontakt zu einem zweiten Teilstück, so fließt der Schleim auch in dieses. Um schlußendlich alle Rohre miteinander zu verknüpfen, muß man seine Gehirnrinde ganz schön kratzen: Es lassen sich immer nur die Rohre drehen, in denen der Schleim bereits blubbernd fließt.

Erschwerend kommt bei „Crazy Flood 2.0“ hinzu, daß die Zeit eine große Rolle spielt. Bereits im ersten Level stehen nur 36 Sekunden zur Verfügung, um die gestellte Aufgabe zu lösen. Bei neun Rohrelementen bleiben da nur vier Sekunden Zeit, um jedes einzelne Rohr in Position zu bringen. Ist die Zeit verflogen, das Rätsel aber noch nicht gelöst, muß man wieder von vorne beginnen.

Zum Glück nimmt es der Programmierer mit der Levelreihenfolge nicht so genau. Wer in einem Parcours überhaupt nicht weiterkommt, der nutzt einen Schieberegler, um einen neuen Level auszusuchen.

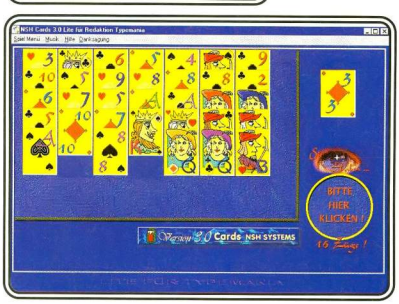
In der vorliegenden Lightvollversion sind die ersten 60 Level zum Spielen freigeschaltet. Die Lightversion ist bereits bezahlt, so daß Sie sich nicht mehr registrieren lassen müssen. Haben Sie aber Lust auf weitere 90 Level, so können Sie für 20 Mark einen Freischaltcode bei Josef Stöckl erwerben, der die Light- zur Vollversion upgradet.

### Crazy Flood 2.0 Light

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 3.1/95 |
| *Autor:* | Josef Stöckl<br>Kundmanngasse 10/9<br>A-1030 Wien<br>Österreich |
| *E-Mail:* | Crazy_Bytes@<br>compuserve.com |
| *Internet:* | http://ourworld.<br>compuserve.<br>com/homepages/<br>crazy_bytes |
| *Preis:* | bereits bezahlt |
| *Tip:* | ✌✌✌ |

### Noch ein Bonus: NSH Cards 3.0 Lite

Im letzten Heft der SharePlay haben wir Ihnen das Kartenspiel „NSH Cards 2.0 Lite“ präsentiert. Diesmal stellen wir Ihnen den Nachfolger vor – mit einer verbesserten Grafik und noch mehr Soundeffekten. Um bei dieser schnellen Kartenpatience zu gewinnen, müssen Sie die aufgedeckten Karten aus sieben Reihen auf der einen Karte im Stock anlegen. Dies klappt immer dann, wenn die neue Karte einen um eins höheren oder niedrigeren Wert aufweist. Die lizenzierte Lightversion können Sie ohne weitere Kosten beliebig lange nutzen.



***Hardwood Solitaire II: The Enchanted Decks 1.63***

# Verzaubertes Kartenwerk




**Kartenpatiencen für Windows gibt es wie Sand am Meer. Die meisten von ihnen nutzen allerdings eine schlichte Grafik und den ewig gleichen Kartensatz der Library CARDS.DLL. „Hardwood Solitaire II" setzt dem eine auf Hochglanz polierte Oberfläche mit gezeichneten Kartenmotiven entgegen.**

Nach dem Spielstart des dank der vielen Grafikelemente ziemlich umfangreichen „Hardwood Solitaire II" wird auf dem Bildschirm ein Mahagoni-Tisch aufgebaut. Die Karten selbst weisen einen leichten Gelbstich auf, was ihnen ein gebrauchtes Aussehen verleiht – es muß nicht alles geschniegelt neu wirken; auf alt getrimmte Karten wirken gleich viel gemütlicher. Die einzelnen Kartenmotive für Bube, Dame und König sind handgezeichnet und zeigen Figuren, wie sie auch in einem Fantasyroman vorkommen könnten. Im Konfigurationsfenster der Windows-95-Software stehen viele weitere Motive für die Kartenvorder- und –rückseiten zur Verfügung, von denen sich allerdings einige nur in der registrierten Vollversion verwenden lassen.

In der Vollversion laden die Programmierer von Silver Creek Entertainment übrigens gleich zu sechs klassischen Kartenpatiencen ein, nämlich Klondike, Freecell, Pyramid, Four Seasons, Fourteen Out und Golf. Von diesen Patiencen kann man in der Testversion nur Klondike spielen.




**Nichts geht mehr. Diese Patience ist nicht aufgegangen.**

**Das Spielmenü gewährt Zugriff auf alle Einstellungen des Kartenspiels.**

## Klondike – das Flötenspiel

Bei dem Kartenspiel Klondike werden die Karten zu einer Flöte aufgestapelt, die aus sieben Reihen besteht. In der ersten Reihe liegt nur eine Karte aus, in der siebenten – Sie ahnen es schon – gleich sieben. Nur die obersten Karten sind aufgedeckt. Ziel ist es, die vier noch leeren Plätze der Foundation mit Karten zu füllen, die vom As beginnend in einer Farbe bis zum König sortiert werden. Da man nicht immer an die gerade benötigten Karten für die Foundation herankommt, lassen sich die Karten auf der Flöte hin und her schieben, um an die noch verdeckten Karten gelangen zu können. Eine Karte darf aber nur dann an eine andere angelegt werden, wenn sie eine alternierende Farbe und einen um eins niedrigeren Wert aufweist. An eine schwarze Acht darf deswegen nur eine rote Sieben angelegt werden. Neue Karten lassen sich aus dem Stock nachziehen, wenn denn einmal gar nichts mehr geht. In der einfachen Version des Spiels wird immer nur eine Karte aus dem Stock umgedreht, in der schwierigen Variante dreht „Hardwood Solitaire II" gleich drei Karten auf einmal um.

Um den Spielspaß zu erhöhen, lassen sich wunderschöne mittelalterliche Musikstücke abspielen, die sich mit einer Jukebox-Funktion auch zu einem abendfüllenden Programm zusammenstellen lassen.

**Hardwood Solitaire II: The Enchanted Decks 1.63**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Silver Creek Entertainment, PO Box 1251, Grants Pass, Oregon 97528, USA |
| *E-Mail:* | hwsol@ silvercrk.com |
| *Internet:* | http://www.silvercrk.com |
| *Preis:* | 24,95 $ |
| *Tip:* | ☆☆☆☆ |

***Passage Plus (Weihnachts-Edition)***

# Weihnachtsgrüße

**Es ist eine liebe und leider viel zu selten beachtete Tradition, daß Spieleprogrammierer zu Weihnachten eine grafisch ans Fest angepaßte Spezialversion ihrer Bestseller verschenken. Leider waren die Herren Entwickler auch 1997 wieder viel zu geizig. Einzig und allein Gekko Software hat uns ein kleines Präsent durch den Kamin geschickt.**




Das Spiel „Passage Plus" richtet sich an alle Brettspielfreunde. Bei diesem grafisch sehr edel gestalteten Spiel gilt es, vom Programm vorgegebene Spielsteine nach bestimmten Regeln auf dem Brett anzulegen.

Die Weihnachtsedition von „Passage" nutzt nur eine Spielvariante des Originals, ist dafür aber vollkommen kostenlos – ein kleines Weihnachtsgeschenk der Programmierer eben, als Dankeschön für die erfreuliche Registrierungsmoral der Kunden im vergangenen Jahr. Um dem Anlaß Rechnung zu tragen, werden im Spiel festliche Lieder wie „Rudolph, the red nose rendeer" in der Instrumentalfassung abgespielt. Und die Spielsteine von „Passage Plus" weisen nun auch keine Allerweltssymbole mehr auf, sondern weihnachtlich anmutende Zeichnungen mit Rentieren, Geschenkesäcken, Sternen, Schlitten und sogar einem leibhaftigen Weihnachtsmann.

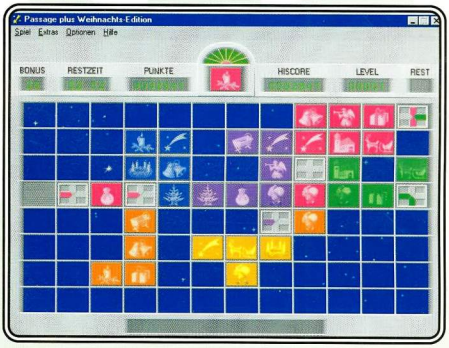
**Passage Plus (Weihnachts-Edition)**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Gekko Software GmbH<br>Postfach 24 24<br>55014 Mainz |
| *E-Mail:* | info@gekkosoft.com |
| *Internet:* | http://www.gekkosoft.com |
| *Preis:* | Freeware |
| *Tip:* | ✌✌✌✌✌ |

## Knobeln – Level um Level

Die Spielidee von „Passage Plus" ist schnell erklärt. Zu Beginn einer Partie wird ein grauer Jokerstein willkürlich vom Programm auf einem Spielbrett mit 12 x 8 Feldern abgelegt. Anschließend gilt es, die vom Spiel angereichten Spielsteine auf dem Spielbrett abzulegen – und zwar so, daß sie immer an einen bereits ausliegenden Stein angefügt werden. Der Jokerstein ist neutral, so daß man an seinen vier Seiten beliebige Steine plazieren kann. Anschließend gilt, daß ein Stein nur dann an einen bereits ausliegenden Stein angelegt werden darf, wenn er Motiv und/oder Farbe mit dem zukünftigen Nachbarn teilt. Da es allein sechs Farben im Spiel gibt, wird schnell klar, daß es schon bald zu Problemen kommt. Immerhin kann man einen gerade nicht passenden Stein mit der rechten Maustaste wieder zurückgeben. Hätte er aber doch gepaßt, so zieht das Spiel dem Anwender unbarmherzig drei von dreißig Bonuspunkten ab. Einen Punkt Abzug gibt es außerdem, wenn es der Spieler versucht, einen Stein an einer unpassenden Stelle abzulegen. Jeder kennt die Konsequenz eines solchen Tuns: Sind alle Bonuspunkte verbraucht, so ist das Spiel beendet.

Um bei „Passage" zu punkten, müssen alle grau markierten Felder auf dem Spielbrett mit Steinen gefüllt werden. Erst dann gilt ein Level als beendet, und der nächste wird geladen – mit einer neuen, noch kniffligeren Anordnung der grauen Felder. Viele Punkte gibt es außerdem, wenn man Steine ganz besonders schnell anlegt, oder wenn es zur Ausbildung einer Passage kommt. Die Passage, die dem Programm auch seinen Namen gegeben hat, wird von Steinen gebildet, die lückenlos von einer Brettseite zur nächsten reichen.




**Das Spielbrett wird zügig mit bunten Weihnachts-Plätzchen gefüllt.**

Die besten Spieler dürfen sich übrigens mit Namen in einer Highscore-Liste verewigen. Für 1998 planen die Gekkos eine neue kommerzielle Version des Spiels, die mit einer veränderten Grafik und vielen neuen Ideen aufwarten wird.

*Boogaloopers 1.0*

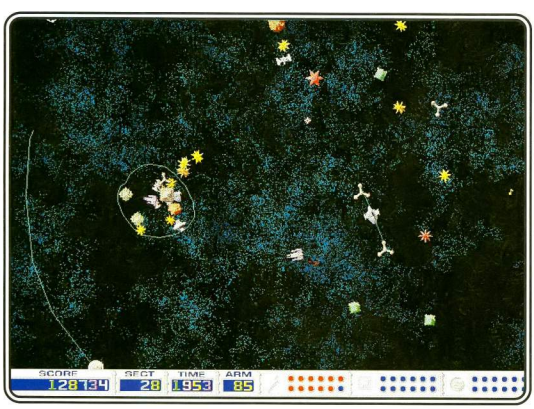
# Materieregen im Weltall

**Im Void, der Zone zwischen dem Materie- und dem Antimaterie-Universum, tauchen immer wieder Energiebälle auf – die Boogas. Sie müssen unbedingt neutralisiert werden, damit sich kein Riß zwischen den beiden Universen bildet. Das ist Ihr Job – als Boogalooper.**

Das ist schon eine heikle Angelegenheit, wenn man als Boogalooper im Void unterwegs ist. Da in dieser Negativzone Materie und Antimaterie aufeinandertreffen, darf der Spieler mit seinem Raumschiff nichts berühren, möchte er nicht in einer gigantischen Materieexplosion verglühen. Und dennoch ist es von größter Wichtigkeit, regelmäßig die aufpoppenden Boogas einzusammeln. Diese Energiebälle akkumulieren ansonsten und schaffen einen Dimensionsriß zwischen Materie- und Antimaterie-Universum. Kommt es zu diesem Schreckensszenario, so lösen sich beide Universen in einem gigantischen Energieblitz auf.

Das Raumschiff des Boogaloopers ist deswegen gar nicht erst mit einer Laserkanone oder einem Raketenwerfer ausgestattet, wie man das von anderen Weltraumballerspielen her kennt. Vielmehr zieht es einen elektronischen „Schwanz" hinter sich her, der als Lasso zum Einsatz kommen kann. Schafft es der Spieler, einen Booga mit diesem Energieschwanz einzukreisen, so zieht sich das energetische Lasso zusammen und der Booga löst sich auf.

Die Shareware-Version des DirectX-Spiels kann wahlweise bei Level 1, Level 11, Level 21 oder Level 41 begonnen werden. Das macht Sinn, da die Testversion nur eine einzige Einschränkung aufweist – sie läßt sich nur zehn Minuten am Stück spielen. Dank dieser Vierteilung ist es aber für gute Boogalooper kein Problem, alle Level des Spiels in Angriff zu nehmen. Nur eben nicht in einem Stück.




**Level 28 – Mit einem geschickten Schachzug wurden hier gleich mehrere Boogas auf einmal eingesammelt.**

## Ich hol dir einen Stern vom Himmel

Da die Handhabung des Spiels nicht eben einfach ist, sollte man dennoch im ersten Level beginnen. Hier tauchen nach der Startsequenz nur eine Handvoll Boogas auf – in Form von dreidimensional gezeichneten Sternen, die animiert über den Bildschirm huschen. Mit der Maus wird das Raumschiff über den Bildschirm gezogen, um dabei das Energielasso auszuwerfen. Allerdings sollte man beachten, daß der Energieschwanz nach kurzer Zeit bereits wieder verglüht, so daß das „Lasso" nur eine kurze Reichweite hat. Um einen Kreis um einen Booga zu ziehen, muß das Raumschiff relativ eng um den Stern herumgezogen werden. Bildet sich der Kreis aus, zieht sich das Energielasso zusammen und der Stern verglüht. 50 Punkte darf sich der Spieler nach dieser Aktion gutschreiben lassen. Durchschlägt der ja immer noch in Bewegung befindliche Stern allerdings die Energielinie des Raumschiff-Schwanzes, so zerplatzt diese und die Fang-Operation muß neu begonnen werden. Auch eine Kollision mit dem Spielfeldrand bringt den Energieschwanz zum Erlöschen.

Im Eifer des Gefechtes muß ein Nahkontakt mit den Boogas unbedingt vermieden werden. Der Materie-Schutzschild des Raumschiffes

kann nämlich leider nur eine begrenzte Anzahl Treffer einstecken, die in der Statuszeile im Feld *Armor* aufgeführt sind. Neue Armor-Einheiten kann man sich zum Glück über den Punktestand hinzuverdienen oder über Power-Ups, die eingesammelt werden.

## Power-Ups mit Pfiff

Die Power-Ups fallen nicht einfach vom Himmel herunter, um durch Überfliegen aufgesammelt zu werden, sondern erscheinen mit viel Trara als Schilder auf dem Schirm. Um sie zu aktivieren, müssen sie wie die Boogas eingefangen werden. Die meisten spendieren neue Armor-Einheiten. Es gibt aber auch andere Boni, die etwa für begrenzte Zeit den Energieschwanz des Raumschiffs stark verlängern oder einen Schutzschild aktivieren, der den Spieler vor Kollisionen mit den Boogas schützt.

Apropos Boogas: Mit jedem neuen Level erhöht sich nicht nur die Anzahl der Boogas im Void, sondern auch ihre Formenvielfalt. Da gibt es plötzlich große und sehr schnelle Gesteinsmeteoriten, kleine Raumschiffe, die mit Noten um sich schießen, langsame Hanteln, Atome, die sich fortlaufend vermehren, und große Sterne, die beim Einfangen in lauter kleine zerplatzen. Sehr fies sind auch kleine Dreiecksformen, die meistens im Duo auftreten, und sich ab und an per Energieblitz kurzschließen. Da sollte unser Raumschiff dann nicht unbedingt dazwischen geraten. Es macht einen Heidenspaß, die Eigenheiten der einzelnen Boogas kennenzulernen, auch wenn man dabei ein paar Armor-Einheiten einbüßt. Erschreckend ist auf jeden Fall, wie viele Boogas insgesamt bei jedem nächsthöheren Level neu ins Feld geworfen werden. Schon bald tummeln sich mehr Boogas auf dem Bildschirm, als der Spieler auf den ersten Blick überschauen kann. Wer jetzt in Panik gerät und die Maus unbeherrscht bewegt, kann jedenfalls schreckensbleich dabei zusehen, wie die Schutzverkleidung des eigenen Raumschiffs binnen Sekunden ihren Geist aufgibt. Zum Glück gibt es Smartbomben, die mit der Leertaste ausgelöst werden. Sie erzeugen ein Feld, das um das Raumschiff herumwabert und alle Boogas im Radius vernichtet. Leider hat die Smart-Bombe auch einen negativen Effekt auf das eigene Schiff – drei Armor-Punkte gehen bei dieser Aktion drauf. Verfügt man demnach nur noch über drei oder weniger Punkte, so kann die Bombe nicht mehr ausgelöst werden.

## Der Booga Vortex

Alle zehn Level bildet sich auf dem Schirm eine erschreckende Formation aus, die Booga Vortex genannt wird. Sie besteht aus sehr vielen der bereits erwähnten Dreiecks-Boogas, die sich mit ihren Energiestrahlen zu einem gigantischen Komplex verbinden, der fast den gesamten Bildschirm einnimmt. In diesem Komplex schwirren einige andere Boogas umher – und um die allein geht es in dieser speziellen Bonusrunde.

Um die Boogas aus dem dreiarmigen Vortex herauszulocken, muß das Zigger-Rattenschiff mit dem Kontrollschlüssel eingefangen werden. Glückt diese Aktion, so wanken die Boogas langsam aus dem schützenden Komplex heraus und können mit dem Energieschwanz vorsichtig beseitigt werden. Um die Schwierigkeit zu erhöhen, ist es in diesen speziellen Leveln nicht möglich, eine Smart-Bombe einzusetzen.

Das Spiel „Boogaloopers" wird übrigens gegen die Uhr gespielt. In jedem Level muß der Spieler auf den Countdown achten, der in der Statuszeile die noch verbleibenden Zeiteinheiten herunterzählt. Im ersten Level sind dies 100 Einheiten, in späteren Etappen können es auch schon einmal weit über 1000 sein. Bei den Einheiten handelt es sich übrigens nicht um Sekunden, sondern um – Punkte. Schafft man es, einen Level vor Ablauf der Zeiteinheiten zu knacken, so bekommt man die verbleibenden Punkte gutgeschrieben.



**In welchem Level möchten Sie gern starten?**

Punkte gibt es natürlich auch für die vernichteten Boogas. Besonders kaltblütige Boogaloopers fangen gleich mehrere auf einmal mit dem Lasso ein – dann potenziert sich die gewonnene Punktezahl.

## Fazit aus dem Void

Das aus Hawaii stammende „Boogaloopers" ist ein rasant schnelles Geschicklichkeitsspiel mit einer ganz neuen Idee, die das alte Asteroids-Genre endlich einmal modernisiert. Die gediegene Grafik, die vielen verschiedenen Boogas und vor allem die quirlige, adrenalintreibende Hintergrundmusik machen das DirectX-Spiel zu einem echten Muß für Shareware-Freunde. Was jetzt noch fehlt, ist ein Multiplayer-Modus.

### Boogaloopers 1.0

*System:* Windows 95, DirectX
*Autor:* Stick Man Games, 2758 S.King St., Suite 202, Honolulu, HI 96826, USA
*E-Mail:* support@smgames.com
*Internet:* http://www.smgames.com
*Preis:* 10 $
*Tip:* ✌✌✌✌✌

# Backgammon einmal anders




**„Ultragammon Plus“ stellt die altbewährte Backgammon-Idee vollkommen auf den Kopf. Das Spiel mit dem hohen Suchtcharakter kann gegen einen klugen Computergegner oder gegen einen menschlichen Kontrahenten im Internet aufgenommen werden.**

Das Spielbrett von „Ultragammon Plus“ besteht aus einem Kreis mit zwanzig Feldern, auf denen zu Beginn einer Partie jeweils sechs weiße und sechs rote Steine ausliegen. Die roten Steine ziehen im und die weißen gegen den Uhrzeigersinn. Ziel ist es bei „Ultragammon“ allerdings nicht, seine Steine nur einmal im Kreis zu bewegen, um sie dann wie beim Vorbild Backgammon vom Brett zu nehmen. Hier gilt es vielmehr, Punkte zu sammeln, denn wer zuerst 40 Punkte beisammen hat, ist der Sieger der Partie. Gespielt wird mit zwei Würfeln. Diese zeigen die Spielfeldzüge an, die man per Mausklick einem Spielstein der eigenen Farbe zuweisen kann. Bei einem Pasch spendiert das Programm einen dritten Bonuszug.

Um zu punkten, benötigt der Spieler spezielle Marker. Ein Marker in Form einer kleinen Kugel in der eigenen Farbe entsteht immer dann, wenn man es schafft, drei Spielsteine auf einem Feld übereinander zu stapeln. Liegt erst einmal ein Marker auf dem Spielbrett vor, so kann auch dieser verschoben werden – wahlweise per Drag and Drop oder durch einen einfachen Mausklick auf das Ausgangsfeld.

## Punkten ist angesagt

Kommt ein Spielstein auf ein Feld, das mit einem Marker versehen ist, so kassiert der Besitzer des Markers einen Punkt. Noch mehr Punkte kann ein Spieler machen, wenn er seinerseits den Marker bewegt. Kommt der Marker etwa auf einem Feld zur Ruhe, auf dem bereits vier Steine ausliegen, so ergibt dieser Zug vier Punkte – jeder Stein zählt einen Punkt.

Das strategische Element von „Ultragammon Plus“ liegt darin, seine eigenen Steine so geschickt zu ziehen, daß möglichst viele Felder auf dem Ring mit Markern der eigenen Farbe belegt werden. Anschließend müssen die Marker so verschoben werden, daß die Punkte nur so auf dem eigenen Punktekonto anrauschen. Gleichzeitig sollte man seine Spielsteinburgen mit einem Marker der eigenen Farbe sichern, damit der Gegner aus dem Türmchen keine Punkte herausschlagen kann, indem er seinen Marker auf das Feld bewegt. Daraus folgt: Sind Felder erst einmal mit einem Marker ausgestattet, so ist das Feld für weitere tabu.

Bei den ersten Partien ist der Computergegner dem Spieler meistens noch haushoch überlegen. Nach und nach lernt man aber dazu und kann den Kontrahenten dann doch das eine oder andere Mal schlagen. In der Testversion sind nach der Installation nur 10 Spiele möglich, danach läßt sich das Programm nicht mehr starten.

### Achtung, Menüfehler

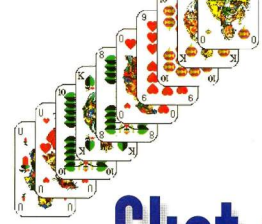
„Ultragammon“ liegt auf der Heft-CD leider in Form eines selbstentpackenden DOS-Archivs vor. Wird das vom Menü aus gestartet, wird das Entpacken mit einer Fehlermeldung abgebrochen – auf einer CD-ROM lassen sich nun einmal keine neuen Dateien ablegen. Um das Spiel dennoch ausprobieren zu können, kopieren Sie die Datei \SPIELE\95 ULTRAG\ULTRA97.EXE auf die Festplatte und rufen sie anschließend auf. Nach dem Entpacken der Dateien starten Sie das Spiel mit ULTRAPRO.EXE. Wir bitten für diese kleine Unbequemlichkeit um ihr Verständnis.




**Die Ausgangssituation einer neuen Partie.**

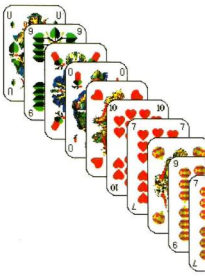
### Ultragammon Plus 2.0

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Intermart Software, New Zealand |
| *E-Mail:* | info@intermart.co.nz |
| *Internet:* | http://www.intermart.co.nz |
| *Preis:* | 39,95 $ |
| *Tip:* | ✌✌✌✌✌ |



## Netskat 4.16

# Skat dreschen im Netzwerk



**Gerlinde Fischer hat mit den Computer-Umsetzungen der beiden Stammtisch-Spiele „Skat“ und „Schafkopf“ bereits Shareware-Geschichte geschrieben und einen großen kommerziellen Erfolg erzielt. Jetzt folgt „Netskat“ – das Skat-Spiel, das man auch im Internet oder im Netzwerk angehen kann.**

Das vor allem in Norddeutschland an Stammtischen sehr gepflegte Kartenspiel Skat findet auf dem Computer nur wenige Umsetzungen. „Schuld“ an dieser Misere sind die vielen komplizierten Regeln, die bei der Programmierung zu berücksichtigen sind. Gerlinde Fischer hat es trotzdem probiert und mit ihrem Windows-Programm „Skat“ einen Klassiker geschaffen, der nicht nur in der Shareware-Szene gut läuft, sondern auch als Vollprodukt bei CDV Software schwarze Zahlen schreibt.

Neu im Repertoire der Bayerin ist die 42-MB-Fassung „Netskat“, die sich wahlweise lokal gegen den PC oder im Internet bzw. im lokalen Netz gegen echte menschliche Gegner spielen läßt.

Dabei kann der Spieler aus drei Regelwerken wählen. Im **Turnier-Skat**, nach dessen Regeln in ganz Deutschland offiziell Turniere ausgefochten werden, gelten die erzielten Punkte als Maßstab für die eigene Stärke. Die Regeln lassen sich nicht ändern, um den Status Quo aufrecht zu erhalten. Beim **Bierlachs-Skat** wird das alles nicht so eng gesehen. Hier ist das hervorstechende Detail des Spiels die Bewertung der Ergebnisse. So verliert etwa derjenige eine Runde Bier, der zuerst die vorgegebene Anzahl von Verlustpunkten erreicht hat. Im **Standard-Skat** werden Gewinn- und Verlustpunkte in eine Liste geschrieben und nach einer vereinbarten Anzahl von Spielen miteinander verrechnet. Die erzielten Punkte werden mit dem eingestellten Tarif multipliziert und ergeben den Gewinn oder Verlust in Mark. Diese Regeln können beliebig verändert werden.

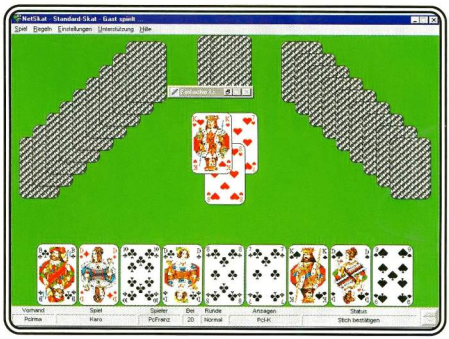


Wer möchte, spielt mit einem deutschen Blatt.

„Netskat“ beherrscht bereits eine Vielzahl von Regelabweichungen, die sich im Menü selektieren und auf diese Weise aktivieren lassen. Zu den Regelvarianten gehören die Vereinfachte Wertung, das Spritzen, das Ramsch-Spiel, diverse Sonderspiele, die Patrouille, das Schenken, die Handspielwertung, das Aufgeben bei Überreizt und die Revolution.

Alle Regeln und die generelle Bedienung des Spiels werden ausführlich in der deutschen Hilfedatei vorgestellt. Wer eine Soundkarte besitzt, der kann sich übrigens auf die bayerisch gefärbte Sprachausgabe freuen. Insbesondere beim Spiel gegen den Computer kommen die virtuellen Gegner PC Franz und PC Irma ganz schön ins Quatschen.

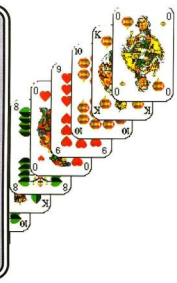


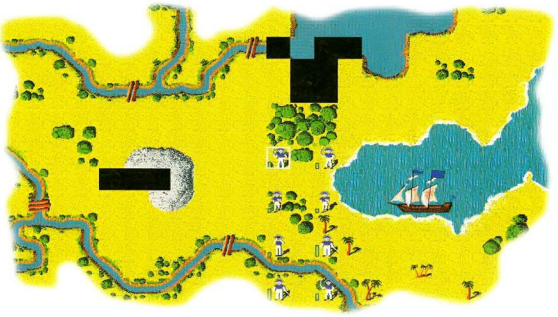


Die eigenen Karten sind offen zu sehen, die der beiden Gegner bleiben verdeckt.

### Netskat 4.16

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Gerlinde Fischer, CuteSoft-Programme, Frühlingstr. 5a, 83352 Altenmarkt |
| *E-Mail:* | CuteSoft@CompuServe.Com |
| *Internet:* | http://ourworld.compuserve.com/homepages/cutesoft |
| *Preis:* | 70 DM |
| *Tip:* | ☆☆☆☆☆ |





*Treasure Island 2.0*

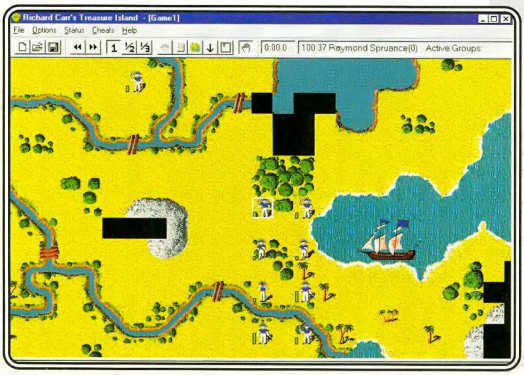
# Auf Schatzsuche

**Das Szenario weckt Abenteuerlust: Sie landen mit einem Segelschiff auf einer kleinen Schatzinsel. Bevor Sie jedoch mit dem Bergen der Schätze beginnen können, mischen sich säbelschwingend grimmige Piraten ein. In dem 3D-Strategiespiel „Treasure Island" kommt es auf einen kühlen Kopf an, wenn man seine Mannschaft zum Sieg führen möchte.**

Davon träumt jedes Kind, das einmal im Taschenlampenlicht unter der Bettdecke in Stevensons „Die Schatzinsel" geschmökert hat. Im Strategiespiel „Treasure Island" befehligt der Spieler die komplette Besatzung eines Segelschiffes. Das legt zu Beginn einer jeden neuen Spielrunde an einem recht großen und über mehrere Bildschirme scrollbaren Eiland an, in dessen steiniger Erde mehrere Schatztruhen vergraben sind. Zum Glück sind diese Stellen auf der Insel mit einem großen roten X markiert, so daß sie relativ leicht zu finden sind. Wenn es da nicht zwei Hindernisse gäbe.

Das erste ist ein schwarzer Teppich, der sich über das Eiland erstreckt und kein einziges Detail durchscheinen läßt. Das leuchtet ein, schließlich haben die Matrosen das Land noch nicht erkundet. Während die Männer die Insel langsam erobern, schwindet die Sichtbarriere abhängig von den Sichtverhältnissen der Matrosen Zug um Zug und macht grünen Wiesen, kleinen Wäldern, Seen und Flüssen Platz. Optimal ist es, gleich zu Beginn der Partie flinke Späher auszusenden, die mit ihrem Fernrohr weiter sehen können als normale Kämpfer und deswegen sehr gut zur Erkundung des Terrains geeignet sind. Eine gute Sicht auf die Umgebung ist wichtig wegen dem zweiten Hindernis, das vom Programmierer der Schatzsuche entgegengestellt wird. Irgendwo nahe der Insel hat nämlich auch ein Piratenschiff inzwischen seinen Anker geworfen. Die rot gekleideten Finsterlinge haben ihrerseits ein starkes Interesse daran, den Schatz für sich zu erobern. In der Schwärze können sie sich ganz gut an die blauen Matrosen des Spielers anschleichen, um sie dann in einer konzertierten Aktion hinterrücks zu überwältigen.

Der Kampf des Spielers gegen die Piraten setzt einen schlauen Kopf mit einem Faible für verschachtelte Mannschaftstaktik voraus. „Treasure Island" unterstützt den Strategiegedanken, indem das Spiel ein individuelles Team zusammenstellt, das aus Kämpfern, Rennern, Spähern, Schwertträgern und Trappern besteht. Jeder einzelne Matrose hört auf einen Namen und weist individuelle Werte für Energie, Kampfstärke, Geschwindigkeit, Ausdauer oder Teamgeist auf. Diese Eigenschaften lassen sich zu Beginn einer neuen Schatzjagd sogar individuell trimmen und trainieren, um später bei der Hatz nach Rubinen, Gold und Geschmeide gezielt zum Einsatz zu kommen.




**Es kann losgehen: Das Schiff liegt bei der Insel vor Anker, und die Mannschaft ist von Bord gegangen.**

## Zug um Zug zum Schatz

Zu Beginn einer neuen Mission sieht der Spieler nur einen kleinen Ausschnitt der Insel aus der Vogelperspektive. Dabei handelt es sich um den Küstenabschnitt, an dem das Schiff geankert hat. Die einzelnen Matrosen stehen bereits in Position am Strand. Sie werden bequem mit der Maus gesteuert. Zu diesem Zweck klickt man eine der Figuren an und weist dann mit der Maus in die Richtung, in die der Matrose zu rennen hat.

Bei der Positionierung der Matrosen sind viele Dinge zu berücksichtigen. Zum einen muß das Schiff gesichert werden, damit es nicht heimtückisch von den überaus intelligent

agierenden Piraten eingenommen wird. Zum anderen muß der Stoßtrupp, der zur Schatzsuche abkommandiert wird, auch stark genug sein, um einen Piratenangriff zu überleben. Und ganz nebenbei wäre es sicherlich auch nicht schlecht, wenn der Rückzug gesichert wird.

Das Laufen der Matrosen verschlingt Energie. Gerade das Laufen im Wald kostet sehr viel Kraft. Schnell passiert es da, daß ein Matrose vollkommen ermattet darniedersinkt und erst einmal eine längere Pause braucht, um sich zu regenerieren. Derartige Schlaffies sind ein gefundenes Fressen für angriffswütige und ausgeruhte Piraten, die versteckt in den Büschen lauern.

Kommt es zu einem Kampf, so kann man wählen, ob man sich nur verteidigen oder den Piraten gefangennehmen möchte. Im Endeffekt lohnt es sich, mit voller Kraft zu kämpfen, weil man den Piraten dabei leicht um eine Rübe kürzer machen kann. Nimmt man ihn nur gefangen, schleicht er sich bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit doch

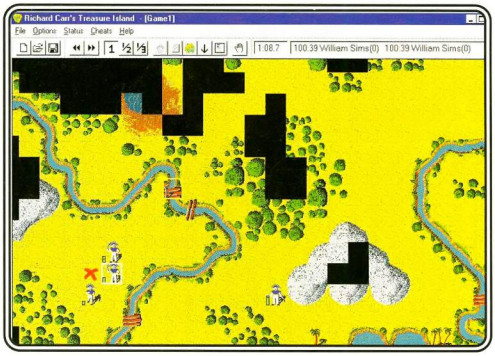



**Spione berichten, was sich alles so bei den Piraten tut.**

wieder davon. Ein wahlloses Fighten macht allerdings auch keinen Sinn, weil der Spieler nicht immer gewinnen kann und seine Mannschaft bei den Scharmützeln schnell aufgerieben wird. Besser ist es allemal, genug Mannen beisammen zu haben, damit sich ein Fight für die Piraten gar nicht erst lohnt.

Wenn die Matrosen es geschafft haben, bis zu einem roten X vorzudringen, beginnt die nächste Spieletappe. Irgendwo in den acht Feldern um das X herum ist der Schatz vergraben. Per Doppelklick auf eine Figur kann das Graben eingeleitet werden. Nach jedem Loch geht den Buddelmatrosen allerdings erst einmal die Luft aus, und sie betteln japsend um eine kleine Pause. Auch deswegen lohnt es sich, gleich mit mehreren Mann auf Schatzsuche zu gehen: Die Kameraden können sich am Spaten abwechseln. Alternativ dazu kann der Spieler schummeln und im *Cheats*-Menü den Befehl *Restore Full Energy* anwählen.

Ist der Schatz erst einmal gefunden, so muß er schleunigst an Bord des Schiffes gebracht werden – erst dann ist er in Sicherheit. Realistisch, wie das Spiel nun einmal konzipiert ist, kann der Matrose mit dem Schatz allerdings nicht so schnell laufen wie seine Freunde. Oft genug beginnt spätestens jetzt eine spannende Verfolgungsjagd mit den rauflustigen Piraten. Denn die warten gerne ab, bis der Gegner die Drecksarbeit gemacht hat, um dann das Ergebnis einzusacken.



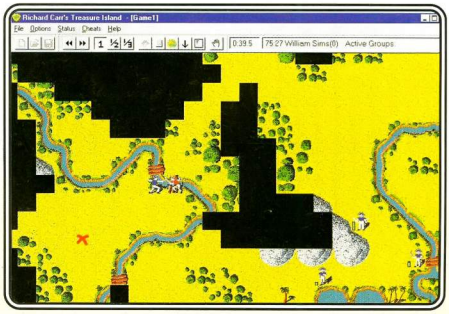

**Das rote X markiert einen vergrabenen Schatz.**

## Simultan-Schatzsuche

„Treasure Island" ist ein Simultanstrategiespiel. Im Gegensatz zu den inzwischen so beliebten Echtzeitstrategiespielen geschieht die Schatzsuche nicht vollkommen in Echtzeit. Das würde schließlich bedeuten, daß die Piraten bei einer Orientierungspause des Spielers vollkommen freie Hand hätten. „Treasure Island" wird deswegen simultan gespielt: Führt der Spieler einen Zug durch, agieren auch die Piraten zeitgleich. Macht der Spieler eine Pause, so stehen auch die Piraten still. So bestimmt der Anwender das Tempo seiner Aktionen vollkommen eigenmächtig, muß aber trotzdem bei jedem Zug überlegen, was die Gegner tun werden.

„Treasure Island" bietet sehr komplexe Regeln und unglaublich viele Möglichkeiten, seine Taktik zu verwirklichen: Späher können sich sogar kriechend ans feindliche Lager anschleichen. Trotzdem kann jeder Spieler sofort durchstarten und eine erste Partie wagen. Dazu braucht er noch nicht einmal einen Blick in diesen Artikel oder in die Hilfedatei zu werfen – ein Online-Tutorial mischt sich bei Bedarf ständig ein und erklärt, wie's läuft.

In der Testversion stehen drei von insgesamt zwanzig Missionen zur Verfügung. Die Testversion läßt sich mit einem per E-Mail durchgegebenen Schlüssel zur Vollversion freischalten.




**Mitten im Niemandsland kreuzen die Kontrahenten die Klingen.**

### Treasure Island 2.0

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Carr Software, PO Box 3919, Merced, CA 95344-1919, USA |
| *E-Mail:* | ti@carrsoft.com |
| *Internet:* | http://www.carrsoft.com |
| *Preis:* | 29,95 $ |
| *Tip:* | ☆☆☆☆☆ |

## Crazy King 1.0

# Schach dem König

**Der König ist ein schachbesessener, alter Griesgram. Als er einen Magier zu einer Partie Schach einlädt, benimmt er sich wieder einmal so sehr daneben, daß der gekränkte Magier das Brett in zwölf Stücke zerfallen läßt und diese im Schloß versteckt. Bevor sich der brummelige König in einen frustrierten Tyrannen verwandelt, müssen seine Untertanen das Schachbrett schleunigst wiederfinden.**




**Durch diese hohle Gasse muß er kommen: Bringen Sie das Labyrinth wieder in Ordnung.**

Nicht nur das Schachbrett des Königs wurde beim Streit mit einem Magier verwandelt – auch sonst steckt im Schloß der Wurm drinnen. Die Hofgänge etwa, die zu vierzehn Türen in der Außenmauer führen, sind so sehr ineinander verschoben worden, daß ein wahrer Irrgarten entstanden ist. Damit der Spieler überhaupt eine der Türen erreichen kann, müssen die Wege erst „repariert" werden. Zu diesem Zweck stehen Schiebebuttons parat, die einen Gang wahlweise horizontal oder vertikal um eine Einheit in die gewünschte Richtung bewegen. Das Ziel dieses Schiebepuzzles ist es, die Wege wieder so in Ordnung zu bringen, daß sich alle Türen problemlos erreichen lassen.







Der Spieler, der in „Crazy King" in die Rolle eines hilfreichen Untertanen schlüpft, muß diese Aufgabe allerdings nicht sofort lösen. Er kann das Labyrinth auch nur so weit beeinflussen, daß er eine der Türen erreichen kann. Klopft er an die Holzbalken einer Tür, so wird ihm aufgetan. Hinter jeder Tür wartet ein Brettspiel mit einer kniffligen Aufgabe darauf, gelöst zu werden.

### Willkommen in der Kammer der Verschlingung

In der „Kammer der Verschlingung" stößt der Spieler etwa auf ein Brett mit 5 x 4 Feldern, auf denen sich zwei blaue und zwei rote Kugeln gegenüberliegen. Die Spielaufgabe kann zum Glück per Buttondruck abgefragt werden: „Vertausche die roten und die blauen Kugeln. Ziehe schräg so weit du willst oder kannst. Achte darauf, daß sich nie eine rote oder blaue Kugel zugleich auf einer schrägen Linie befinden dürfen."

Viele der angebotenen Rätsel sind vollkommen neu, andere erinnern wie etwa die „Kammer des Verschwindens" an bekannte Spiele à la Solitaire: „Überspringe eine Kugel in waagerechter, senkrechter oder schräger Richtung, wenn der Platz dahinter frei ist. Die Kugel, die du übersprungen hast, wird dann verschwinden. Versuche, die gelbe Kugel als letzte in die Mitte zu setzen."

Schafft es der Untertan, ein Rätsel zu knacken, so erhält er als Belohnung einen Teil des Schachbrettes, der automatisch in den alten Thronsaal geschafft wird. Gleichzeitig leuchten im Raum drei Steine hell auf. Besitzer der Vollversion könnten jetzt drei schwierigere Varianten des dargebotenen Rätsels starten – in der Testversion ist dies noch nicht möglich.

Hat der Spieler alle Teile des Schachbrettes beisammen, so tritt er mit seinem per Mausklick zu steuernden Männchen in den Thronsaal ein und muß hier versuchen, die Einzelteile zum Original zusammensetzen. Dann hat der König endlich wieder eine tagesfüllende Beschäftigung und kann seinen geplagten Untertanen nicht länger auf die Nerven fallen.

### Verrückter König

„Crazy King" ist derzeit wohl das ambitionierteste Spiel des Rätselkönigs Josef Stöckl, der nahezu ein neues Grübelspiel pro Monat fertigstellt. „Crazy King" wartet nicht nur mit einer Fülle von ineinander verschachtelten Rätseln, einer superben Grafik und mit vereinzelten Soundeffekten auf, sondern bietet erstmals eine nette Hintergrundgeschichte an, in die alle Rätsel eingebettet sind. Auf weitere Spiele dieses Kalibers darf man sehr gespannt sein.

### Crazy King 1.0

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

# DIE FARBEN DES NEUEN URLAUBS



## ZUM BEISPIEL GRÜN.



Sanft geschwungene Hügellandschaft in mild-mediterranem Klima. Toskanische Impressionen zwischen Florenz, Siena und dem Tyrrhenischen Meer. Urlaub in der Club Cordial Residenz.



Als Clubmitglied stehen Ihnen 9 Club Cordial Hotels und zusätzlich weltweit über 1000 Tauschobjekte zur Verfügung. Kultur, Erholung, Gesundheit, Schi-, Wander- und Familienurlaub – Sie verbringen Ihre wertvollsten Wochen dort, wo Urlaub am schönsten ist. Mit Club Cordial sind Sie flexibel, frei und unabhängig und sichern sich höchste Urlaubsqualität zu festen Preisen von heute.



Achensee • Badgastein • Going • Kirchberg • Reith/Kitzbühel • Salzburg • Wien • Marbella • Toscana

CLUB CORDIAL

Cordial Ferienclub AG, A-4020 Linz, Hafferlstraße 7
Telefon 0043/732/7660-0 Fax 0043/732/776507
Internet: http://www.cordial.co.at/cordial/
E-Mail: cordial@cordial.co.at

Ein Unternehmen der IMPERIAL Finanzgruppe

## INFO-KUPON

Ja, ich möchte über das vielseitige Angebot des Club Cordial informiert werden.

Vor- und Zuname: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: ..... Tel.: .....

Ausschneiden und einsenden!

REICHSTHALER Fotos: The Image Bank, Imperial

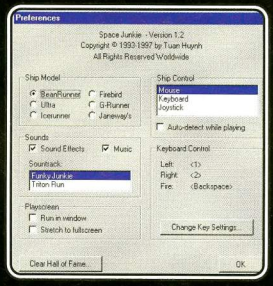
Space Junkie 1.2

# Die Aliens kommen

**Die Angst vor der Bedrohung aus dem All geht nicht erst seit Filmen wie „Independence Day“ oder „Men in Black“ um. Bereits in den Achtzigern konnten sich die Leute bei Konsolen-Ballerspielen wie „Galaxian“ oder „Galaga“ auf den Ernstfall vorbereiten. Das Spiel „Space Junkie“ führt die Reihe der Weltraumballerspiele fort.**

Ein Besuch im Fachhandel bringt es an den Tag: Die kommerziell angebotenen Spiele üben sich im Gigantismus und laden den Anwender zu komplexen Simulationen, blutrünstigen 3D-Ballerarien und zu aufwendigen Autorennen ein. Schnell ist man da für mehrere Stunden an den Bildschirm gekettet, da es sich ansonsten kaum lohnt, eines dieser Spiele zu starten.

Wer nostalgisch an alte Zeiten denkt, in denen man mal eben „auf die Schnelle“ ein kleines, schnuckeliges Weltraumballerspiel starten konnte, der schaut in die Röhre: Spiele dieser Art gibt es längst nicht mehr, seitdem Anfang der Neunziger Konsolen wie “Galaxian“ und „Galaga“ aus den Kneipen entfernt wurden.



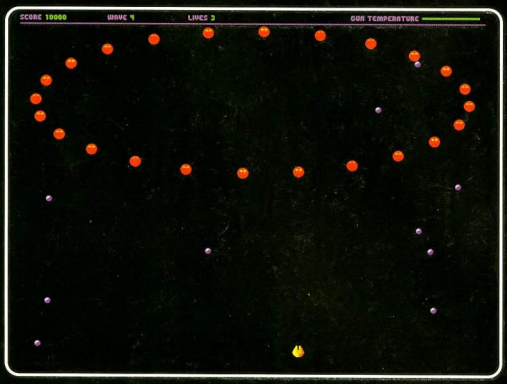

**Im Konfigurationsfenster von „Space Junkie“ lassen sich viele Spieleoptionen ändern.**

Das DirectX-Spiel „Space Junkie“ erweist den Klassikern seine Hochachtung. Das nur 130 KB große Spiel muß nicht installiert werden, sondern startet direkt von der Festplatte. „Space Junkie“ greift die alte Idee der Weltraumballerspiele wieder auf und spinnt sie weiter. Dabei nutzt Programmierer Tuan Huynh zwar das alte, sattsam bekannte Szenario der angreifenden Alienhorden, verwendet aber eine moderne Grafik mit bunten Farben und mit bei 60 Frames pro Sekunde butterweich ablaufenden Animationen.

Nach dem Start der Zerstörungsarie materialisiert das kleine Raumschiff des Spielers nach einem Sprung durch den Hyperspace im schwarzen Nichts des Weltalls. Die Szenerie wirkt friedlich, bis plötzlich eine ganze Armada von Aliens auf dem Schirm erscheint. Die grünen Plagegeister formieren sich in einer schräggestellten Angriffsfront und beginnen sofort damit, aus allen Schächten Bomben auf das Raumschiff des Spielers herabregnen zu lassen.

Der Spieler „klebt“ mit seinem Schiff ganz unten im Schacht auf einer horizontalen Ebene fest und kann demnach nur zu den Seiten, aber nicht nach oben oder unten ausweichen. Gesteuert wird der Raumer am besten mit der Maus, wobei man mit der linken Maustaste einzelne Laserschüsse abfeuern kann.

Maximal drei dieser Schüsse dürfen gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sein, sonst klemmt die Feuerautomatik, bis einer der Laserblitze sein Ziel gefunden oder den Bildschirmbereich verlassen hat. Steht man mit dem Raumschiff direkt unter den Aliens, so kann man natürlich




**„Space Junkie“ – Angriffswelle 5.**

## Space Junkie 1.2

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95, DirectX |
| *Autor:* | Tuan Huynh, PO Box 6025, Seattle, WA 98121, USA |
| *E-Mail:* | iceman@eskimo.com |
| *Internet:* | http://www.eskimo.com/~iceman |
| *Preis:* | 15 $ |
| *Tip:* | ☠☠☠ |

## Shareware-Einsendungen: So wird's gemacht

Immer wieder erreichen uns Einsendungen der Leserschaft, die uns neue Shareware-Programme zum Test anbieten.

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

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

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

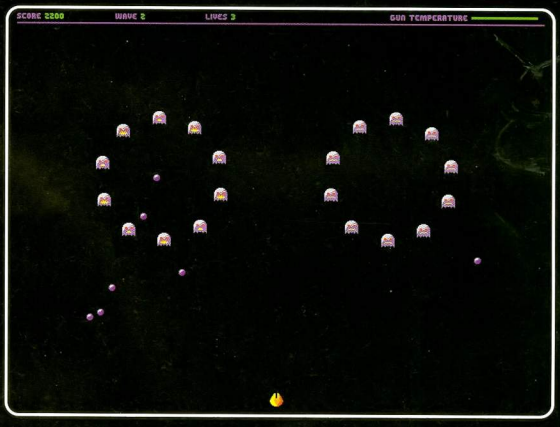
3. Bitte legen Sie Ihrem Shareware-Programm eine Textdatei bei, in der Ihre Anschrift, alle Online-Adressen, die Versionsnummer der Software, eine Kurzbeschreibung und vor allem die bei Gefallen fällige Registrierungsgebühr vermerkt sind. Die Kunden werden es Ihnen danken.

Dauerfeuer geben, weil jeder Schuß sofort einen Alien zerplatzen läßt. Allerdings heizt sich die ganze Waffentechnik bei zu starkem Lasereinsatz fürchterlich auf. Die Folge ist, daß der Laser schon wieder Ladehemmung hat und der Spieler ein paar Sekunden abwarten muß, bevor er das Feuer neu eröffnen kann.

Die Aliens greifen in Wellen an. Schafft man es, alle intergalaktischen Feinde der ersten Welle vom Radar zu putzen, so geht die Materialschlacht gleich im nächsten Level munter weiter. Im Gegensatz zu den eingangs erwähnten Klassikern kann man bei „Space Junkie" allerdings auf Abwechslung hoffen. In jedem Level stoßen wir deswegen auf ganz neu gestaltete Raumschiffe der Außerirdischen, die sich auch in einer neuen Anordnung formieren. Im zweiten Level kommen die Aliens etwa in der Form von lilafarbenen Pacman-Monstern daher, die mit ihren Leibern zwei bewegliche Kreise bilden, die sich ineinander drehen. In dieser Formation fällt es recht schwer zu treffen, weil sich kaum berechnen läßt, in welche Richtung die Schiffe in der nächsten Sekunde abdriften.

In der dritten Angriffswelle fühlt man sich als Spieler dann auf einmal wie in einem Space-Invadors-Clone, weil die Aliens in einem rechteckigen Pulk über den Bildschirm huschen. Hier kann man mächtig aufräumen, wenn man sein Raumschiff direkt unter den Pulk bewegt und aus allen Rohren schießt – allerdings steht der Spieler dann auch direkt im Bombenregen der Angreifer. Cool wirkt auch Level 4, in dem kleine rote Smiley-Gesichter einen großen, sich drehenden Ring bilden. Sobald man einzelne Aliens aus dem Ring herausgeschossen hat, beginnt dieser damit, sich schneller und immer schneller zu drehen.

So freut sich der Spieler in jeder neuen Runde nicht nur über die aufgepeppte Grafik, sondern muß sich immer wieder eine neue Strategie ausdenken, um mit der Situation fertig zu werden.



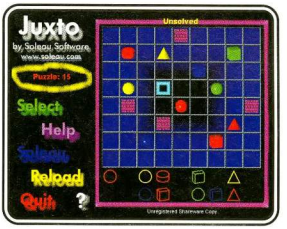

„Space Junkie" – Angriffswelle 2.

Beim Test hat es die Redaktion bis in die Welle 5 geschafft, danach waren die drei Leben des Spiels verwirkt. Wie viele Angriffswellen generell zur Shareware- oder zur Vollversion gehören, geht aus den Spielbeschreibungen selbst nicht hervor. Immerhin können sich die zwanzig besten Spieler in eine Highscore-Liste eintragen.

Was dem Spiel jetzt noch abgeht, sind verschiedene Waffensysteme und Power-Ups, die einfach mehr Fun in ein Ballerabenteuer bringen. Wer möchte, der kann aber im Konfigurationsfenster eins von sechs verschiedenen Raumschiffmodellen auswählen, eine alternative Hintergrundmusik benennen oder als Eingabemedium auch die Tastatur oder einen Joystick aktivieren.

*Neue Knobelspiele von Soleau Software*

# Gehirnwäsche

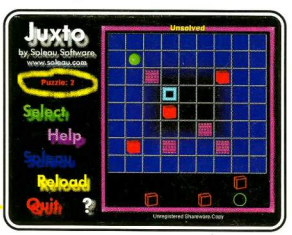



**Soleau Software verzichtet auf Gewalt am Bildschirm und bringt den Gehirnschmalz zum Kochen – Spätschäden nicht ausgeschlossen. Die beiden neuen Knobelaufgaben aus New York heißen „Juxto“ und „Crate Man“.**

William Soleau ist bereits seit vielen Jahren im Shareware-Geschäft. Seine ersten „Logic Games“ hat der New Yorker noch für die DOS-Ebene programmiert. Nun nutzt er den Macromedia-Baukasten, um spannende Grübelabenteuer für Windows zu schreiben. Fast jeden Monat erscheint derzeit – nach einer längeren Schaffenspause vor dem Wechsel des Betriebssystems – ein vollkommen neu entwickeltes Spiel. Die beiden aktuellen Neuerscheinungen stellen wir Ihnen ausführlich vor.

## Juxto – Kistenschieberei

Das Spielbrett von „Juxto“ besteht aus einer Matrix von neun mal neun Feldern. In ihr liegen zu Beginn des Spiels bereits einige dunkle Holzkisten, ein hellblauer Pusher und diverse bunte Kugeln, Quadrate und Dreiecke aus. Das Ziel von „Juxto“ ist es, die diversen Gegenstände nach unten aus dem Raster herauszuschieben, so daß sie in einen grafisch den Gegenständen gleichenden Platzhalter hineinfallen. Ein Level gilt dann als beendet, wenn alle Gegenstände komplett an ihre Bestimmungsorte befördert wurden.




**Bereits im zweiten Level von „Juxto“ kommt eine neue Form hinzu – jetzt wird's kompliziert.**

Im ersten Level sind drei gelbe Quader in der Matrix zu sehen. Die entsprechend gelb markierten Platzhalter direkt unter der Matrix sind das Ziel, auf das einzelnen die Quader zu schieben sind. Um überhaupt Bewegung in das Spiel zu bringen, kann der hellblaue Pusher mit den Cursortasten Feld für Feld über die Matrix geführt werden. Sobald der Pusher gegen einen der Quader stößt, setzt dieser sich in Bewegung und hält erst dann wieder an, wenn er gegen ein Hindernis prallt. Bei diesem Hindernis kann es sich um den Rand der Matrix, um einen anderen Quader oder aber um eine braune Holzkiste handeln. Fällt der Quader allerdings unten aus der Matrix heraus, ohne dabei in seinem Platzhalter versenkt zu werden, so gilt der Level als verloren und die Partie muß neu begonnen werden.

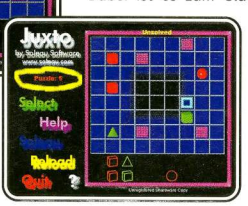
Um bei „Juxto“ überhaupt auf einen grünen Zweig zu kommen, müssen gezielt die braunen Kisten eingesetzt werden, um die gelben Quader



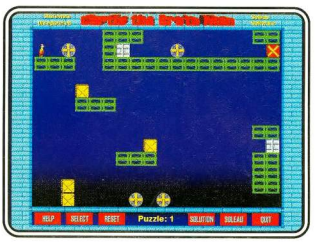

**Vier Rechtecke, aber in verschiedenen Farben: „Juxto“ legt die Latte hoch.**




**Kaum noch zu schaffen: der Level 4 von „Juxto“.**




**Mit etwas Glück kann man die Kisten bei „Juxto“ als Stopper einsetzen.**




am rechten Ort anzuhalten. Da sich auch die Kisten nicht gezielt bewegen lassen, weil sie nach dem Kontakt mit dem Pusher animiert bis zum nächsten Hindernis rauschen, ist dies gar keine leichte Aufgabe, die William Soleau uns da stellt.

Wer bereits im ersten Level glaubt, daß es keinen Weg gibt, das Rätsel zu lösen, der kann immerhin per Mausklick auf den Fragezeichenbutton im Spielefenster eine animierte Komplettlösung abfragen, die Zug für Zug aufzeigt, wie das Rätsel doch noch in den Griff zu bekommen ist. Beim Betrachten des Lösungsfilms kann man sich den einen oder anderen Kniff abschauen, mit dem man die eigene Spielstrategie aufwerten kann. Leider läßt sich diese Lösungshilfe in der Testversion nur für die ersten drei Level aktivieren. Das ist schade, denn mit jedem neuen Level bringt das Spiel neue Formen und die damit korrelierenden Platzhalter ins Spiel. Schon bald muß sich der Anwender mit Quadern, Pyramiden, Kreisscheiben und Kugeln in vier verschiedenen Farben auseinandersetzen.

In der Shareware-Fassung von „Juxto“ lassen sich 15 von insgesamt 101 Level ansteuern und ausprobieren. Dabei ist es zum Glück nicht nötig,

erst einen Level zu lösen, um in den Folgelevel zu gelangen. Eine Art Fernbedienung erlaubt es dem Spieler vielmehr, gezielt von einem Level zum nächsten zu wechseln, um hier wie dort einmal sein Glück zu versuchen. Allerdings erscheint in der Aufstellung sofort das Wort „Solved", wenn eines der Rätsel geknackt wurde. Da ist es ganz klar, daß fanatische Rätselfreunde das Programm erst dann beenden, wenn die letzte Kiste an den dafür vorgesehenen Ort gerutscht ist. Das ist doch schließlich Ehrensache, oder?

## Curtis the Crate Man

Im Warenlager von B. B. Billings wurden unlängst fünfzig rote Kisten entdeckt, die den lange verschollenen Schatz des Königs Kalaporous enthalten. Die erste der Kisten hat Curtis, der Crate Man, bei einer Inventur aufgestöbert. Und so gebührt dem Hallenarbeiter mit dem kleinen Schmerbäuchlein auch die Ehre, die verbleibenden Kisten zu suchen und zu bergen.



**Wie soll Curtis nur an die rote Kiste herankommen? Zum Glück kann man in den ersten Leveln eine Komplettlösung abfragen.**

Doch wird Curtis der Aufgabe gewachsen sein? Schließlich sind die Lagerhallen so verwinkelt und tückisch konstruiert, daß man seine Schritte weit in die Zukunft hinein planen muß, um an die gut sichtbaren roten Kisten gelangen zu können.

Nach der Auswahl eines Parcours in der Levelübersicht zeichnet das Programm mehrere Ebenen auf den Bildschirm. Irgendwo auf einer der Plattformen steht die rote Kiste – mal besser und mal schlechter erreichbar. Um den Weg bis hin zur roten Kiste zu überbrücken, kann das Curtis-Männchen mit den Cursortasten <Pfeil rechts> und <Pfeil links> zu den Seiten hin bewegt werden. Dabei stößt es – hoffentlich gezielt und mit einem Hintergedanken – runde und übermannsgroße Kabeltrommeln an, die prompt ins Rollen geraten und erst vom nächsten Hindernis wieder gestoppt werden. Mit der Taste <Pfeil oben> kann Curtis einen großen Satz machen und dabei auf eine Kabeltrommel oder auf eine Kiste hüpfen. Auch kleinere Treppen auf den Plattformen lassen sich auf diese Weise ganz gut erklimmen, obwohl Curtis beim Springen nicht gerade eine gute Figur macht.

Die vielen Holzkisten, die im Parcours ausliegen, hebt Curtis mit der <Pfeil unten-Taste auf, um sie dann über dem Kopf zu tragen. Ein starker Mann, unser Crate Man. Mit der gleichen Taste läßt sich die Kiste auch wieder am gewünschten Zielort abstellen. Natürlich sind die Kisten optimal dafür geeignet, kleine Treppen an Stellen zu bauen, an denen sie fehlen. Wie bei den legendären Schimpansen-Versuchen muß sich Curtis eben selbst eine Leiter bauen, um an die Banane, sprich an die rote Kiste heranlangen zu können.

Erschwerend kommt bei „Crate Man" hinzu, daß es überall im Parcours stabil aussehende Metallbrücken gibt. Sie brechen allerdings auseinander, nachdem Curtis sie einmal überlaufen hat. Zum Glück gibt es beim „Crate Man" wieder eine interaktive Lösung, die zumindest für die ersten drei Level anzeigt, wie Curtis laufen und handeln muß, um ans Ziel zu gelangen.

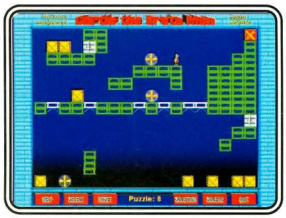
In der Testversion stehen zehn Level zur Verfügung, die sich frei spielen lassen. Besitzer der Vollversion können auf 50 geistig anregende Knobelaufgaben hoffen.

## Fazit eines Gescheit(ert)en

Wie „Juxto", so ist auch „Crate Man" ein Grübelspiel mit einem sehr hohen Schwierigkeitsgrad. Beide Programme sind ideal geeignet für Anwender, die ihren Grips einmal so richtig anstrengen möchten. So mal eben für zwischendurch sind beide Spiele jedenfalls nicht geeignet, weil es garantiert seine Zeit braucht, bis eine Lösung ausgeknobelt ist. Es macht überhaupt keinen Sinn, einfach ein paar Spielzüge auszuprobieren, um zu sehen, was passiert, weil man sich dabei unter Garantie bereits die Lösung verbaut.




**Vorsicht – die Eisenbrücken brechen nach dem Betreten zusammen.**



**Hoch hinaus geht es in diesem Level von „Crate Man".**

Ein kleiner Tip am Rande: Wer beide Spiele auf einmal bestellt, kann beim Programmierer einen Preisnachlaß herausschlagen.

### Juxto 1.ob

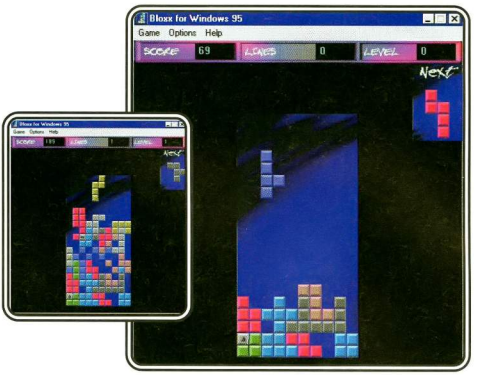
| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Soleau Software<br>163 Amsterdam Ave<br>Suite 213, New York<br>NY 10023, USA |
| *E-Mail:* | soleau@<br>compuserve.com |
| *Internet:* | http://www.soleau.com |
| *Preis:* | $ 18 |
| *Tip:* | ✌✌✌ |

### Curtis the Crate Man 1.ob

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Soleau Software<br>163 Amsterdam Ave<br>Suite 213, New York<br>NY 10023, USA |
| *E-Mail:* | soleau@<br>compuserve.com |
| *Internet:* | http://www.soleau.com |
| *Preis:* | $ 18 |
| Tip: | ✌✌✌ |

*Neue Tetris-Clones für Windows*

# Wenn es Stäbchen regnet...




„Bloxx" ist ein kostenloser Tetris-Clone mit einer sehr gediegenen Grafik.

**Tetris gehört zu den wenigen Computerspielen, die wirklich jeder kennt. Der eine benutzt das Geschicklichkeitsspiel, um seine Freundin vor dem Rechner ruhigzustellen, der andere trainiert mit Tetris die Konzentrationsfähigkeit und die Ausdauer. Ein halbes Dutzend neue Varianten des Klassikers möchten wir den Tetris-Fans nicht länger vorenthalten.**

## Bloxx 1.0

Bei „Bloxx" handelt es sich um eine Freeware-Variante des Spiels Tetris. Der Programmierer Andy Feys legte bei der Entwicklung des Spiels großen Wert auf eine gediegene, aber nicht zu bunte Oberfläche, um den Spielspaß zu erhöhen.

„Bloxx" läßt nicht einfach nur Steine in den Schacht hineinfallen, sondern bietet eine große Anzahl verschiedener Sonderfunktionen an. So kann der typische Baukastensatz der Tetrissteine mit der Option *Use Extendes Blocksets* um viele neue und vor allem ziemlich verzwickte Formen erweitert werden. Da gibt es dann auf einmal Einzelsteine und komplexe Siebenerformationen. Gestandene Tetris-Experten werden angesichts dieser neuen Steine schon ein bißchen mehr Probleme als üblich dabei haben, die Steine optimal am Boden des Schachtes anzuordnen. Noch interessanter ist die Option *Use Special Items*. Ist sie eingeschaltet, so weisen manche Tetris-Steine einen zusätzlichen Bauklotz auf, der mit einem speziellen Symbol markiert ist. Manchmal kann man mit diesen Power-Ups ein Loch in eine unvollendete Steinreihe hineinschlagen, und manchmal – ach, finden Sie es am besten selbst heraus. Einige dieser Power-Ups werden übrigens erst dann aktiviert, wenn Sie die Reihe auflösen, in der dieser Stein zu liegen gekommen ist.

Findige Tetris-Freunde nutzen ferner die Möglichkeit, das Spielfeld etwas breiter ausfallen zu lassen. Der Schacht kann dabei zwischen zehn und zwanzig Felder breit sein. Bei zwanzig Feldern dauert es allerdings eine ganze Weile, bis die erste Reihe mit Steinen gefüllt ist.

## Collidascope 1.0

Das „Collidascope" ist ein ziemlich bunter Columns-Clone, der sich sehr gut spielen läßt. Columns ist eine Tetris-Variante, bei der statt vieler verschiedener Formen immer nur Stäbchen der gleichen Form in den Schacht hineinpurzeln. Diese Stäbchen setzen sich allerdings aus verschiedenen Symbolen zusammen, deren Reihenfolge im Stäbchen noch im Fallen geändert werden kann. Berühren sich mehrere Symbole gleicher Farbe im Schacht waagerecht, senkrecht oder diagonal, so lösen sie sich auf. Dabei kann es regelrecht zur Ausbildung von Kettenreaktionen kommen, wenn nachrutschende Symbole neue Gruppen bilden.

Bei „Collidascope" gelten allerdings schon wieder ganz andere Columns-Sonderregeln. Hier fallen die Stäbchen nicht senkrecht, sondern stets waagerecht in den Schacht hinein. Sie bestehen immer aus vier Quadraten in den Farben rot, blau, grün und gelb. Schafft der Spieler es, zwei gleichfarbige Klötze übereinander zu stapeln, so lösen sie sich prompt auf. Da diagonale und waagerechte Linien aber nicht zählen, kommt es hier leider nicht zu den spannenden Kettenreaktionen. Immerhin kann man die Abfolge der vier Quadrate noch im Fallen ändern, um möglichst viele Zweierpärchen auszubilden.

Ein zusätzliches Element erschwert das Spiel. Ziemlich weit unten im Schacht zieht sich eine gelbe Linie quer über den Abgrund. Wird diese Linie von den sich auftürmenden Steinen durchbrochen, so ist das Spiel sofort beendet.

Die Vollversion von Sergei Savchenko kostet 15 Dollar.




„Collidascope" – farbenprächtiger Columns-Clone.

„Collidascope" – Die aufgestapelten Steine dürfen die gelbe Linie nicht überschreiten.

## SH-PCTris 1.02

Tetris von oben – das ist beileibe auch keine neue Idee, sondern eine alte Kamelle. Schenk und Horn, bereits seit Jahren ausgewiesene Tetris-Profis, nutzen bei „SH-PCTris“ erstmals die DirectX-Unterstützung für den Grafikaufbau ihrer Tetris-Spiele. Leider sieht das Programm trotz DirectX ziemlich fade und altbacken aus.

Der rechteckige Schacht wird diesmal aus der Vogelperspektive gezeigt. Während dreidimensional verwinkelte Tetris-Steine langsam in den Schacht hineinfallen, lassen sie sich mit den Richtungstasten verschieben oder drehen. Ansonsten bleibt alles wie gehabt – nur eben in 3D. Das bedeutet, daß man bei „SH-PCTris“ keine Reihen, sondern ganze Bodenflächen füllen muß.

Die Vollversion ist für 29 Mark zu haben.

## TetrisZen 1.97

„TetrisZen“ nennt sich ein kostenloser Freeware-Clone von Tetris, den eine Programmiererin namens Jenny geschaffen hat. Das Spiel bietet eine einfache Grafik und keine großen Besonderheiten, sieht man von einer Spielsteinvorschau, einem Punktescore und einem Levelanzeiger ab. Es ist ganz einfach ein kleines, nettes Spiel für Leute, die gerne stundenlang Tetris-Steine zu geschlossenen Mauern aufstapeln und dabei nicht von irgendeinem multimedialen Schnickschnack abgelenkt werden möchten.

Die Freeware-Version wird aber von Jenny nicht ganz ohne Hintergedanken verteilt. Wer möchte, der kann sich das Tetris-Spiel gegen eine geringe Gebühr personalisieren lassen.

## Toybox

Die „Toybox“ von DynoTech Software ist eigentlich ein Kinderspiel, macht aber auch Erwachsenen viel Spaß. Die können zwar auf das niedliche Häschenfoto zu Beginn einer neuen Partie gut und gerne verzichten, nicht aber auf das Spiel selbst.

Der Columns-Clone verwendet ein weiteres Mal den sattsam bekannten Tetris-Schacht als Schauplatz des Geschehens. Am Boden des Schachtes stehen nun aber bereits einige Kisten in unterschiedlichen Farben herum.

**Drücken Sie im „Toybox“-Fenster auf den Play-Button, um das Spiel zu beginnen.**

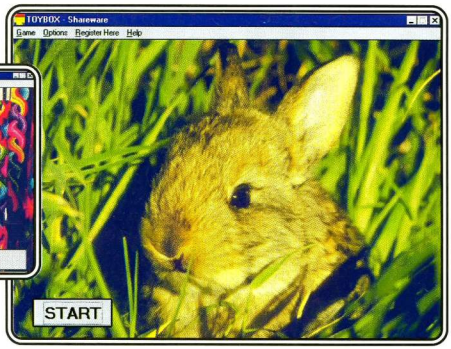


**„Toybox“- In jedem Level kommen weitere Kisten hinzu, die man entfernen muß.**

Das Ziel des Spieles ist es, diese Kisten zu beseitigen. Gelingt dies, so wird der nächste Level geladen, der noch mehr Kisten in zum Teil abenteuerlichen Formationen anbietet. Sechs von insgesamt 50 Leveln lassen sich bereits in der Shareware-Version ausprobieren.




Sobald eine neue Runde eingeläutet wird, fallen bunte Steine von oben in den Schacht herab. Jeweils zwei Symbole gehören zu einem Stäbchen – die Abfolge der Symbole kann noch während des Fallens beliebig per Tastendruck geändert werden. Da gibt es rote Tomaten, gelbe Buntstifte, grüne Zappelmonster und blaue Bücher. Diese Symbole müssen nun so auf den Kisten abgelegt werden, daß eine vertikale Viererreihe mit Symbolen der gleichen Farbe entsteht – dann lösen sich die vier Symbole auf. Um die Kisten zu beseitigen, müssen sie ganz einfach in diese Vierer-kette eingebunden werden.
Die Vollversion ist für 20 US-Dollar zu haben.




## Tris-Me 1.0

Eine der ungewöhnlichsten Tetris-Varianten des Jahres stammt aus Frankreich und wurde von Stephane Giacone programmiert. Das bunte und mit einer sehr detailreichen Grafik ausgestattete Windows-Spiel stellt sich zumindest im Trainingsmodus dar wie jeder andere Tetris-Clone auch. Bunte Klötze fallen in einen Schacht hinein, und müssen hier zu geschlossenen Reihen aufgetürmt werden, damit sie sich auflösen. Gesteuert werden die Klötze mit den Cursortastem, während ein Druck auf die Leertaste einen herabfallenden Stein um 90 Grad drehen kann.



**„Tris-Me“ – Eine Tetris-Variante mit vielen Überraschungen.**

Während sich der Spieler noch als Maurer betätigt, ertönt im Hintergrund eine stimmungsvolle Hintergrundmusik. Passend dazu gibt es viele gelungene Soundeffekte, die etwas mehr Pep in das Steinestapeln bringen. Da der Schacht von „Tris-Me“ sehr breit ist, dauert es allerdings eine gewisse Zeit, bis man eine geschlossene Reihe vollendet hat. Um das Spiel deswegen etwas abwechslungsreicher zu gestalten, kann der Spieler bei Interesse aus mehreren verschiedenen Steinesets auswählen. Die Form der Steine wird von der Auswahl nicht beeinträchtigt, es geht einzig und allein um Farbe und Textur.

Aber – der Trainingsmodus ist eben nur zum Üben da. Wer die Tetris-Steine bereits wie ein Meister stapeln kann, der wagt sich an die Kür heran

und startet das normale „Tris-Me“. Und staunt.

Sobald die erste Reihe aus Steinen geschlossen wird und sich auflöst, rieseln fortwährend Bonusgegenstände in den Schacht hinein. Die meisten lassen sich mit dem Mauszeiger einfangen, der zu diesem Zweck die Form eines Käschers annimmt, wie man ihn ansonsten nur zum Fischefangen einsetzt. Und es fallen eine ganze Menge verschiedener Power-Ups vom Himmel herab. Goldbarren erhöhen den Bargeldbestand des Spielers um einen Zähler, während Goldbeutel gleich für einhundert Geldeinheiten gut sind. Wichtig sind auch Wassertropfen, Erdbeeren, Fliegenpilze, Johannesbeeren und Mohrrüben, weil sie zum Zaubern benötigt werden.

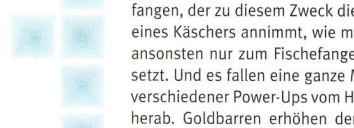
Zum Zaubern? Ganz recht. Sammelt der Spieler mit seinem Netz eine Schriftrolle ein, so zeigt sich im Textfenster ein Zauberspruch. Etwa einer, der die Tetris-Steine langsamer fallen läßt. Um diesen Zauberspruch allerdings mit dem Button CAST auslösen zu können, benötigt der Spieler eine bestimmte Anzahl der verschiedenen Ingredienzen. Hat er sie bereits zusammen, so kann das Zaubern beginnen. Ansonsten muß man eben warten, bis die fehlenden Fliegenpilze oder Wassertropfen vom Himmel herabfallen.

Wer gar nicht warten kann, daß ihn ein weiterer Fliegenpilz ereilt, der kann sich mit einem Händler auf eine Wette einlassen. Zu diesem Zweck klickt man erst auf die Mohrrübe oder die Johannisbeeren, die man nach dem Motto „Doppelt oder nichts“ setzen möchte, und drückt dann den Button *Play!*, um ein Spiel im Spiel zu beginnen. Um seinen Einsatz zu verdoppeln, tritt man gegen den Computer an, und zwar bei einer Runde „Ching-Chang-Chong“. Dabei klickt man mit der Maus auf eines der drei Symbole Stein, Papier oder Schere. Der Computer sucht seinerseits ein Symbol aus – gleich danach wird abgerechnet. Nach dem immer versetzt zu lesenden Spruch Stein-bricht-Schere-schneidet-Papier-wickelt-Stein-ein kann sich der Spieler ausrechnen, bei welcher Kombination er gewonnen hat. Nach fünf Siegen ist das Spiel entschieden, und der Tetrisianer kann hoffentlich seinen Gewinn einstreichen.

Natürlich kann man seine Zauberzutaten auch kaufen, wenn man bereits genügend Geld beisammen hat. Oder man versucht sie mit *Stole!* zu stehlen. Wird der Spieler allerdings beim Klauen erwischt, so muß er die entwendeten Waren nachträglich einkaufen – und zwar zu einem fürchterlich erhöhten Preis.

Doch zurück zum Spiel. Ab und an fallen Power-Ups in den Schacht hinein, die lassen sich nicht aufsammeln. Vielmehr starten sie ein neues Spiel im Spiel, sobald sie den Boden berühren. Spiel Nummer 1 ist ein Breakout-Clone, bei dem der Spieler plötzlich ein Paddel steuert und einen Ball gegen eine Mauer aus Tetris-Steinen schlägt. Ziel ist es, diese Mauer mit dem Ball abzutragen. Dabei lösen sich die getroffenen Steine auf und hinterlassen Goldbarren, die sich wieder mit dem Fangnetz einsammeln lassen. Geht der Ball am Schläger vorbei ins Aus, so ist das Breakout-Abenteuer schlagartig beendet und die Tetris-Odyssee geht da weiter, wo sie unterbrochen wurde.

Beim Spiel Nummer 2 handelt es sich um einen Space-Invadors-Clone. Fürchterlich gruselige Space-Monster tuckern da gemütlich Reihe für Reihe in den Schacht hinein. Mit einem kleinen Raumschiff kann der Spieler dann Dauerfeuer geben, um die kleinen Finsterlinge ins dunkle All zurückzubal-



**„Tris-Me“ – Ab und an fallen Bonusgegenstände in den Schacht hinein, die man mit dem Mauskäscher einfangen muß.**



**„Tris-Me“ – Im Breakout-Modus kann der Spieler Goldbarren einsammeln und eine Mauer abtragen.**



**„Tris-Me“ – Hilfe, die Aliens greifen an**

lern. Sind alle Aliens zerstrahlt, bleiben oben im Schacht noch drei Reihen Tetris-Steine zurück, die ebenfalls wegzuschießen sind. Laut der Online-Hilfe soll es bei „Tris-Me“ auch noch ein drittes Spiel im Spiel geben. Das haben wir in der Redaktion allerdings bislang noch nicht entdecken können.

Doch nicht alle Power-Ups im Tetris-Schacht wirken sich positiv aus. Einige böse Überraschungen sind auch darunter. Da kann es schon einmal passieren, daß der Schacht plötzlich ein paar neue, noch löchrige Steinereihen aufweist, die nur unter großen Schwierigkeiten zu füllen und somit zu beseitigen ist. Gelingt dies nicht, so findet „Tris-Me“ ebenso wie alle anderen Tetris-Clones ein schnelles, unspektakuläres Ende – ist der Schacht voll, ist auch das Spiel zuende.

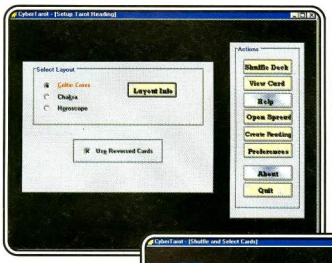
Die Vollversion kostet 20 US-Dollar.



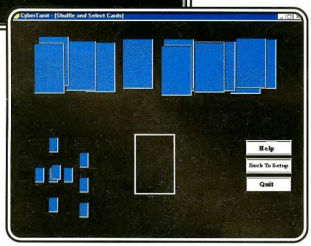
## CyberTarot 2.7a

# Weisheiten zur Geisterstunde

**Tarot ist ein Kartenspiel, von dem viele Leute lieber die Finger lassen. Zu Unrecht. Mit den wunderschön gezeichneten Karten werden keine Geister beschworen und auch keine Toten wieder zum Leben erweckt. Vielmehr kann man mit dem Tarot-Set eine Persönlichkeitsanalyse anfertigen, deren Güte vom eigenen Einfühlungsvermögen abhängt.**




Welches Layout möchten Sie zum Auslegen der Karten verwenden?

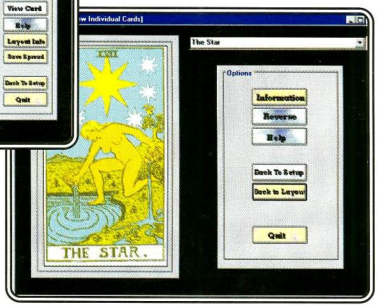



Die ersten Karten werden gezogen.

Zum Legen und Deuten der unheimlichen Tarot-Karten muß man wahrscheinlich geboren sein. Ich kann mich noch gut an eine Nacht bei Freunden in Kreuzberg erinnern, wohl an die sieben Jahre ist es jetzt her. Die Hausherrin Kathrin lud zu einer Tarot-Session ein. Dabei verdunkelte sie das Zimmer, stellte überall brennende Kerzen auf und schenkte ihren Gästen frischen Tee ein. Die so erzeugte Stimmung war ein bißchen unheimlich, aber auch urgemütlich. Dann legte sie für alle Anwesenden das Keltische Kreuz – mit den Tarot-Karten, die von der jeweiligen Person aus dem Stapel gezogen wurden.




Das Keltische Kreuz, ausgelegt für den Chefredakteur der „SharePlay" – Es stehen ziemlich viele Karten auf dem Kopf. Au weia.




Alle Karten lassen sich auch in der Großaufnahme betrachten – und deuten.

Bei dieser Tarot-Variante kann man die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft bestimmen und außerdem Aussagen zum Charakter einer Person treffen. Die Karten selbst lassen vielfältige Interpretationen zu, so daß es vor allem auf das Einfühlungsvermögen des Deuters ankommt, wie gut oder schlecht eine Lesung ausfällt. Kathrin jedenfalls machte ihren Job ganz ausgezeichnet und enthüllte Angaben zur Vergangenheit, die von der betroffenen Person mit weit aufgerissenen Augen und heftigem Nicken kommentiert wurden. Dann klopfte es nachts um halb eins plötzlich heftig an die Tür. Nach einem schrillen Aufkreischen aller Beteiligten wurde die Tür geöffnet: Ein besoffener Kreuzberger hatte sich auf den Dachboden des Hauses verirrt und war dann nach Tagen des Deliriums die Treppe heruntergefallen. Mit dem Eintreffen des Notarztes war dann leider auch der Tarot-Abend beendet.

## Computergesteuertes Tarot

Mit „CyberTarot" kann sich jeder selbst die Karten legen – am Bildschirm. Besser ist es aber allemal, ein bißchen das Deuten zu üben, um dann einem Freund wahrzusagen.

Das Computerspiel unterstützt das erwähnte Keltische Kreuz, so daß man mit diesem sehr einfachen, aber auch sehr machtvollen Layout die eigene Tarot-Karriere beginnen sollte. Der Anwender, der mehr über sich erfahren möchte, muß unbedingt selbst mit der Maus die Karten ziehen, die auf das Keltische Kreuz zu legen sind. Zieht er die Karten nicht selbst, so macht das Ganze natürlich keinen Sinn. Schließlich muß es sich um die ganz „persönlichen" Karten der Person handeln, die eine Deutung erfahren möchte.

Beim Keltischen Kreuz wird eine Karte ganz nach links gelegt und repräsentiert die nahe Vergangenheit der Person, die die Karten gezogen hat. Eine weitere Karte kommt leicht versetzt nach oben – sie steht für die Gegenwart oder für ein Geschehnis, das unmittelbar bevorsteht. Nach unten wird eine Karte gelegt, die sozusagen die Basis einer Person stellt und ihre Beweggründe nennt. In die Mitte dieser drei Karten werden gleich zwei Karten plaziert. Die untere des Duos wird Signifikator genannt und steht sozusagen für die Person selbst – für ihren Charakter. Darauf liegt die Crossing card. Sie benennt positive oder negative Einflüsse, die den Charakter der Person formen oder beeinflussen. Rechts neben den Signifikator wird eine Karte abgelegt, die auf die Zukunft verweist. Vier weitere Karten, ganz rechts plaziert, stehen für die Hoffnungen der Person, für ihre externen Beeinflussungen und für ihre Emotionslage. Im Programm werden diese Plätze im Keltischen Kreuz noch genauer erläutert, für einen ersten Überblick soll diese Kurzfassung aber genügen.

Die Karten, die der Spieler gezogen hat, werden nun wahlweise einzeln oder alle auf einmal umgedreht.

## Die Deutung der Karten

Ein erfahrener Tarot-Anwender muß sich nur die ausgespielten Karten genauer ansehen, um eine Deutung vorschlagen zu können. Wer sich mit Karten wie dem „Turm", dem „Narren", dem „Teufel" oder den „Liebenden" noch nicht so gut auskennt, der kann im Programm eine äußerst ausführliche Generaldeutung abfragen.

Die Deutung ist, wenn man sich die kunstvoll gezeichneten Karten und die Textvorschläge genauer anschaut, eigentlich ganz einfach. Man nehme nur einmal den „Tod", eine der von Laien gefürchtetsten Karten des Spiels. Sie besagt keinesfalls, daß der Spieler demnächst verstirbt. Vielmehr gibt der Tod kund, daß eine wichtige Änderung im Leben des Spielers stattfinden wird. Eine Lebensetappe „stirbt", und eine neue steht kurz bevor. Die Deutungsmöglichkeiten sind äußerst vielfältig und können sowohl positiv als auch negativ ausfallen. Ein Arbeitsloser kann vielleicht Arbeit finden und ein heftig Verliebter seine Freundin verlieren. Die Kernaussage bleibt natürlich bestehen: Das Leben erfährt eine heftige Wandlung, und niemand kann ganz genau sagen, worin diese besteht. Es sei denn natürlich, man beginnt das Tarot-Spiel mit einer konkreten Frage wie „Werde ich demnächst eine neue Freundin finden?" Dann könnte der Tod darauf hinweisen, daß die Zeit des Alleinseins bald vorbei ist.

Wer beim Deuten der Karten nicht allzu viel nachdenken möchte, kann sich helfen lassen. Steht eine Karte nach dem Aufdecken auf dem Kopf, so handelt es sich um eine negative Aussage. Ist die Karte hingegen in der korrekten Ausrichtung zu sehen, so muß die Karte positiv gedeutet werden.

Viel mehr Spaß macht es allerdings, die gemalten Bilder der Tarotkarten zu deuten, die speziell für diesen Anlaß viele interessante Details aufweisen. Bleiben wir doch noch beim Tod. Am Boden vor dem reitenden Tod liegt ein toter Herrscher – vielleicht bekommen Sie einen neuen Chef? Außerdem ist zu sehen, wie ein Priester dem Tod etwas überreicht. Vielleicht müssen Sie ein großes Opfer bringen, um in eine neue Lebensetappe eintreten zu können. Im Hintergrund geht die Sonne auf – alles wird gut, bald scheint die Sonne wieder. Oder geht die Sonne doch eher unter? Alles eine Frage der Interpretation.

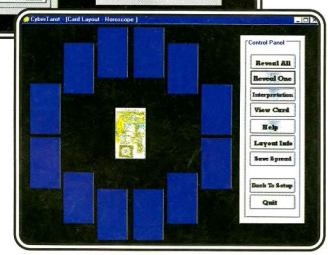
## Die Vorzüge der Vollversion

Neben dem Keltischen Kreuz beherrscht das Programm auch die Legeformen Chakra und Horoskop, die von der englischsprachigen Online-Hilfe genau erklärt werden.

Die Testversion enthält übrigens nur die 22 Karten der Großen Arcana – was vielleicht der Grund dafür ist, warum in der Testversion immer wieder die großen bedeutungsschwangeren Karten gezogen werden. In der Vollversion können Sie auch noch mit den Karten der Kleinen Arcana spielen – dann stehen Ihnen insgesamt 78

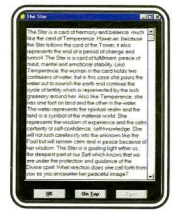



**Der Priester macht einen Kopfstand.**




**Das Horoskop ist ein weiteres Legemuster für die Tarot-Karten.**

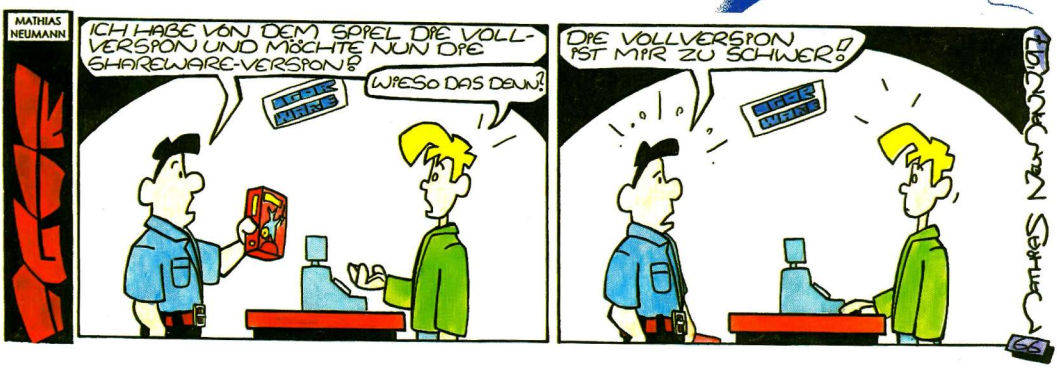
Karten zur Verfügung. Drei weitere Legeformen, ausdruckbare Deutungen und viele Multimedia-Effekte (wie z.B. die Sprachausgabe) sind weitere Argumentationshilfen für die Anschaffung der Vollversion.



**Die vom Programm vorgeschlagene Deutung der Karten fällt sehr ausführlich aus.**

### CyberTarot 2.7a

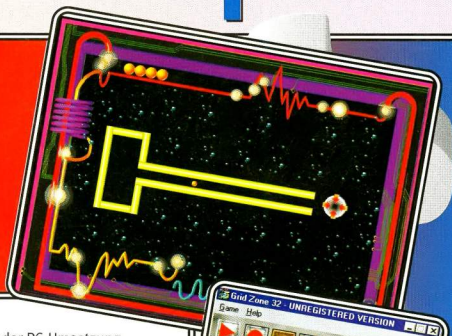
| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 3.1 |
| *Autor:* | Edward A. Aviza c/o AxisMundi, PO Box 3620 Chicago, IL 60654-0620 USA |
| *Internet:* | http://www.netcom.com/~edaviza |
| *Preis:* | 19,95 $ |
| *Tip:* | |





# Spiele kompakt

**Wer zwischen Schneeballschlacht und Schlittschuhlaufen ein kleines Päuschen am Bildschirm einlegen möchte, deckt sich in unserem Programmteil mit 30 neuen Computer-Spielen in der Shareware-Fassung ein. Alle vorgestellten Programme finden Sie auf der Heft-CD der „SharePlay“.**








**Animated Memory Game 1.0** –
Bunt animiertes Memory-Spiel

**Automaten-Poker** –
Wie wäre es mit einer Runde Draw-Poker?

**Backgammon Pro 1.5** –
Das klassische Brettspiel neu verpackt

**Bomb Golf 1.0** –
Minigolf einmal gaaanz anders

**Bubble Puzzle 1.1g** –
Schießen Sie die Kugeln in einen Schacht hinein

**Bzzz! 1.01** – Die Freßgelüste eines Frosches

**Challenge Pool 3.0** –
Poolbillard-Simulation

**Electron 1.0** – Der heiße Draht für Elektroniker

**Eleven Up 1.0** – Spannende Kartenpatience

**GridZone32 1.0** – Brettspiel für Strategen

**Knuddel's Quest 1.01** –
Labyrinthspiel in 3D

**Kyodai Mahjongg 3.01** –
Abwechslungsreicher Mahjongg-Clone

**Magic Lamp Mastermind 1.0** –
Wer tippt die richtige Farbkombination?

**Mensch Ärgere Dich Nicht** –
Das bekannte Familienspiel in der PC-Umsetzung

**Montana 1.6** – Knifflige Kartenpatience

**Poolster 1.1** – Billard-Simulation in 3D

**Quizmaster 1.01** – Das Fernsehquiz für Zuhause

**Rösselsprung 1.0** – Schachvariante für Denker

**Run and Fight 1.0** – Sportsimulation für 100-Meter-Läufer

**Salone 2 2.3** –
Grafisch sehr edel gestaltetes Solitär-Steckspiel

**Schneemann/32 2.20** – Wortratespiel für Kinder

**Sokoblue 2.0** –
Sokoban-Clone für ambitionierte Lagerarbeiter

**Skat** – Das bekannte Stammtischspiel jetzt für den PC

**TammyGotcha 1.0** – Pflegen Sie das virtuelle Haustier

**Tischpoker** – Pokerrunde im geselligen Kreis

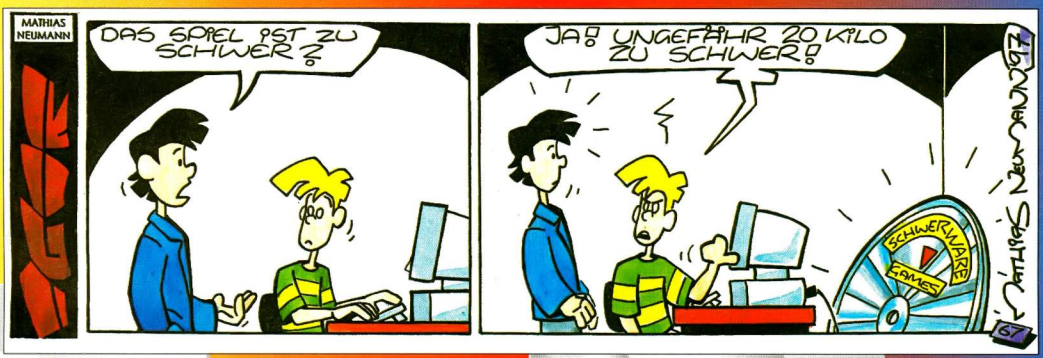
**Treasure Maze 1.1** –
Irrgärten und Labyrinthe selbstgemacht

**Veni Vidi Vici 1.02** – Strategiespiel für Eroberer

**War 3 1.x** – Echtzeit-Strategiespiel im Weltall

**WinPac 2** – Der Pacman ist wieder da.

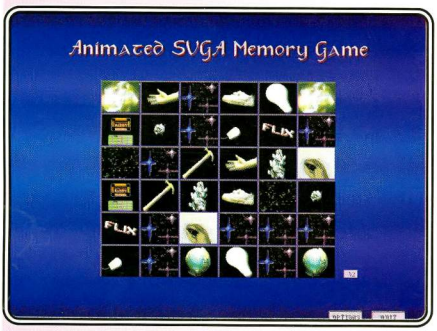
**WinTerroid 1.0** – Weltraumballerspiel in 3D



## Animated Memory Game 1.0

# Gesucht und gefunden

**Beim Memory am Bildschirm kann niemand schummeln. Diese spezielle Variante nicht nur für Kinder belohnt den Spieler außerdem mit einer kleinen Video-Animation, sobald ein Pärchen aufgedeckt wurde.**




**Memory einmal anders: Kleine Animationen laufen ab, sobald der Spieler ein Pärchen gefunden hat.**

Memory ist ein beliebtes Kinderspiel, das Erwachsene zwar auch ganz gerne einmal spielen – sie sind aber meist zu faul dazu, die vielen Kärtchen auszulegen. Bei dem Spiel „Animated Memory Game" entfällt das lästige Mischen und das Auslegen der Karten – diesen Arbeitsschritt übernimmt der Computer.

Wer Spaß daran findet, vor dem Bildschirm sein Gedächtnis zu schulen, der kann das elektronische Memory-Spiel gerne alleine, bei Bedarf aber auch im 2-Spieler-Modus angehen. In der Testversion lassen sich wahlweise 16, 24 oder 36 Kärtchen auf dem Bildschirm verteilen, in der Vollversion kommen außerdem noch die Memory-Größen 64 und 90 Teile hinzu.

Sobald das Spiel begonnen wird, mischt das Programm die Karten animiert auf dem Desktop und legt sie dann fein säuberlich aus. In der recht nobel gestalteten Programmoberfläche kann der Spieler anschließend zwei erste Kärtchen umdrehen. Sie zeigen fotografierte und meist freigestellte Objekte wie Disketten, Turnschuhe, Punkte, eine Hand oder einen Hammer.

Schafft man es, zwei gleiche Symbole per Mausklick herauszupicken, so wandelt das Programm die starren Symbole zu einer Animation, die je nach Einstellung zwei oder dreimal hintereinander abgefahren wird: Die Hand greift zu, der Erdball dreht sich, die kleinen Punkte verwandeln sich in einen Schriftzug. Gerade diese kleinen Animationen machen dieses Computerspiel ganz besonders interessant. Memory-Freunde machen jedenfalls nichts verkehrt, wenn sie das Spiel einmal ausprobieren.

Die Vollversion wird übrigens auf einer CD-ROM geliefert, die neben dem Spiel „Animated Memory Game" auch noch eine Reihe anderer Programme enthält – natürlich allesamt bunt animiert.

**Animated Memory Game 1.0**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Tom Guthery IV<br>601 Ranch Road<br>DelValle TX 78617<br>USA |
| *E-Mail:* | flixprod@eden.com |
| *Internet:* | http://www.eden.com/~flixprod |
| *Preis:* | 35 $ für Animated Early Learning CD mit weiteren Spielen |
| *Tip:* | ❦❦❦ |

## Automaten-Poker

# Poker-Spiele

**In jedem Casino sind sie zu sehen, die Poker-Automaten. Im Windows-Spiel „Automaten-Poker" wird „Draw Poker" gespielt, eine Variante für alle, die es mit dem Gewinnen ganz besonders eilig haben. Das Programm bietet viele neue Ideen rund um das bekannte Casino-Spiel.**

Bis zu fünf Spieler können sich beim „Automaten-Poker" anmelden, um die Hatz auf einen möglichst hohen Punktestand zu beginnen. Jeder kämpft dabei für sich gegen den Automaten, erst am Ende werden die erzielten Punkte miteinander verglichen.

Beim „Draw Poker" teilt das Programm fünf Karten aus, nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, seinen Einsatz getätigt hat. Von den 100 Punkten, die jeder Spieler zu Beginn der Partie besitzt, lassen sich wahlweise 5, 10, 15, 20 oder 25 Punkte setzen. Sobald das Fünferblatt zugeteilt ist, kann der Spieler gewinnträchtige Karten mit dem *Halten*-Button arretieren. Die verbleibenden Karten werden noch einmal ausgetauscht, dann steht das Ergebnis der Runde bereits fest. Der „Automaten-Poker" zählt bereits ein einfaches Pärchen als Gewinn, was die großen Vorbilder in den Casinos nicht unterstützen. Es ist aber auch kein Problem, diese Zähloption im Konfigurationsfenster auszuschalten. Ebenfalls ein Bonus für die Spieler ist der Joker, der sich ab und an auf dem Bildschirm die Ehre gibt und jede beliebige Karte ersetzen kann. Dank seiner Hilfe ist es gar nicht so schwer, einen „Poker" mit vier gleichen Karten vorzulegen.

Der erzielte Gewinn läßt sich bei diesem Spiel gleich wieder riskieren. Dazu spielt man wahlweise „Höher-Tiefer" oder „Rot-Schwarz" – bei beiden Spielen im Spiel muß man raten, was für eine Karte als nächstes gezogen wird. Gewinner verdoppeln den Einsatz, Verlierer verlieren ihn.




**Bube, Dame, König, Joker – das könnte doch glatt eine Straße werden.**




**Der erzielte Gewinn läßt sich gleich wieder riskieren.**

Lästig sind bei dem sehr schön gemachten Spiel nicht nur die immer länger werdenden Warteschleifen. Störend ist auch, daß es im ganzen Spiel keinen Vermerk auf die bei Gefallen fällige Registrierungsgebühr gibt. Und die Datei REGISTER.TXT läßt sich nicht ansatzweise lesen – auch bei den Spielegeschwistern „Tischpoker" und „Skat" nicht. So kann man seine Registrierungsgelder als Programmierer auch verspielen.

**Automaten-Poker**

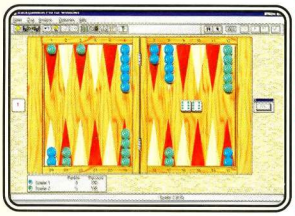
| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | MediaGlobe GmbH<br>Müllenborner Str. 121<br>54568 Gerolstein |
| *Preis:* | keine Angabe |
| *Tip:* | ❦❦❦ |

## Backgammon Pro 1.5

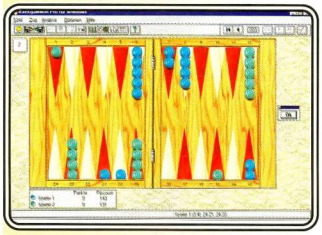
# Backgammon für Profis

**In jeder griechischen Taverne stellen die Wirte ihren Gästen Backgammon-Bretter zur Verfügung: Beim Spielen trinkt es sich leichter. Wer Spaß an dem Brettspielklassiker gefunden hat, der kann Backgammon natürlich auch am Bildschirm spielen.**

Fast glaubt man, ein echtes Backgammon-Brett würde auf dem Bildschirm ausliegen, so realistisch imitiert das Windows-Spiel „Backgammon Plus" die reale Vorlage. Wer hier gegen den Computer oder gegen einen Freund antritt, muß sich nur darüber im Klaren sein, daß Schummeln natürlich nicht möglich ist – vielleicht ein weiterer Vorteil der PC-Fassung.



**„Backgammon Plus" ist eine Umsetzung des bekannten Brettspiels, die mit vielen Profifunktionen aufwartet.**



Das Programm teilt in jeder Runde die Steine neu aus und schwingt die Würfel. Dem Spieler bleibt nur eines übrig: Er muß sich das Hirn zermartern, um die besten und pfiffigsten Züge auszuknobeln. Gezogen werden die Steine dann mit der Maus, wahlweise per Doppelklick oder Drag and Drop.

Diese und viele weitere Einstellungen lassen sich im Konfigurationsfenster des Spiels vorgeben. Hier kann man die Spielstärke des Rechners justieren, die Anzeige manipulieren oder die Texturen des Brettes gegen neue Motive austauschen. Backgammon-Fans werden sich außerdem darüber freuen, daß sie Einfluß auf das Regelwerk haben: Jeder Backgammon-Freund nutzt schließlich andere Regeln. Und so kann man genau festlegen, wie viele Steine maximal auf einer Brettzunge ausliegen dürfen, ob ein bündiges Auslegen Bedingung ist oder ob die Verdoppelung der Punktezahl pro Match nach den Regeln von Beaver, Crawford, Jacoby oder Holland erfolgen soll.

Im Netz-Backgammon-Modus haben zwei menschliche Kontrahenten die Möglichkeit, an zwei Netzwerkrechnern gegeneinander anzutreten. Die Kommunikation zwischen den beiden Rechnern wird dabei über ein zuvor festzulegendes Netz-Verzeichnis vorgenommen, auf das beide Spieler sowohl Schreib- als auch Leserechte haben müssen. Im Modem-Backgammon-Modus haben die Anwender hingegen die Möglichkeit, an zwei über Modem oder direkt über Kabel verbundenen Rechnern Backgammon zu spielen.

Die Testversion weist nur eine Einschränkung auf: Die Vergabe von Spielernamen ist nicht möglich.

**Backgammon Pro 1.5**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 3.1 |
| *Autor:* | Michael Schellong<br>Holzstraße 42<br>90763 Fürth |
| *E-Mail:* | MSchellong@<br>compuserve.com |
| *Preis:* | 45 DM |
| *Tip:* | ❦❦❦❦ |

## Bomb Golf 1.0

# Explosivkörper

**„Bomb Golf" bringt selbst gestandene Profi-Golfer ganz schön ins Schwitzen: Der Golfball ist explosiv und geht immer dann hoch, wenn das Pars nicht eingehalten wird oder die Zeit abgelaufen ist.**

Bei „Bomb Golf" handelt es sich um eine volldigitale Minigolfanlage mit vier Plätzen, die jeweils mit neun Löchern bestückt sind. Das Schwingen des Schlägers auf dem Grün macht allerdings schon in der Testversion mächtig Spaß, da sich hier bereits sechs Löcher in den verschiedenen Spielmodi angehen lassen.

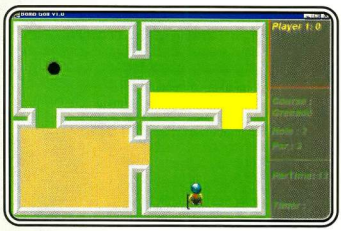
„Bomb Golf" zeigt den aktuellen Parcours in 3D aus der Vogelperspektive. Die Spielfigur erinnert aus diesem Sichtwinkel zwar an eine dicke Spinne, dafür funkelt aber wenigstens der Bombenball sehr gefährlich. Beim Spielen hat es dann den Anschein, als würde der Ball eher getreten denn abgeschlagen – eine neue Golf-Variante?

Das Abschlagen oder Balltreten geht dem Spieler ganz einfach von der Hand: Mit den Cursortasten läßt sich das Männchen in einem beliebigen Winkel um die Bombe herum in Position bringen. Mit einem Druck auf die Leertaste holt man dann Schwung – und schon rollt die Bombe animiert durch den abenteuerlich geformten Parcours, prallt von Banden ab und wird von Schikanen abgehalten, um dann letzten Endes doch am Loch vorbeizurollen.

Das Pars neben dem Spielfeld gibt die optimale Anzahl der Schläge pro Bahn vor. Im normalen Spielmodus hat es übrigens keine Konsequenzen, wenn das recht streng gesetzte Pars überboten wird. Die Bombe explodiert aber dennoch rücksichtslos, sobald der sechste Balltreter die Bombe noch immer nicht ins Ziel befördert hat. Immerhin ist es möglich, selbst nach einer mißglückten Runde in den Folgelevel aufzusteigen.

Geht man das Spiel zu mehreren (maximal vier Spielern) an, so tummeln sich bald mehrere Bomben auf der Bahn. Die Bälle des Gegners fungieren dabei als zusätzliche Schikanen, lassen sich aber leider nicht durch einen Anstoß verschieben – gehässige Naturen kämen sonst natürlich auf die Idee, die Bombe des Gegners wahlweise ins Wasserbecken oder in die Sandgrube zu lenken.

Kritisch wird das Spiel erst, wenn die Spieleoptionen „Par or die" (das Pars ist einzuhalten) oder „Time Bomb" (Die Parszeit ist einzuhalten) aktiviert werden. Dann schaffen es nur noch die besten Spieler, nicht pausenlos von einer Bombe nach der nächsten zerrissen zu werden.



**Achtung, im gelben Schikanenfeld bleiben die Bomben stecken.**



**Wenn einem auf dieser Bahn mal nicht schwindelig wird...**

**Bomb Golf 1.0**

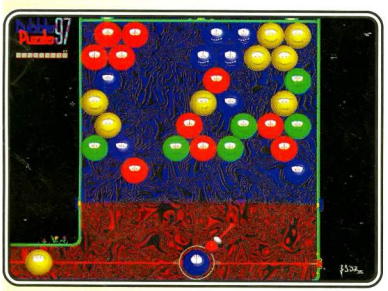
| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Pellenc<br>22 rue Carnot<br>95160 Montmorency<br>Frankreich |
| *E-Mail:* | Lrpellenc@<br>compuserve.com |
| *Preis:* | 10 $ |
| *Tip:* | ❦❦❦❦ |

## Bubble Puzzle 97 1.1g

# Kaugummiblasen

**„Bubble Puzzle“ stellt die altbewährte Tetris-Idee auf den Kopf. Hier müssen Kaugummiblasen von unten in einen Schacht hineingeschossen werden. Berühren sich drei gleichfarbige Blasen, so lösen sie sich auf.**

Die grafischen Möglichkeiten, die mit den DirectX-Treibern von Microsoft unter Windows 95 einhergehen, tun der Shareware-Szene sehr gut. Endlich ist es auch einzelnen Programmierern möglich, mit wenig Aufwand optisch exzellent gestaltete Spiele zu entwickeln.



**Mit der Bubble-Kanone lassen sich neue Bälle in den Schacht hineinschießen.**

Ein gutes Beispiel dafür ist „Bubble Puzzle“, das die Entwickler von Conmeg Spielart als Letterware verschenken. Das bedeutet, daß jeder Anwender die 50 Level der vorliegenden Version frei und ohne Kosten spielen darf, wenn er nur den Programmierern anschließend einen ausführlichen Brief zukommen läßt, in dem die Schwachstellen und die besonders tollen Features vom „Bubble Puzzle“ herausgestellt sind. Diesen Input möchten die Entwickler nutzen, um in Zukunft noch aufwendigere und bessere Spiele verwirklichen zu können.

„Bubble Puzzle“ präsentiert einen Tetris-ähnlichen Schacht, der zu Beginn der Partie bereits ein paar bunte Kaugummiblasen beherbergt, die am oberen Rand kleben. Ständig erzeugt das Programm nun neue Blasen, die mit einer beweglichen Kanone von unten in den Schacht hineingeblasen werden. Das Rohr der Kanone wird zu diesem Zweck mit den Cursortasten bewegt; eine Kugel kann durch Betätigung der <STRG>-Taste abgefeuert werden. Klebend sind im Schacht übrigens nur die Kugeln selbst und die obere Schachtbegrenzung. So können die freien Schachtseiten wie beim Billard als Bande genutzt werden, um eine Kugel über Eck ins Ziel zu lotsen. Berühren sich drei oder mehr Kugeln einer Farbe, so lösen sie sich auf. Zusätzlich fallen alle Kugeln, die nun keine Verbindung mehr zur Schachtoberseite haben, herunter. Ein Level gilt als beendet, sobald alle Kugeln beseitigt sind. Je weiter der Spieler in „Bubble Puzzle“ vorankommt, umso kniffliger wird das Spiel – u.a. beginnt sich die Kanone hin und her zu bewegen, um die Zielsicherheit zu unterminieren. Außerdem senkt sich ab und an die Spielfelddecke herab.

Cool ist, daß alle Level in Form von INI-Dateien vorliegen, die im Texteditor schnell zu ändern sind. Auf diese Weise kann das Spiel durch beliebig viele eigene Level ergänzt werden.

**Bubble Puzzle 97 1.1g**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95, DirectX |
| *Autor:* | Frank Sander<br>Conmeg Spielart |
| *E-Mail:* | conmeg@iname.com |
| *Internet:* | http://www.geocities.com/TimesSquare/dungeon/5885/index.html |
| *Preis:* | Letterware |
| *Tip:* | ✌✌✌ |

## Bzzz! 1.01

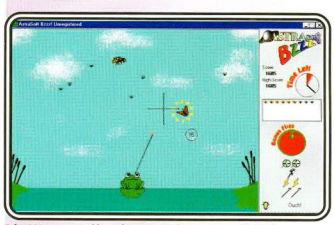
# Fliegen fangen

**„Quack“ – der Frosch ist los! Helfen Sie dem hungrigen Amphibientier, möglichst viele Fliegen zu fangen und zu verspeisen. Das nett gestaltete Geschicklichkeitsspiel wartet mit vielen Überraschungen auf.**



**Achtung, Schmetterling im Anflug.**

Der grüne Frosch lebt in einem Teich. In so einem Froschleben passiert nicht viel Aufregendes, und so ist der kleine Hüpfer den ganzen Tag damit beschäftigt, Fliegen zu fangen, auf daß sich sein Bauch zunehmend runden kann. Bei dieser Nahrungsaufnahme im Akkordverfahren hilft dem Frosch der Spieler.



**Die Wespe sollte der Frosch besser nicht ins Visier nehmen.**

Sobald der erste Level des Spiels gestartet wird, schwirren viele kleine schwarze Fliegen über den Bildschirm. Mit der Maus kann man die lange Zunge des Frosches in eine beliebige Richtung lenken, um auf diese Weise möglichst viele Fliegen einzufangen. Um den aktuellen Level zu lösen, muß der Spieler eine vorgegebene Anzahl Fliegen erwischen. Diese Fliegenquote ist auf der rechten Seite des Programmfensters vorgegeben – hier sind mehrere Fliegensymbole in einem Kästchen gelistet. Sobald alle Fliegensymbole durchgestrichen sind, ist der Frosch halbwegs satt und läßt ein lautes Rülpsen ertönen. Obwohl der Level jetzt geknackt ist, läuft das Spiel dennoch weiter, bis die Uhr abgelaufen ist. Die verbleibende Zeit sollte genutzt werden, um Bonusfliegen zu fangen oder Schmetterlinge zu verspeisen.

Die gefangenen Schmetterlinge aktivieren diverse Power-Ups. Diese lassen die Zunge des Frosches länger werden, beschmieren sie mit einer Schicht Extraklebe oder geben der glitschigen Amphibie einen Trunk Extrazielwasser, so daß der Frosch die Fliegen noch besser anvisieren kann. Manchmal verdoppeln die Power-Ups auch die Anzahl der noch umhersirrenden Fliegen oder lassen es regnen.

In jedem Level kommen neue Fliegen hinzu, die unbedingt zu erwischen sind. In den höheren Leveln machen dem Frosch auch andere Tiere, wie etwa Wespen, zu schaffen. Trifft der Frosch aus Versehen eine Wespe, so bleibt die Zunge an dem Insekt kleben, und es verstreichen wertvolle Sekunden, bevor der Klebelappen wieder freigegeben wird.

**Bzzz! 1.01**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95<br>800x600-Auflösung |
| *Autor:* | Howard Tomlinson<br>Foxwist Green Farm,<br>Foxwist Green<br>Whitegate<br>Northwich, Cheshire<br>United Kingdom |
| *E-Mail:* | Had@mystro.demon.co.uk |
| *Internet:* | http://www.the-shades.demon.co.uk/astrasoft/astra.html |
| *Preis:* | 9.95 engl. Pfund |
| *Tip:* | ✌✌✌ |

## Challenge Pool 3.0

# Virtuelle Billardkugeln

**Hierzulande wird Billard eigentlich immer nur nach einem Standardregelwerk gespielt: Der eine Spieler locht die halben Kugeln ein, der andere die vollen. Die schwarze Acht geht dabei als letzte Kugel ins Loch. „Challenge Pool" stellt eine Reihe neuer Spielregeln vor.**



Wer für den nächsten Kneipenabend nach neuen Inspirationen sucht, der sollte sich bei „Challenge Pool" schlau machen. Die 3D-Pool-Simulation zeigt eine ganze Reihe verschiedener Regelwerke auf, die man sich leicht merken kann und die auch viel Spaß bereiten.

In der Testversion läßt sich allerdings nur das Regelwerk „9-ball" ausprobieren, während in der Vollversion auch noch die Variationen „8-ball", „15-ball", „Straight", „Rotation", „10-ball" und „Blackjack" spielbar sind.

Beim „9-ball" befinden sich neun Billard-Kugeln auf dem Tisch, die bei der Eröffnung in Form einer Raute angeordnet sind. Die Kugeln sind numeriert von 1 bis 9 und müssen in die sechs Taschen am Rand des Tisches eingelocht werden. Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, muß dabei nur zwei Regeln beherzigen. Regel Nummer eins: Die erste Kugel, die mit der weißen Kugel zu treffen ist, muß immer die mit der gerade niedrigsten Nummer sein. Zu Beginn des Spiels ist das natürlich immer die <1>. Regel Nummer zwei: Die weiße Kugel darf nicht versenkt werden. Ein Verstoß gegen diese Regeln gilt als Foul, das penibel von der Software mitgezählt wird. Gewonnen hat der Spieler, der die Neun einlocht.

„Challenge Pool" kann alleine, gegen den sehr starken Computergegner oder gegen einen Freund gespielt werden. Der Queue wird auf dem 3D-Tisch mit den Cursortasten oder mit der Maus ausgerichtet, der Stoß selbst mit der <Enter>-Taste ausgeführt. Die Wucht des Schlages kann mit der Leertaste auf einer Skala von 1 bis 20 festgelegt werden. Wie im echten Spiel, so kann auch in der Simulation der Abstoßwinkel der weißen Kugel genau bestimmt werden. Um der Kugel den rechten Drall zu geben, läßt sie sich wahlweise mittig anvisieren oder mit dem Queue über oder unter dem Zentrum anstoßen.



**„Challenge Pool" zeigt Ihnen, wie Sie Pool-Billard auch einmal mit neuen Regeln spielen können.**

**Challenge Pool 3.0**

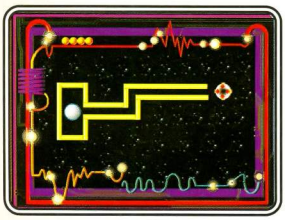
| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Zheng Lee<br>11055 Glenbarr Dr.<br>Duluth, GA 30155<br>USA |
| *E-Mail:* | jiping@aol.com |
| *Internet:* | http://members.aol.com/jiping/pool.html |
| *Preis:* | 19,99 $ |
| *Tip:* | ✌✌✌✌ |

## Electron 1.0

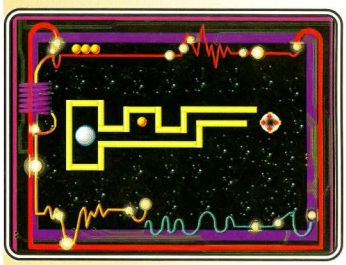
# Britzel-Brutzel

**„Electron" ist DAS Spiel für alle Gameshow-Gucker, die bei der „100.000-Mark-Show" immer behaupten, das Spiel „Der heiße Draht" sei doch kinderleicht zu knacken. In zwanzig aufwendigen Leveln kann sich jeder Neunmalkluge einen Stromschlag einfangen.**

Mit dem Spielebaukasten „Klik&Play" von Maxis haben in den letzten Jahren sehr viele Hobby-Programmierer ein eigenes Spiel in die Tasten gehämmert – schließlich braucht man hier keine Programmiersprache zu beherrschen. Die meisten dieser Freeware-Spielchen schaffen es nicht, einem verwöhnten Spieler auch nur ein Lächeln zu entlocken. „Electron" hingegen ist ein nettes Spiel für die Mittagspause, das nicht nur grafisch, sondern auch spieltechnisch überzeugen kann. Außerdem ist es kostenlos.



**Die ersten Level am heißen Draht sind noch recht einfach zu lösen.**

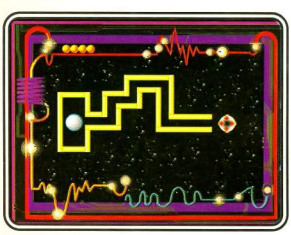


**Der braune Ball in der Mitte des Ganges spendiert ein Bonusleben, sobald er berührt wird.**

In zwanzig aufwendig gestalteten Leveln muß der Spieler einen kleinen Ball mit der Maus durch einen engen Schlauch führen, dessen Seitenwände elektrisch geladen sind. Sobald die Hände zu zittern beginnen oder die seit langer Zeit nicht mehr gesäuberte Maus hakt, kracht der Ball gegen die Elektrowand und vergeht in einem Energieblitz – gleichzeitig ertönt ein erbärmlicher Schrei.

Eines von fünf Leben ist nun bereits verwirkt. Zum Glück kann man sich in einzelnen Leveln mit einem Bonusleben ausstatten, indem man einen ausliegenden Ball überrollt. Die meisten Level sind jedoch geeignet, dem Spieler seine Leben ganz schnell abzunehmen. Die Tücken sind dabei sehr verwinkelte Gänge, die eine ausgemachte Feinmotorik des Anwenders erforderlich machen, dünne Energieblitze inmitten der Gänge und hin und her zuckende Walzen, zu denen der Spieler ebenfalls keinen Kontakt bekommen darf.

Im Test der Redaktion haben wir es auf sechs absolvierte Level gebracht, bevor alle Leben verbraucht waren. Wer bietet mehr?



**In diesem Level gilt es, Fingerspitzengefühl zu beweisen.**

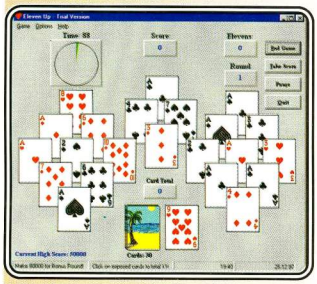
**Electron 1.0**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 3.1 |
| *Autor:* | Sylvain Seccia |
| *Preis:* | Freeware |
| *Tip:* | ✌✌✌✌ |

## Eleven Up! 1.0

# Omas Kartentricks

**„Eleven Up!“ ist eine neue Kartenpatience, die sich auch im Tournament-Modus spielen läßt. In diesem spielen Sie um möglichst viele Punkte gegen die recht knapp bemessene Zeit. Die Regeln sind zum Glück ganz leicht zu verstehen.**



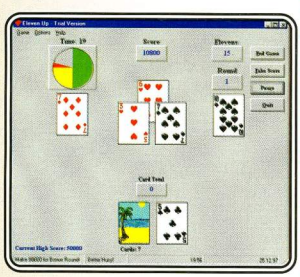
Die Kartenpatience „Eleven Up“ macht nicht nur Oma Spaß. Das liegt vor allem daran, daß sie schnell zu spielen und pfiffig gemacht ist.

Zu Beginn eines jeden Spiels, das aus zwei Runden besteht, werden Karten aufgedeckt und leicht übereinandergeschoben zu zwei Rauten ausgelegt. 30 weitere Karten bleiben im Stock; die oberste Karte aus dem Stock ist allerdings ebenfalls umgedreht und kann ins Spiel einbezogen werden.

Ziel ist es nun, die beiden Rauten abzubauen und dabei möglichst viele Elfer zu erzielen. Das Abbauen gelingt, indem der Spieler Karten anklickt, die zusammen den Wert elf ergeben. Bei diesem Vorhaben dürfen zum Glück nicht nur Pärchen wie etwa die <4> und die <7> angeklickt werden, sondern es sind auch Mehrfachmarkierungen wie in dem Spielzug <8> +<As>+ <As> <As> möglich. Dabei kann man sich gleich merken, daß das As nur einen Punkt zählt. Bilder wie Bube, Dame und König fehlen in der Kartenpatience vollkommen, so daß es leichtfällt, mit den Zahlenwerten der Karten zu rechnen.

Erschwerend kommt in dieser Variante hinzu, daß sich immer nur die vollständig freiliegenden Karten der beiden Rauten anklikken lassen – sind einzelne Karten noch halbwegs verdeckt, so bleiben sie für den Spieler tabu. Gemein ist, daß es fast unmöglich ist, den Stapel komplett abzutragen. Muß man eine neue Karte aus dem Stock aufdecken und paßt diese nicht, so landet sie sofort auf dem Spielfeld – auf einmal sind wieder mehr Karten in der Raute zu sehen als vorher.

So ist denn die Spielrunde auch erst dann beendet, wenn die Zeit abgelaufen ist. In diesem Fall rechnet das Programm die für alle erzielten Elfer ergatterten Bonuspunkte zusammen und startet anschließend die zweite Runde, die ebenfalls 90 Sekunden dauert.



**Wer findet den nächsten Elfer?**

### Eleven Up! 1.0

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95<br>800x600-Auflösung |
| *Autor:* | Tim Winter<br>23935 S.E. 42nd<br>Place, Issaquah<br>WA 98029, USA |
| *Preis:* | 5 $ |
| *Tip:* | ✌✌✌ |

## GridZone32 1.0

# Kugelgeklapper

**„GridZone“ ist ein neues Brettspiel für bis zu vier Mitspieler. Bei diesem recht bunten Spiel kommt es auf Glück und taktisches Kalkül gleichermaßen an.**




**Es kann losgehen, die ersten Figuren werden gesetzt.**




**Grün fängt an... und gewinnt auch leider immer.**

Das Spiel „GridZone“ nutzt ein Spielfeld, das aus sechs mal sechs Feldern besteht. An den vier Seiten des Brettes sind außerhalb des durch die Felder vorgegebenen Rasters jeweils sechs farbige Kugeln angeordnet – das sind die Figuren der vier Mitspieler.

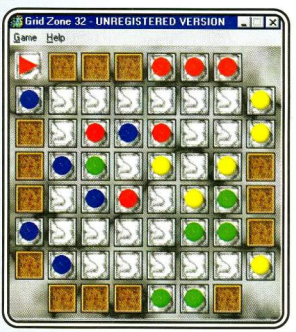
Das Ziel bei „GridZone“ ist es, seine sechs Steine so geschickt auf dem Brett zu verteilen, daß zum Ende hin in jeder Reihe und in jeder Spalte des Spielbrettes nur ein einzelner Stein der eigenen Farbe ausliegt – erst dann gilt die Partie als gewonnen.

Um eine Kugel zu bewegen, klickt der Spieler sie einfach mit der Maus an. Umgehend wird ein Würfel gerollt, der festlegt, wie viele Felder die anvisierte Figur maximal vertikal oder horizontal bewegt werden darf. Die möglichen Zielfelder werden außerdem mit einem farbigen Rahmen gekennzeichnet, so daß es sehr leichtfällt, einen Zug auszuführen.

Die Schwierigkeit des Spiels „GridZone“ liegt darin, daß sich vier Spieler um die besten Plätze auf dem Brett prügeln. Zieht man einen Stein auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur steht, so wird diese einfach geschmissen – und taucht auf einem zufällig ermittelten anderen Feld wieder auf. Und wehe, auf diesem Feld liegt ebenfalls bereits ein Stein! Nachdem alle vier Mitspieler ihren Zug getätigt haben, kann sich die Situation auf dem Spielfeld demnach komplett geändert haben. Glück und Taktik bestimmen gleichermaßen den Ausgang des pfiffigen Knobelspaßes.

Damit sich die Sache auch lohnt, ist eine Partie noch nicht nach einer Runde gewonnen, sondern kann beliebig in die Länge gezogen werden. „GridZone“ führt zu diesem Zweck eine Statistik, die aufzeigt, wie oft die einzelnen Spieler bereits gewonnen haben.

In der Testversion kann man „GridZone“ nur gegen den Computer spielen.




**Die Konstellation der Figuren auf dem Spielbrett ändert sich mit jedem Zug.**

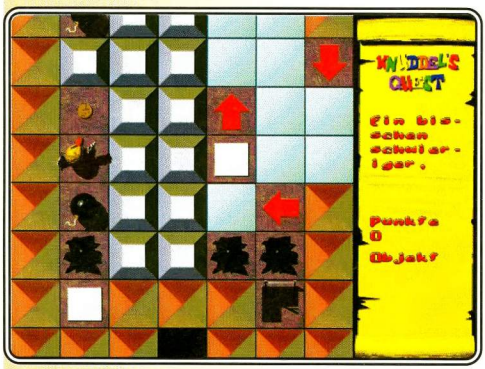
### GridZone32 1.0

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Dan Stephens<br>5581 Jennifer Lane<br>Colorado Springs<br>CO 80917, USA |
| *E-Mail:* | danosoft@sprynet.com |
| *Preis:* | 5 $ |
| *Tip:* | ✌✌✌ |

## Knuddel's Quest 1.01

# Dem Knast entronnen

**Der kugelrunde Knuddel ist in der Gewalt von Aliens, die ihn kurzerhand eingefangen haben. Nun versucht Knuddel verzweifelt, aus seinem intergalaktischen Gefängnis auszubrechen. Das schafft er freilich nur, wenn ihm der Spieler tatkräftig zur Hand geht.**



**Knuddel macht sich auf, sein Gefängnis zu verlassen.**

Für Knuddel ist es kein leichtes Unterfangen, aus seinem Gefängnis zu entkommen. Mühselig erkämpft er sich den Weg von einem Raum zum nächsten. Dabei muß er nicht nur auf verzwickte Fallen achten, sondern auch so manchen Gegenstand einsammeln, um ihn unterwegs zu seinem Wohl einzusetzen.

Knuddels Abenteuer finden nur auf Windows-Rechnern statt, die mit DirectX-Treibern ausgestattet sind. In diesem Fall wechselt das Spiel in einen neuen Modus und baut einen dreidimensionalen Parcours auf, der aus der Vogelperspektive gezeigt wird.

In den noch recht einfach gehaltenen Einsteigerleveln bleibt genügend Zeit, um die Steuerung von Knuddel zu erlernen. Das kleine Watscheltier wird mit den Cursortasten durch die zu allen vier Seiten hin scrollenden Gänge bewegt und kann ausliegende Gegenstände durch Überlaufen aufnehmen. Den Gegenstand, den Knuddel gerade in den Händen hält, kann der Spieler mit einem Druck auf die Leertaste oder auf <Return> benutzen. Mit <ESC> wird der Level noch einmal neu begonnen, wenn man sich verrannt hat. Und <P> unterbricht das Spiel, so daß man eine Gedankenpause einlegen kann.

Knuddel stößt in den dunklen Gängen, durch die er läuft, auf viele Fallen. Mitunter fehlt eine Bodenplatte, so daß er bei einem falschen Schritt endlos in die Tiefe fällt. Hinterhältig sind auch die Eisflächen, auf denen der Ausbrecher nicht abbremsen kann, und die ihn einfach in eine vorgegebene Richtung transportieren – wie ein Fließband. Zum Glück liegen an manchen Stellen Bomben aus, mit denen Knuddel sich einen Weg durch das Mauerwerk freisprengen kann.

Die Demoversion beinhaltet die ersten 15 von insgesamt 100 Leveln der Vollversion.

**Knuddel's Quest 1.01**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95, DirectX |
| *Autor:* | Digital Nightmares c/o Schenk & Horn Gorch-Fock-Str. 39 23669 Timmendorfer Strand |
| *E-Mail:* | sales@sharedirect.com |
| *Internet:* | http://www.sharedirect.com |
| *Preis:* | 39 DM |
| *Tip:* | |

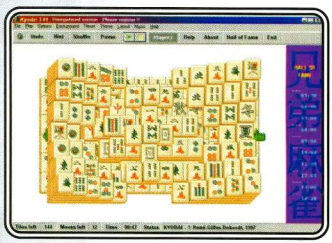
## Kyodai Mahjongg 3.01

# Im Auge des Drachen

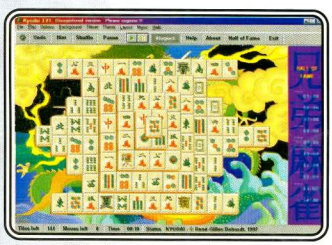
**Mahjongg ist sozusagen das Schachbrett der Chinesen. Mit den 144 kunstvoll geschnitzten Steinen des Mahjongg-Spiels lassen sich jedenfalls auch langwierige Geistesduelle austragen. Eine eher einfache Spielvariante von Mahjongg präsentiert Rene-Gilles Deberdt aus Frankreich.**

Einen kleinen Koffer mit den 144 Mahjongg-Steinen findet man als Tourist auf den Märkten eines jeden asiatischen Landes. Mal sind die Steine kunstfertig aus Elfenbein geschnitzt, mal ganz billig aus Plastik gegossen. Mit den Steinen kann man jedenfalls mehr anfangen als nur Türmchen zu bauen.

Eines der beliebtesten Regelwerke von Mahjongg ist das Solitaire, das man ganz alleine spielt. Hier werden die 144 Steine zu einen dreidimensionalen „Drachen" aufgetürmt, der anschließend wieder abzureißen ist. Beim Abtragen des Drachen dürfen nur freiliegende Pärchen weggenommen werden, und zwar auch nur dann, wenn beide Steine das gleiche Motiv zeigen. Da es von jedem Motiv nur vier Kopien gibt, fällt diese Aufgabe nicht immer leicht – und nicht jede Patience geht auf.



**Die „Arena" ist eine der einfachen Drachenformen – und dementsprechend leicht zu knacken.**



**Der klassische Mahjongg-Drache macht immer noch am meisten Spaß.**

„Kyodai" setzt die Solitaire-Idee mit wunderschön gezeichneten Steinen, einer passenden fernöstlichen Hintergrundmusik und vielen Sonderoptionen um. So ist es möglich, neben der klassischen Drachenform auch noch drei weitere Bauweisen – Arena, Deep Well und Beatle genannt – zu aktivieren, die alle drei einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad aufweisen.

In der neuen Version wurde „Kyodai" schon wieder erheblich ausgebaut. So gibt es jetzt neben einem Editor zum Basteln eigener Drachen auch einen 2-Spieler-Modus, bei dem zwei Kontrahenten gleichzeitig Steine vom Drachen entnehmen können. Allerdings müssen die Gegner dabei auf die Tastatur ausweichen – ein Netzwerk- oder Internetmodus wäre vielleicht passender gewesen.

Ganz neu ist auch die Spielweise „Rivers". Hier werden alle Steine zu einem rechteckigen Klotz aufgetürmt. Ein Pärchen läßt sich jetzt nur dann entfernen, wenn die gedachte Linie, die beide Steine verbindet, nicht mehr als zwei Ecken aufweist.

**Kyodai Mahjongg 3.01**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Rene-Gilles Deberdt 80 rue Gauthier 62400 Bethune Frankreich |
| *E-Mail:* | naoki@animanga.com |
| *Internet:* | http://namida.animanga.com/kyodai.html |
| *Preis:* | 20 $ |
| *Tip:* | |

## Magic Lamp Mastermind 1.0

# Kluge Köpfe

**Mastermind gehört zu den sehr populären Brettspielen und ist im Urlaubsgepäck so mancher Familie zu finden. In der Shareware-Szene wird das Spiel bereits seit Jahren kopiert, und „Magic Lamp Mastermind" ist ein weiterer Clone des Originals.**

Mastermind ist ein Spiel, das schnell erklärt ist: Der Computer denkt sich einen Farbencode aus, und der Spieler hat mehrere Versuche frei, um ihn zu erraten. Da sich diese Idee sehr einfach am Computer umsetzen läßt, haben sich viele Shareware-Programmierer daran gemacht, das Spiel in einer neuen Variante auf den Markt zu bringen.




**Im Monkey-Level stehen noch alle Lösungszeilen zur Verfügung**




**Im Baby-Level wird bereits eine Lösungszeile gestrichen.**

„Magic Lamp Mastermind" überzeugt dabei durch eine sehr schmucke Grafik, einen niedrigen Preis und viele Level, die sich in ihrem Schwierigkeitsgrad unterscheiden.

Der Computer denkt sich zu Beginn einer Partie einen Code aus vier Farben aus, die einem Spektrum mit sechs Farben entnommen werden. Im ersten Level hat der Spieler acht Versuche, um den Code zu erraten.

Zu diesem Zweck zieht er vier der sechs Farbchips mit der Maus auf die unterste Reihe seiner Rateversuche. Ein Mausklick auf den Button *Finished* wertet den Versuch prompt aus. Ein weißer Punkt im nebenstehenden Auswertungsfeld gibt kund, daß eine der Farben richtig gewählt ist, aber noch nicht an der richtigen Stelle positioniert wurde. Ein schwarzer Punkt vermeldet hingegen das Optimum: Ein Farbchip ist vollkommen perfekt plaziert. Aber welcher ist das?

Mit etwas Köpfchen muß der Spieler herausfinden, wie er seine Chips zu legen hat, um den Code zu knacken. Der erste Level, Monkey-Level genannt, ist noch recht einfach zu bewältigen. Im zweiten, dem Baby-Level, streicht das Spiel dem Anwender bereits einen der Lösungsversuche – und das Spiel wird kniffliger. Dieses Spielchen wird anschließend fortgesetzt – in jedem Level fehlt eine weitere Lösungszeile.

Im Vergleich zu anderen Mastermind-Clones fehlt leider die Option, die Anzahl der Farben oder die Länge des vom Computer generierten Codes zu ändern.

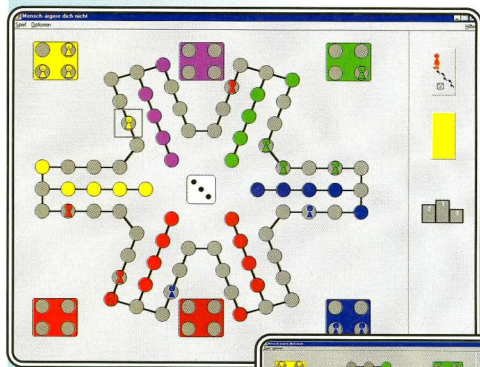
**Magic Lamp Mastermind 1.0**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | MagicLamp Software |
| *Preis:* | 2 $ bis 2. Juni 98 |
| *Tip:* | ❀❀❀ |

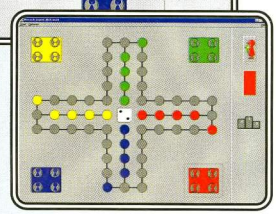
## Mensch Ärgere Dich Nicht

# Rausgeworfen!

**Das klassische Brettspiel „Mensch Ärgere Dich nicht" liegt nun in einer schnellen Computerversion vor, an der sich bereits in der Testversion bis zu sechs Mitspieler beteiligen können.**



**In der Computerfassung des Brettspiels „Mensch Ärgere Dich Nicht" dürfen bis zu sechs Personen an den Start gehen.**



**Natürlich steht auch noch das originale Spielbrett zur Verfügung.**

Die Crux mit dem Brettspiel „Mensch Ärgere Dich Nicht" ist, daß sich immer nur vier Mitspieler an dem fiesen Rauswerfspiel beteiligen können – für mehr Spieler ist der Klassiker nicht vorgesehen.

Die Computerfassung des Spiels macht es möglich, daß bis zu sechs Spieler an den Start gehen. Dabei kann man im Optionsdialog vorgeben, ob die zugehörigen Spielfiguren von Freunden und Bekannten oder vom Computer zu ziehen sind. Das Spiel gegen den Computer macht natürlich auch viel Spaß, weil der immer mitmacht – auch dann, wenn die Freunde gerade keine Lust auf eine Partie haben. Außerdem kann der Computergegner so geschaltet werden, daß er „gemein" spielt – und genau in diesem Modus spielen wir doch alle gerne, oder?

Das Sechser-Brett von „Mensch Ärgere Dich Nicht" ist sternförmig aufgebaut und bringt allein durch dieses Layout neuen Schwung in den sattsam bekannten Klassiker.

Gewürfelt wird ganz einfach mit einem Mausklick auf den Würfel, der im Zentrum des Brettes abgebildet ist. Auch zum Ziehen der vier Steine, die zu jedem Spieler gehören, bedarf es nur eines Mausklicks. Was dem nett gemachten Computerspiel nun noch fehlt, ist der Sound. Ein gehässiges Lachen beim Schmeißen einer Figur wäre doch das Mindeste, was man verlangen kann, oder?

Die Testversion ist nicht eingeschränkt, muß aber nach 30 Tagen registriert werden.

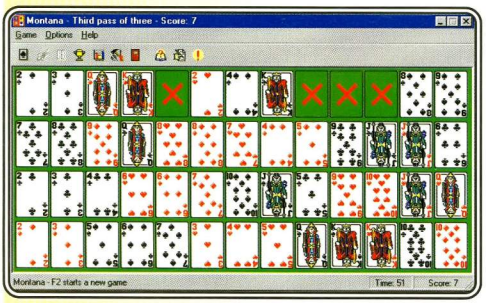
**Mensch Ärgere Dich Nicht**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 3.1 |
| *Autor:* | Hans-Jürgen Funkem<br>Fritz-Reuter Straße 17<br>17506 Gützkow |
| *E-Mail:* | Hansi.Funke@t-online.de |
| *Preis:* | 20 DM |
| *Tip:* | ❀❀❀ |

## Montana 1.6

# Kartentricks

**Kartenpatiencen stehen in der Gunst vieler Spieler ganz oben. Diese Spiele sind optimal geeignet, einem ein bißchen die Zeit zu verkürzen. Und da es immer wieder neue Spielsituationen gibt, werden sie auch nicht so schnell langweilig.**




**Diese Patience ist nicht aufgegangen – die Könige blockieren die Anlegestellen.**

Viele Kartenpatiencen sind recht einfach zu lösen, wenn man nur erst einmal den Bogen rausbekommen und die richtige Strategie entwickelt hat. „Montana" zählt zu den Kartenspielen, an denen man sich die Zähne ausbeißen kann: Eine Patience geht nur in den seltensten Fällen auf.

Zu Beginn einer Partie legt das Spiel alle Karten in vier Reihen aus, mit jeweils 13 Karten in einer Reihe. Die vier Asse werden dann automatisch aus dem Spiel genommen, so daß vier Lücken zurückbleiben. Klickt der Spieler mit der Maus in eine der Lücken hinein, so wird dort automatisch diejenige Karte plaziert, die einen um eins höheren Wert als die linke Nachbarin – und die gleiche Farbe – aufweist. Ist links neben einer Lücke eine Pik-Acht zu sehen, so wird automatisch die Pik-Neun in die Lücke hineinbefördert. Dieses Spielchen funktioniert allerdings nicht beim König – sein rechter Platz ist zwar frei, kann aber nicht mehr mit einer Karte gefüllt werden, weil das As eben fehlt.

Ziel ist es, ganz links in den vier Zeilen Lücken zu erzeugen. In diese Lücken kann man mit der Maus eine Zwei hineinziehen. Jetzt gilt es, von dieser Zwei aus beginnend alle Karten aufsteigend und „en suite" anzulegen, so daß am Ende alle Karten in einer Farbe von der Zwei bis zum König ausliegen. Das klappt natürlich nur dann, wenn sich immer wieder Lücken ausbilden, die mit neuen, passenden Karten gefüllt werden können.

Geht auf dem Spielplan gar nichts mehr weiter, weil links neben den Lücken nur noch Könige liegen, so sammelt „Montana" alle noch nicht korrekt ausliegenden Karten ein, mischt sie und verteilt sie neu. Es gibt zwei dieser Redeals, dann muß die Patience aufgegangen sein. Selbst wenn dies nicht klappt, erhält der Spieler einen Punkt für jede richtig ausliegende Karte und kann sich mit diesem Punktestand vielleicht in den Highscore eintragen lassen.

### Montana 1.6

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | John Roger Taraldsen, Oevre Flataasvei 53, 7079 Flataasen, Norwegen |
| *E-Mail:* | johnrt@online.no |
| *Internet:* | http://home.sol.no/~johnrt/Montana |
| *Preis:* | Freeware |
| *Tip:* | ❀❀ |

## Poolster 1.1

# Billard einmal anders

**„Poolster" ist eine englische Billard-Variante, bei der es keine halben und gefüllten Kugeln gibt, sondern nur gelbe und rote. Um die Einhaltung der Regeln muß sich der Spieler aber selbst kümmern.**

Nach dem Start der Billard-Simulation „Poolster" wird ein Spieltisch in 3D auf den Bildschirm gezeichnet. Hinsichtlich der Grafik darf „Poolster" als der wohl gelungenste Versuch aus der Shareware-Szene gewertet werden, das beliebte Kneipenspiel auf den Monitor zu holen. Die Banden des Tisches wirken wie aus echtem Holz gedrechselt, und das Grün des Filztuches könnte nicht realistischer aussehen.

Zu Beginn einer neuen Partie legt das Spiel sieben rote und sieben gelbe Kugeln zusammen mit einer schwarzen zu einem Dreieck aus. Die typisch britischen Billard-Regeln werden zwar von der Online-Hilfe erläutert, aber um deren Einhaltung schert sich das Programm leider nicht. Da kann man sich die Regeln auch zusammen mit einem Kumpel selbst zurechtbiegen. Etwa: Berührt der erste Spieler beim Abschlag zuerst eine gelbe Kugel, so darf er fortan nur noch die Kugeln dieser Farbe einlochen, während sich der Gegner um die roten kümmert. Und sind alle Kugeln eingelocht, gewinnt der Spieler, der zum Abschluß die schwarze versenkt.

Die Bedienung des Queues ist in „Poolster" sehr gut gelöst. Mit dem Mauszeiger als Fadenkreuz visiert der Spieler einfach die Kugel an, die er mit der weißen treffen möchte, und drückt dann die linke Maustaste. Die Abschlagwucht und den Abschlagwinkel der weißen Kugel kann man in der Statuszeile per Mausklick festlegen.

Zum Lieferumfang der Testversion gehören übrigens mehrere gespeicherte Spielstände, bei denen die Kugeln beim Start einmal ganz anders angeordnet und nicht zu einem Dreieck ausgelegt sind. Zur Vollversion gehört außerdem ein Modul, mit dem sich derartige Startkonfigurationen selbst programmieren lassen.




**Billard etwas anders – diese spezielle Startaufstellung der Kugeln läßt sich bereits in der Testversion verwenden.**

**Ein Spiel ist im vollen Gange.**

### Poolster 1.1

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | James H. Clark, 46 Rivington Drive, Burscough, Ormskirk, L40 7RP, England |
| *Internet:* | http://freespace.virgin.net/j.h.c/ |
| *Preis:* | 14 £ |
| *Tip:* | ❀❀❀ |

## Quizmaster 1.01

# Gameshow im PC

**„Das kann ich doch auch!“ Wer beim Fernsehen meint, in Quizsendungen à la „Jeopardy“ besser bestehen zu können als die geladenen Gäste, der kann sein Wissen nun am Bildschirm unter Beweis stellen.**

Bis zu vier Spieler dürfen sich beim „Quizmaster“ mit Namen anmelden, um beim Wissenstest zu brillieren und möglichst viele Punkte einzusammeln.

Die Rätselwand des deutschen Spiels stellt Fragen aus den Wissensbereichen Politik und Geschichte, Sport, Erdkunde, Film & Fernsehen und A-Z Allgemeines. In der Vollversion stehen 1600 Fragen mit Antworten bereit, in der Testversion sind es nur 50 Fragen pro Wissensgebiet. Der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet sich per Mausklick nicht nur für ein Wissensgebiet, sondern auch für eine mögliche Gewinnsumme von 100 bis 600 Mark. Da geht es dann zu wie im Fernsehen – „Einmal Wissen 600 bitte“.

Die Fragetafeln, die jetzt auf den Schirm geholt werden, sind abhängig von der Wahl des Feldes mal einfach gestrickt und mal sehr schwer zu beantworten. Auf eine Frage wie Politik-600 „Welches Land war nicht Gründungsmitglied der OPEC?“ stehen dann im Multiple-Choice-Verfahren vier Antworten parat, aus denen der Spieler eine auswählen muß. Rät er richtig, so bekommt er die Geldsumme zugeteilt. Rät er falsch, so ist der nächste Spieler an der Reihe. Der „Quizmaster“ hat in seiner Ratewand diverse Überraschungen versteckt. So gibt es ein Risikofeld, bei dem man einen beliebig hohen Betrag seines Kapitals als Einsatz riskieren kann. Und zwei Spiele im Spiel namens Symbolspiel (Memory) und Wörterraten (Galgenmännchen) bringen außerdem noch etwas Abwechslung in das nett gemachte Programm.




**Per Mausklick auf ein Feld in der Ratewand wird der „Quizmaster“ veranlaßt, eine Frage zu stellen.**




**„Der Mann, der zuviel wußte“ – Wer führte Regie?**

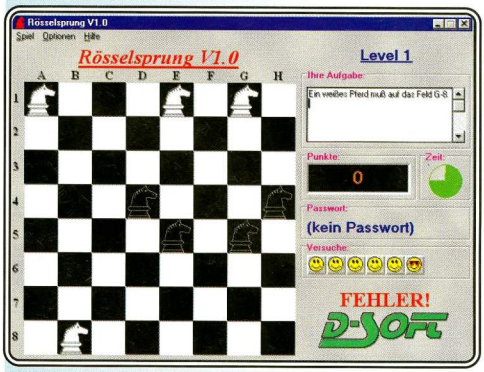
### Quizmaster 1.01

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 3.1 |
| *Autor:* | Thomas Muntz, Im Bendchen 13, 50169 Kerpen |
| *E-Mail:* | ThMuntz@aol.com |
| *Preis:* | 15 DM |
| *Tip:* | ☆☆☆ |

## Rösselsprung 1.0

# Pferde im Galopp

**Bei diesem Brettspiel ziehen Sie nur mit einer Handvoll Pferden und müssen dabei Aufgaben erfüllen, die das Spiel Ihnen vorgibt. Dabei kommen selbst gestandene Schachexperten schwer ins Grübeln.**




**Bewegen Sie eines Ihrer weißen Pferde auf das Zielfeld G-8.**

Ein neues Spiel starten Sie bei „Rösselsprung“ mit dem Menübefehl *Spiel / Neu*. Umgehend wird das erste Rätsel im niedrigsten von fünf möglichen Schwierigkeitsgraden geladen. Gleichzeitig beginnt die Uhr zu ticken – Sie haben zur Lösung einer Aufgabe nur eine befristete Zeitspanne zur Verfügung. In der Textbox mit der Überschrift „*Ihre Aufgabe*“ können Sie außerdem nachlesen, was Sie eigentlich zu tun haben, etwa: „Ein weißes Pferd muß auf das Feld G-8“.

In der vorgegebenen Zeit müssen Sie nun Ihre weißen Pferde auf dem Schachbrett mit dem Rösselsprung in die Zielfelder bewegen. Beachten Sie dabei bitte, daß Sie keine Felder besetzen können, auf denen die Figur theoretisch von den gegnerischen, schwarzen Pferden geschlagen werden könnte, die ebenfalls auf dem Brett stehen. Wenn Sie es nicht rechtzeitig schaffen, die gestellte Aufgabe zu knacken, so verschwindet einer der Smileys rechts unten im Programmfenster. Sind alle Smileys aufgebraucht, haben Sie das Spiel leider verloren. Wenn Sie das Rätsel allerdings rechtzeitig lösen, erhalten Sie die verbliebene Zeit als Bonuspunkte gutgeschrieben. Ein wildes Herumklicken auf dem Schachbrett bringt dem Spieler gar nichts, im Gegenteil: Für ungültige Spielzüge bekommen Sie ein paar Sekunden Ihrer Zeit abgezogen.

Für Schacheinsteiger sind die jeweiligen Aufgaben recht schwer zu lösen, weil der Rösselsprung noch nicht jedem ins Blut übergegangen ist und es demnach nicht leicht ist, das verlangte Zielfeld zu erreichen. Zudem engen die vielen gegnerischen Figuren auf dem Spielbrett die Bewegungsfreiheit ein.

In der Testversion lassen sich nur 10 der 50 Level spielen. Das Programm läuft direkt von der Heft-CD, muß also nicht installiert werden. Allerdings können Sie dann Ihren Highscore nicht speichern. Deswegen lohnt es sich, das Spiel manuell mit dem Dateimanager auf die Festplatte zu kopieren.

### Rösselsprung 1.0

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 3.1 |
| *Autor:* | Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel |
| *Preis:* | 25 DM |
| *Tip:* | ☆☆☆ |

## Run and Fight 1.0

# Sportlerwahn

**Bei diesem Spiel mimen Sie einen geldgierigen Manager, der einen unbekannten Sportler mit viel Training, Steroiden und Probekämpfen zum Topathleten aufbaut. Denn bei den „Fights" läßt sich immer viel Geld verdienen.**

Sport ist Mord. Wer nach dieser Maxime lebt, hat natürlich auch wenig Spaß daran, eine reine Sportsimulation zu spielen. Viel spannender ist es da doch, den geldgierigen, passiven Manager zu mimen, der seine Sportler auf Teufel komm raus schindet, um möglichst viel zu verdienen.



**Im Supermarkt kann man die benötigte Nahrung für den Spieler kaufen – damit er nicht vom Fleisch fällt.**

Das Spiel „Run and Fight" versetzt Sie in diese ungewöhnliche Rolle. Das Ziel des kuriosen Adventures ist es, so schnell wie nur möglich 2000 Dollar zu ergaunern. Zu diesem Zweck stehen mehrere Optionen zur Verfügung.

Zuerst gilt es, einen Athleten zu rekrutieren. Nach einem kostspieligen Inserat in der Zeitung melden sich auch die verrücktesten Typen, die eher wie lauflahme Asthmatiker denn wie kraftstrotzende Athleten aussehen. Sei es drum.

Im „General Store", also im Supermarkt, kann man erst einmal ordentlich einkaufen, um den zukünftigen Spitzensportler wenigstens optimal zu ernähren. Dann geht es ab ins Gym, in das Fitneßstudio. Hier kann man seinen Schützling für viel Geld an den Gewichten trainieren lassen oder ihm einen Sparringskampf mit dem Gym-Betreiber verschaffen. Auch auf die Gefahr hin, daß der Sportler dabei einen dauerhaften Schaden nimmt. Vielleicht sollte man jetzt auch noch bei Joe, dem Alchimisten, vorbeischauen. Der verkauft nicht nur Steroide, sondern alle nur erdenklichen ungetesteten Chemikalien, mit denen man seinen Sportler füttern kann.

Per Knopfdruck auf „Fight" wird dann ein Gegner für eine erste sportliche Begegnung ausgewählt. Dabei kann davon ausgegangen werden, daß die Gegner um so besser sind, je mehr Geld auf dem Spiel steht. Bei „Run and Fight" wird nicht geboxt, sondern gerannt. Sobald das Rennen beginnt, kann der Spieler keinen Einfluß mehr auf den Verlauf der Begegnung nehmen. Manchmal muß man auch hilflos dabei zusehen, wie der eigene Sportler während des Rennens gefoult wird.

Egal. Wenigstens findet sich nach jedem halbwegs erfolgreichen Rennen schnell ein Sponsor, der die leeren Kassen wieder mit Geld füllt.



**Im Gym wird der Sportler mit Brachialmethoden trainiert.**

**Run and Fight 1.0**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Rik Plasmeyer |
| *Preis:* | keine Angabe |
| *Tip:* | ☆☆☆ |

## Salone 2 2.3

# Steck-Solitaire

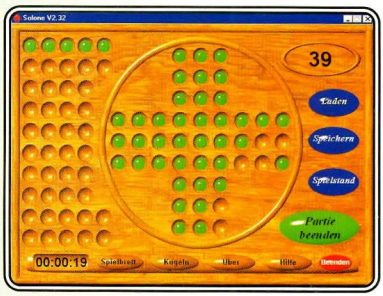
**„Salone" setzt die alte Idee des Steck-Solitaire für den Computer um – und wie! Auf einem perfekt simulierten Holzbrett werden wirklich echt wirkende Kugeln ausgelegt. Profis starten gleich in der Genie-Variante mit 44 Kugeln durch.**

Die Spielregeln des Steck-Solitaire sind schnell erklärt. Als Spielbrett fungiert ein rundes Holzbrett, in das kreuzförmig Mulden für wahlweise 33 oder 44 Kugeln eingelassen sind. Zu Beginn einer Partie werden alle Kugeln in die Mulden gelegt, nur das Zentrum bleibt frei. Ziel ist es nun, alle Kugeln bis auf eine vom Brett zu nehmen. Die letzte Kugel sollte außerdem genau im Zentrum des Brettes zu liegen kommen.

Um eine Kugel vom Brett entfernen zu können, muß sie von einer anderen übersprungen werden. Das klappt freilich nur, wenn auf der anderen Seite der wegzunehmenden Kugel ein freies Loch ist, das die springende Kugel aufnimmt. Solange noch genügend Kugeln auf dem Brett ausliegen, ist das alles ganz einfach. Schon bald lichten sich aber die Mulden auf dem Brett und es ist schier unmöglich, an einzelne Kugeln noch einmal heranzukommen.

Wer demnach noch nie eine Partie Steck-Solitaire gespielt hat, der wird Probleme damit bekommen, diese Patience aufzulösen. Das macht aber nichts, weil es in „Salone" möglich ist, sich auf jeden Fall in die Highscore-Liste eintragen zu lassen. Die einzelnen Kugeln werden übrigens nicht per Drag and Drop bewegt, sondern durch zwei Einzelklicks verschoben. Erst wird eine Kugel mit einem Mausklick aufgenommen, um dann mit einem zweiten Klick wieder abgelegt zu werden. Ist das Spiel vorbei, weil kein Sprung mehr möglich ist, so kann der Spieler seinen Namen eingeben – Die Highscore-Tabelle merkt sich jetzt den Namen, die benötigte Zeit und die Anzahl der noch auf dem Brett verbleibenden Kugeln. Optimal ist es natürlich, wenn nur noch eine Kugel übrigbleibt.

In der Testversion kann „Salone" mit zwei Spielaufbauten gestartet werden. Für die schnelle Partie zwischendurch werden 33 Kugeln ausgelegt, während Grübler sich gleich an 44 Kugeln versuchen. Die Farbe und die Oberflächenstruktur der Kugeln läßt sich übrigens per Mausklick ändern. In der Vollversion ist es auch möglich, die Textur des Brettes zu manipulieren.




**In der Genie-Fassung müssen 44 Kugeln vom Brett geräumt werden.**

**Salone 2 2.3**

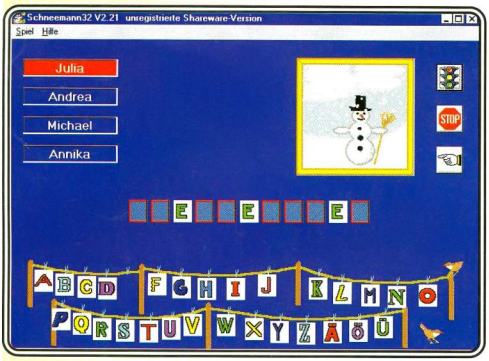
| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Eurosoft Software Development, Guerin François, 8, Boulevard François Blancho, 44200 Nantes, Frankreich |
| *E-Mail:* | 101711.1722@compuserve.com |
| *Internet:* | http://www.worldnet.fr/~guerinfr/ |
| *Preis:* | 14 DM |
| *Tip:* | ☆☆☆☆ |

## Schneemann/32 2.21

# Wörter raten

**Kinder könnten Stunden damit zubringen, „Galgenmännchen" zu spielen. Mit dem deutschen Programm „Schneemann" raten unsere Kleinsten jetzt auch am Bildschirm ein Wort nach dem anderen.**

Julia, Andrea, Michael und Annika spielen beim „Schneemann" um Punkte. Dabei müssen sie nach dem Galgenmännchen-Prinzip Wörter erraten, die das Programm ihnen vorgibt. Natürlich lassen sich die Namen der maximal vier Mitspieler in den Programmoptionen ändern.




**Noch ist Julia guter Hoffnung, das ausgesprochen lange Wort zu erraten.**

Sobald das Spiel beginnt, blendet das Programm Platzhalter für ein bestimmtes Wort ein, dessen Buchstabenfolge einer der Mitspieler nun herauszufinden hat. Zu diesem Zweck klickt man einfach einen der Buchstaben aus der ABC-Leiste an, die unter den Platzhaltern zu sehen ist. Ist der Buchstabe im zu erratenden Wort enthalten, so wird er an der korrekten Stelle in die Platzhalter eingefügt. Ist er allerdings nicht Bestandteil des geheimen Wortes, so beginnt der Schneemann im Programmfenster zu schmelzen. Eine Handvoll Buchstabenfehler können sich die Wörterrater erlauben, dann ist der Schneemann weggetaut, und der Frühling kehrt auf dem Bildschirm ein. Gelingt es, das Wort zu erraten, so erhält der entsprechende Mitspieler einen Schneeball als Punkt.

In der Testversion ist der Umfang des Wortschatzes noch eingeschränkt, während in der Vollversion noch einmal 500 Begriffe dazukommen. Dann ist es auch möglich, gezielt eine Wortschatzdatei zu laden, etwa zu den Themen Essen, Haushalt, Schneemann, Schule oder Verben.

ABC-Schützen geht das Programm zur Hand, indem es beim Raten bis zu drei Buchstabentips geben kann. Die Anzahl der möglichen Tips läßt sich ebenfalls in den Optionen einstellen. Wer möchte, der tauscht den schmelzenden Schneemann gegen einen Apfelbaum ein, der bei mißlungenen Rateversuchen erst seine Früchte und dann seine Blätter verliert.

### Schneemann/32 2.21

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Jutta Behling<br>Esternaystraße 23f<br>76337 Waldbronn |
| *E-Mail:* | J_Behling@<br>compuserve.com |
| *Internet:* | http://ourworld.<br>compuserve.com/<br>homepages/<br>J_Behling |
| *Preis:* | 29 DM |
| *Tip:* | ❦❦❦ |

## Sokoblue 2.0

# Kistenschieber

**„Sokoblue" ist ein Clone des Konsolen-Klassikers Sokoban. Hier wie dort gilt es, Kisten auf speziell markierte Felder zu schieben. Das ist gar nicht so einfach, da sich die Kisten im engen Labyrinth nur schieben, nicht aber ziehen lassen.**

Selbst gestandene Knobelexperten geraten bei „Sokoblue" schwer ins Grübeln. Das deutschsprachige Spiel setzt den Klassiker Sokoban neu für Windows um. Im Gegensatz zu vielen anderen Varianten des alten Konsolen-Spiels beten die Jungs von Games4Brains aber nicht die alten Level neu herunter, sondern haben sich ganz neue Schiebeaufgaben ausgedacht, die es wirklich in sich haben.

In der Testversion lassen sich bereits 20 von insgesamt 100 Leveln ausprobieren und lösen. Dabei müssen die im Schwierigkeitsgrad stark ansteigenden Level nicht kontinuierlich und in Reihenfolge durchgespielt werden, da es jederzeit möglich ist, einen bestimmten Level im Programmfenster auszuwählen und zu starten.

Die Grafik von „Sokoblue" ist mit viel Liebe zum Detail umgesetzt worden. So sieht man den verwinkelten Parcours mit seinen engen Gängen dreidimensional und in dunklen Blautönen gehalten aus der Vogelperspektive unter sich liegen. Ein knubbeliges Männchen ächzt durch die Gänge und wartet darauf, mit den Cursortasten so gelenkt zu werden, daß es die Kisten auf die dafür vorgesehenen Stellflächen schieben kann.

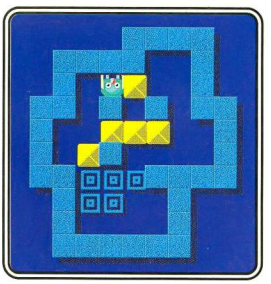
Bevor sich der Spieler allerdings dieser Aufgabe widmet, muß er daran denken, daß sich die Kisten nur schieben, nicht aber ziehen lassen. Das ist in den engen Gängen ein echtes Handicap, weil man seine Kisten viel zu schnell in eine Sackgasse hineinschiebt, aus der man sie dann nicht mehr herausbekommt. Zum Glück stellt das Spiel eine Undo-Funktion bereit, mit der sich alle einzelnen Schritte wieder rückgängig machen lassen.

Schafft es der Spieler, eine der Aufgaben zu lösen, so kann er den Lösungsweg bei Interesse in einem Video festhalten, um ihn zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal nachvollziehen zu können. „Sokoblue" hält übrigens in jeder Partie die bis zur Lösung abgelaufene Zeit und die benötigten Bewegungsschritte fest.

Wer auf den Geschmack gekommen ist, der findet im Internet jeden Monat einen neuen kostenlosen Level vor.




**„Sokoblue" ist ein grafisch exzellent umgesetzter Sokoban-Clone.**



### Sokoblue 2.0

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 3.1 |
| *Autor:* | Games 4 Brains<br>Jan Reineke<br>Kalandsweg 4<br>59348 Lüdinghausen |
| *E-Mail:* | g4bhome@aol.com |
| *Internet:* | http://members.<br>aol.com/g4bhome |
| *Preis:* | ab 15 DM |
| *Tip:* | ❦❦❦ |

## Skat

# Skat dreschen

**Das wohl bekannteste Kartenspiel der Deutschen heißt Skat. „Skat" nennt sich denn auch eine schnelle Simulation für den PC, in der ein Spieler gegen den Computer antreten kann.**




**Das Programmfenster von „Skat" ist sehr übersichtlich gehalten, so daß sich alle wichtigen Informationen zum Spiel leicht abfragen lassen.**

Auch wenn Skat heute an fast jedem deutschen Stammtisch zuhause ist, so hat das Kartenspiel für drei Personen doch noch gar keine so lange Tradition aufzuweisen. Erfunden wurde das Skat-Spiel in Altenburg in Thüringen, und das erst zu Beginn des 19. Jahrhunderts. Seinen Namen hat das Spiel übrigens durch den Skat bekommen. So heißen nämlich die beiden verdeckt ausliegenden Karten, die derjenige Spieler aufnehmen darf, der beim Reizen gewonnen hat und demnach allein gegen zwei Gegenspieler antritt.

Das Spiel „Skat" bietet in der Online-Hilfe ein umfassendes Kompendium, das Einsteigern die Regeln des Skats verdeutlicht. Derart durch die Lektüre gerüstet, kann es gleich losgehen mit einer ersten Partie. Nachdem das Reizen per Dialogbox-Abfrage abgeschlossen ist, kann der Spieler seine eigenen Karten auf dem Bildschirm einsehen. Die beiden vom Computer gesteuerten Gegner legen ihre Karten automatisch aus. Der Spieler, der noch nicht so sehr mit den Skat-Regeln vertraut ist, nutzt die automatische Zughilfe, die stets die optimale Karte auf der Hand markiert, die angesichts der aktuellen Spielsituation auszulegen ist.

In der Statuszeile des Programms kann der Spieler aber auch jederzeit ablesen, welche Farbe Trumpf ist, ob ein Grand oder ein Nullspiel eröffnet wurden oder ob jemand die Ansagen Kontra, Re, Durchmarsch oder Jungfrau ins Spiel gebracht hat. Auch die Zusätze Ouvert, Hand, Schneider und Schneider Schwarz sind in der Statuszeile am rechten Rand des Programmfensters einzusehen.

Im Konfigurationsfenster des Spiels lassen sich alle nur erdenklichen Sonderregeln aktivieren, Ramschregeln optimieren und Namen für die drei Spieler vergeben.

**Skat**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | MediaGlobe GmbH, Müllenborner Str. 121, 54568 Gerolstein |
| *Preis:* | keine Angabe |
| *Tip:* | ❀❀❀ |

## Tammy Gotcha! 1.0

# Nerviges Haustier

**Florian Robardet ist ein paar Tage lang nicht zur Schule gegangen. Die Zeit hat er genutzt, um ein neues virtuelles Haustier zu programmieren und auf die Weltbevölkerung loszulassen. Und eine hübsche Freundin sucht Florian übrigens auch.**

Manchmal weiß man gar nicht, was man anrichten kann, wenn man einem jungen Menschen einen Visual-Basic-Baukasten in die Hand drückt. Florian Robardet schwänzte jedenfalls gleich die Schule, um einen neuen Tamagotchi-Clone zu programmieren – der wievielte ist dies jetzt eigentlich? Na, immerhin verschenkt er sein Werk, das er da in ein paar Tagen zusammengehämmert hat. Wir wollen nicht behaupten, daß Florian seine Zeit unnütz vertan hat. Aber wenn er schon via Info-Box nach einem „cute girl-friend" sucht, dann ist dies sicherlich der falsche Weg. Süße Mädchen spielen nicht mit Tamagotchis, sondern lieber mit bösen Buben, die eine Tätowierung haben und laut rülpsen können. Da hilft dann auch der Vermerk „Good at school" nichts mehr, – das dürfte höchstens die Eltern der Süßen interessieren.

Aber egal. Unser neues virtuelles Haustier kommt in Form eines blauen Fisches daher. Das anspruchsvolle Schuppentier kann nahezu keine Minute aus den Augen gelassen werden, weil es – nölig wie es ist – ständig irgend etwas haben möchte. Es futtert Bananen, will mit Kartentricks unterhalten werden, mimt den Kranken, der geheilt werden muß, brüllt nach Lehrstoff und ist außerdem noch nicht einmal stubenrein. Viele Balkengrafiken zeigen den Zustand des schuppigen Gesellen an. Per Druck auf entsprechende Icons läßt sich der meist erbarmungswürdige Zustand des Tammy Gotchas beheben, indem man ihn füttert oder sonst etwas mit ihm anstellt. Dabei wird das Viech zunehmend müder und möchte gerne ein paar Minuten an der Matratze horchen. Da das Tierchen sehr unselbständig ist, muß man ihm auch noch das Licht ausschalten. Nur alleine aufwachen und das Licht wieder anknipsen, das kann das Luder leider.

„Tammy Gotcha!" ist sicherlich nicht der schlechteste Tamagotchi-Clone, der in den letzten Monaten das Licht der Welt erblickt hat. Wer allerdings eigene Kinder hat, fragt sich ein weiteres Mal, wer sich freiwillig mit solcher Software geißelt, wenn er es doch live haben kann. Immerhin gibt es hier einen gußeisernen Morgenstern – zum Draufschlagen, wenn der blöde Fisch zu sehr abnervt.




**Tammy ist leider krank geworden. Da hilft nur noch der Morgenstern.**

**Tammy Gotcha! 1.0**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Florian Robardet, Mas du Félibre, 30800 Saint Gilles, Frankreich |
| *E-Mail:* | nairolf@infonie.fr |
| *Internet:* | http://perso.infonie.fr/nairolf |
| *Preis:* | Freeware |
| *Tip:* | ❀❀❀ |

## Tischpoker

# Ganoven-Poker

**Bis zu fünf Spieler treffen sich im schummrigen Hinterzimmer des Rechners, um eine virtuelle Partie Poker auszufechten. Das Glücksspiel um hohe Einsätze ist bei „Tischpoker" durchaus rechtens, weil der Gewinn spätestens beim Ausschalten des PCs im Arbeitsspeicher verpufft.**

Wenn sich ein Programmierer schon einmal an die Aufgabe heranwagt, das Kartenspiel Poker für den PC umzusetzen, dann handelt es sich dabei meist um die aus den Casinos sattsam bekannte „Draw-Poker"-Variante für eine Person. Viel spannender wäre es doch einmal, das echte Poker zu simulieren, wie es in den Hinterzimmern der Kneipen gespielt wird – mit guten Nerven für viel Geld.




**Zwei Asse – wie gut sind wohl die Karten der Gegner?**




**Gewonnen, die anderen haben nur geblufft.**

Das deutschsprachige „Tischpoker" erfüllt den wahren Zockern unter uns diesen Herzenswunsch und lädt bis zu fünf Spieler an den mit grünem Filz bezogenen Tisch ein. Wer möchte, tritt dabei gegen vier virtuelle Computergegner an. Im Multiplayerspiel ist es außerdem möglich, gegen „echte" Gegner anzutreten.

Im Konfigurationsfenster lassen sich gleich Namen für alle beteiligten Spieler vergeben. An dieser Stelle wird den Spielern auch das Startkapital fürs Bildschirm-Zocken mit auf den Weg gegeben. Wie es so ist beim Pokern, erhält jeder Mitspieler fünf Karten und kann nun mehrfach seinen Einsatz erhöhen, einfach nur das Rundengeld halten oder passen, wenn die Summen sich hochschaukeln und das Blatt nichts verspricht. Immerhin kann man einzelne Karten einmalig gegen neue austauschen. Und irgendwann ist es dann soweit, und einer der Spieler möchte „sehen" – schon kann sich einer der Kontrahenten beim Vergleich der Blätter den Gewinn einstreichen.

„Tischpoker" ist mit einer Halteautomatik ausgestattet. Das bedeutet, daß die Software dem Spieler vorschlägt, welche Karten er behalten und welche er eintauschen soll. Vor allem Zocker-Einsteiger finden sich dank dieser Automatik schneller im Spiel zurecht. Eine eigene Note bekommt „Tischpoker" aufgrund der im Spiel befindlichen Joker. Diese Karten können jeden beliebigen Wert ersetzen und helfen so dabei, schneller an ein gewinnträchtiges Blatt heranzukommen.

Nervig allein sind die Zwangspausen in der Testversion, die zunehmend länger werden.

### Tischpoker

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | MediaGlobe GmbH<br>Müllenborner Str. 121<br>54568 Gerolstein |
| *Preis:* | keine Angabe |
| *Tip:* | ✌✌✌ |

## Treasure Maze 1.1

# Drachengold

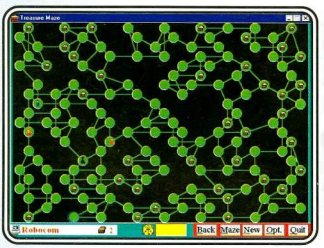
**Zwei Spieler wagen sich in die Drachenhöhle, um den hier wohnenden Schuppenechsen ihren Goldschatz zu klauen. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Schatztruhen und dem am wenigsten versengten Hintern.**

Das ist ja allen bekannt, daß Drachen nicht nur Jungfrauen verknuspern, sondern in ihren Höhlen auch immense Goldschätze verbergen. Anscheinend haben die Drachen ein Faible für glitzernden Schmuck – die diebische Elster stammt letzten Endes ja auch von den eigentlich ausgestorbenen Schuppentieren ab.

In dem ungewöhnlichen Spiel „Treasure Maze" tritt der Spieler gegen einen Kontrahenten an, der vom Computer gesteuert wird. Beide Spieler haben die Aufgabe, im Höhlensystem der Drachen so viele Schätze wie nur möglich einzusammeln, um dann unbehelligt vom Drachenfeuer an den Ausgangspunkt zurückzukehren.

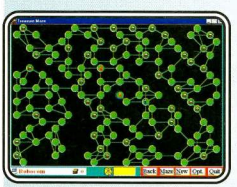
Das Spiel baut zu diesem Zweck bei jedem Start ein neues Labyrinth auf, das aus 150 bis 160 runden Feldern besteht, die untereinander durch Dutzende von Verbindungslinien verknüpft sind. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht dann seine Figur möglichst auf ein Feld, das einen Schatz enthält. – um ihn auf diese Weise einzusammeln Dabei kann man gerne Umwege laufen, um trotzdem noch an ein nahe gelegenes Feld heranzukommen. Am besten klickt man das Zielfeld gleich direkt an, dann denkt sich das Programm automatisch einen verschnörkelten Weg aus, um ans Ziel zu gelangen.

Sobald ein erster Schatz seinen Besitzer gewechselt hat, wachen prompt feuerspuckende Drachen im Höhlensystem auf, die umgehend die Verfolgung des Diebes aufnehmen – bis zu acht Drachen können sich in einem Irrgarten tummeln. Schafft es einer der Drachen, den Spieler einzuholen, so muß dieser drei Schätze abgeben. Zwei der Schätze werden wieder auf dem Spielplan abgelegt, und einen behält der Drache dauerhaft. Wenn es die Spieler übrigens nicht schaffen, mindestens 27 der 41 Schatztruhen einzusammeln, so haben sie verloren und der Drachenverein fährt den Sieg ein.




**Achtung, die Drachen sind los.**

Siegen kann der Spieler auch nur dann, wenn er den Weg zum Startpunkt zurückgefunden hat. Da dieser bei jedem Level an einer anderen Stelle steckt, kann auch das eine Herausforderung des Spiels sein.



**Der Startpunkt, auf den beide Spieler zurückkehren müssen, ist mit einem blauen Ring markiert.**

### Treasure Maze 1.1

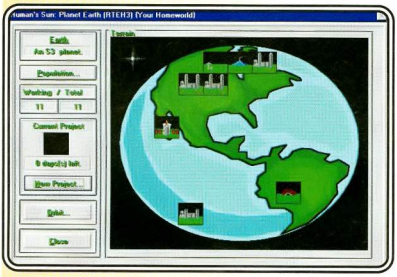
| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Max Shurgalin<br>PO Box 1.04, Salisbury<br>QLD 4107, Brisbane<br>Australien |
| *E-Mail:* | M.Shurgalin@sct.gu.edu.au |
| *Preis:* | 5 $ |
| *Tip:* | ✌✌✌ |

## Veni Vidi Vici 1.02

# Expansion im All

**Einsam ist es auf der Erde, so ganz allein als letzter Mensch unserer Zivilisation. Mit der Technik von morgen sollte es aber kein Problem für Sie sein, nicht nur den eigenen Planeten neu zu besiedeln, sondern auch gleich noch das ganze Weltall.**

Ich kam, sah und siegte. Das sagte schon Cäsar, und der mußte es ja wissen. Auch bei „Veni Vidi Vici" kommt es auf die Weitsicht eines hervorragenden Strategen an. Die Erde liegt in Trümmern, und nur ein einzelner Mensch ist noch am Leben. Dieses Horrorszenario bildet die Grundlage eines faszinierenden Strategie-Kampfspieles, das sich beileibe nicht an einem einzelnen Tag durchspielen läßt.



Die ersten Fabriken sind auf der Erde errichtet worden.

Bei „Veni Vidi Vici" beginnt der Spieler auf der guten alten Erde mit seinen Expansionsplänen. Per Buttondruck wird ein erstes, einfaches Zelt aufgebaut, das immerhin elf Personen Platz bietet. Diese neu generierten Leute lassen sich sofort einsetzen, um Fabriken zu bauen, Eisen zu schürfen, Metropolen aufzubauen und Energiekraftwerke zu errichten. Welche Fabriken und Kraftwerke wann zu bauen sind, ist im Spiel streng vorgegeben, aber auch logisch nachzuvollziehen. Dabei muß der Spieler aufpassen, daß er seine Leute auch gut beschäftigt, weil es sonst zu kriminellen Übergriffen kommt.

Nachdem vier Solarstationen gebaut sind, kann man endlich auch eine Orbitfabrik und einen Weltraumhafen errichten. Klickt man die einzelnen Gebäude auf der schematisierten Erdkugel an, so stellt das Programm neue Funktionen bereit. Nach und nach bevölkert der Spieler mit Umsicht nicht nur die Erde, sondern schickt frisch gebaute Raumschiffe zu Venus und Mars, um auch diese Planeten zu bevölkern. Es gibt unglaublich viel zu tun, bis allein das eigene Sonnensystem kolonialisiert ist. Schon bald kommen intergalaktische Kämpfe hinzu, die das Spiel noch spannender machen.

Auch wenn die Benutzerführung des Spiels etwas gewöhnungsbedürftig ist und man das Verstreichen der Tage selbst per Buttondruck regeln muß, so ist „Veni Vidi Vici" doch erfreulich komplex und ein echter Leckerbissen für alle Freunde eines guten Strategiespiels. „Veni Vidi Vici" läßt sich alleine, aber auch per E-Mail-Austausch gegen einen Freund spielen.

### Veni Vidi Vici 1.02

*System:* Windows 95
*Autor:* Stephen Pearson, c/o Pearse Electronics, 38 Bull Street, Castlemaine VIC 3450, Australien
*E-Mail:* spea1@student.monash.edu.au
*Preis:* 15 $ nur für Australier, sonst Freeware
*Tip:* ☆☆☆☆

## War 3 1.x

# Panzerschlacht

**Das dreckige Dutzend ist wieder da – wenn auch in einer etwas futuristischen Fassung. Bei „War 3" ziehen Sie mit Panzern und anderem Kriegsgerät aus, um gegnerische Stellungen zu erobern.**




Die feindliche Bodenstation wird erobert.

Die Panzer sind auf der Flammeninsel gelandet. Jetzt kann es losgehen mit der Ballerorgie.

Bei Nacht und Nebel legen Sie mit Ihren Mannen auf der „Isle of flame" an. Die Generäle haben Ihnen berichtet, daß die Insel unbewohnt ist und höchstens ein paar Minen die Invasion aufhalten könnten. Doch das ist eine glatte Fehlinformation.

Auf der Flammeninsel tummeln sich mindestens ein Dutzend feindliche Minipanzer, die sofort das Feuer eröffnen und hektisch über den Bildschirm flitzen. In dem Echtzeit-Strategiespiel „War 3" bleibt zum Nachdenken keine Zeit. Per Mausklick wählt man seine eigenen Panzer aus und gibt dann ebenfalls mit der Maus die Richtung vor, in die die Geräte zu rollen haben. Zum Glück feuern die eigenen Panzer selbständig aus allen Rohren, so daß man sich darum nicht mehr zu kümmern braucht. Aber damit das Feuer eröffnet werden kann, müssen die Panzerrohre wenigstens in die richtige Richtung weisen.

Sobald der Spieler die erste Angriffswelle überstanden hat, kann er einen der Panzer per Doppelklick in eine Bodenstation umwandeln. Das hat den Vorteil, daß auf einmal ein Radarsystem zur Verfügung steht, das genau anzeigt, wo sich die Feinde gerade versteckt halten. Sind alle Stellungen der Gegner vernichtet, so kann es gleich im nächsten Level weitergehen. In der Testversion von „War 3" läßt sich eine ganze Welt in sieben Leveln erobern. Dabei nimmt der Schwierigkeitsgrad natürlich ständig zu. Das Geschehen wird in 3D aus der Vogelperspektive gezeigt. Sobald ein eigener Panzer mit der Maus angeklickt wird, zeigt eine Balkengrafik den Energiezustand des Gefährts an. Wenn dieser Balken in den roten Bereich gerät, wird es kritisch und der Panzer steht kurz vor der Selbstzerstörung. Laut Spielanleitung sollte man diesen Energielevel mit dem Cheat-Wort „gzbattery" wieder auffrischen können – in der Testversion funktionierte das allerdings nicht.

„War 3" ist ein weiteres Shareware-Spiel, das keinerlei Anstalten macht, dem Anwender den Preis für die Vollversion oder gar eine Bezugsadresse zu verraten. In dieser Hinsicht fielen in dieser Ausgabe sehr viele Programmierer negativ auf. Wollen die alle kein Geld verdienen?

### Ground Zero: War 3 1.x

*System:* Windows 95
*Autor:* Michael Jennings
*E-Mail:* digital-zbad@usa.net
*Preis:* keine Angabe
*Tip:* ☆☆☆☆

## WinPac 2

# Pacman lebt!

**Dem Pacman knurrt nach Jahren im Asyl wieder mächtig der Magen. Und so wagt er sich erneut ins Labyrinth der Geister vor, um leckere Energiepillen zu futtern. Wenn da nur die übellaunigen Geister nicht wären.**




**„WinPac 2" überzeugt mit einer gerenderten 3D-Grafik.**

Fast ist es so, als hätte jemand die Zeit um viele, viele Jahre zurückgedreht. Damals standen überall im Lande große, wuchtige Pacman-Automaten herum. Das waren dicke Maschinen, die vom Boden bis zur Brust reichten, mit einem großen Monitor ausgestattet waren und zur Steuerung nur einen kleinen Hebel in Bauchhöhe boten, mit dem man den gelben Pacman durch die Höhlen steuerte.

Mjam-mjam-mjam machte die gefräßige Kugel mit dem riesigen Maul, wenn sie durch die Gänge schoß, Energiepillen fraß und dabei auch noch versuchte, den Geistern auszuweichen. Viele Markstücke rollten in den Bauch der Konsolen, bis es einem dann doch irgendwann einmal gelang, einen ganzen Level leerzuräumen.

„Winpac 2" greift die alte Idee wieder auf. Bis zu zwei Spieler können eine gerenderte 3D-Pacman-Figur in einer beliebigen Farbe durch die Labyrinthe steuern, um wieder einmal all das aufzufressen, was in den Gängen am Boden herumliegt. Und wie üblich schießen prompt die bunten Geister aus ihrem Versteck hervor, um Jagd auf den vorwitzigen Eindringling zu machen. Berühren sie den Pacman, ist prompt eines seiner drei Leben verwirkt. Schafft es der Pacman allerdings, in eine der vier Spielfeldecken vorzudringen, so kann er eine besonders dicke Pille verspeisen, die alle Geister plötzlich blau einfärbt, so daß der PacMan – für eine kurze Zeitspanne – auch die Gespenster fressen kann. Der Windows-Clone erweitert den Klassiker mit vielen neuen Ideen. So gibt es bei „WinPac 2" Teleporter, die den Pacman bei jedem Kontakt zu einer anderen Stelle im Level beamen. Und es gibt Power-Ups, die ihn unsichtbar werden lassen. Für einen erhöhten Punktestand sorgen auch die animierten Gemüseteilchen, die durch die Gänge schweben und vom Pacman einfach zu überrennen sind, damit sie in seinem Magen landen.

In der Shareware-Version, die übrigens mit einer Joystick-Schnittstelle ausgestattet ist, stehen fünf spielbare Level zur Verfügung, in der Vollversion sind es bereits 50. In der Vollversion steht außerdem ein Leveleditor parat, mit dem man eigene Irrgärten bauen kann.

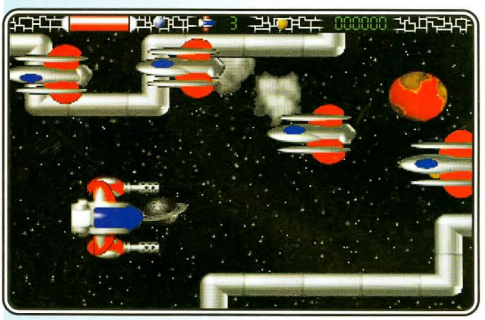
### WinPac 2

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Autor:* | Tyler Dauwalder, 401 Angford Drive, Ellensburg, WA 98926, USA |
| *E-Mail:* | dauwaldt@televar.com |
| *Internet:* | http://www.televar.com/~dauwaldt/ |
| *Preis:* | 20 $ |
| *Tip:* | ☆☆☆ |

## WinTerroid 1.01

# High Noon im All

**Vor zwei Ausgaben haben wir Ihnen das DOS-Spiel „Terroids" vorgestellt – einen schnellen Weltraum-Shooter mit einer beeindruckenden 3D-Grafik. Wer keine Lust darauf hat, auf die DOS-Ebene zu wechseln, der probiert einfach die neue DirectX-Fassung für Win 95 aus.**



**Vorsicht, Aliens von rechts.**

Die Xrimaner ziehen marodierend von einem Sonnensystem zum anderen, bringen Planeten zur Explosion und entführen die Bewohner als Sklaven auf die eigenen Welten. Dieses Schicksal droht nun auch den Orbianern. Ausgestattet mit einem der letzten Raumschiffe der Orbianer ist es nunmehr Ihre Aufgabe, die fiesen Aliens vom Himmel zu holen. Das Horizontal-Scrolling-Shoot'em-Up-Actiongame überzeugt durch eine fantastische 3D-Grafik mit vielen Rendering-Effekten und mit einem Parallax-Scrolling in mehreren Ebenen. Der Zerstörungstrip führt Sie dabei vom tiefen Weltraum in den Orbit eines Planeten hinein, findet seine Fortführung auf dessen Oberfläche und kumuliert zum Abschluß in einer Megastadt der bösen Invasoren – hier müssen Sie Ihre Leute mit Waffengewalt befreien. Terroid bietet neun starke Level und zwei Bonuslevel (nach Level 3 und 6) an: Hunderte von verschiedenen Aliens warten förmlich darauf, zu Staub zerblasen zu werden.

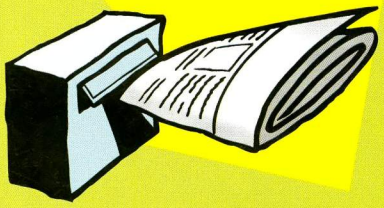
Der Spieler fliegt bei „Terroid" mit seinem Raumschiff von links nach rechts in einen animierten Schacht hinein – die Feinde nähern sich währenddessen von rechts. In den Trümmern der abgeschossenen Raumer bleiben viele plastische Power-Ups zurück, die durch Überfliegen aufgenommen werden. Sie erneuern die Schutzschilder, stärken die Waffenkraft oder fügen ein neues Leben zu den dreien hinzu, die man bereits beim Spielstart besitzt. Unbedingt vermeiden sollte der Spieler schwarze Totenköpfe, die wie Power-Ups aussehen, bei einem Kontakt aber sofort ein Leben kosten.

### WinTerroid 1.01

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95, DirectX |
| *Autor:* | Schenk & Horn Gorch-Fock-Str. 39 23669 Timmendorfer Strand |
| *E-Mail:* | sales@sharedirect.com |
| *Internet:* | http://www.sharedirect.com |
| *Preis:* | 39 DM |
| *Tip:* | ☆☆☆☆ |

# Druckfrisch in den Briefkasten!

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






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

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/Unterschrift

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

Datum, Unterschrift

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

# SPIELE VON A BIS Z

CD-Cover zum Ausschneiden – Ausgabe 2/98

SharePlay 2/98 Heft-CD




Publish VERLAG GMBH

Bei so vielen Spielen verliert man schnell den Überblick. Darum listet unser Gesamtindex alle Programme der aktuellen Heft-CD noch einmal zur besseren Übersicht in alphabetischer Reihenfolge auf. Diesen Index können Sie herausnehmen und gleich als Front- und Rückencover für eine CD-Klappbox verwenden.

## CD-Inlay zum Ausschneiden – Ausgabe 2/98

SharePlay Spiele CD – Ausgabe 2/98

**Redaktionelles**

32-Bit-Systemerweiterung
DirectX 3.0a
DirectX 5.0
Für Shareware-Entwickler
Registrierungsservice
Systemdateien Windows 3.1
Systemdateien Windows 95
Visual Basic 5.0 RT

**Vollversionen**

Crazy Flood II Light
Crazy Gravity 2.2D Light
Mad Robots 1.0 D Light
NSH Cards 3.0 Light
Stonestorm 2 Vollversion
Winbrick 2.06c Light

**Spielbare Demos**

3D Ultra Pinball-The Lost Continent
Age of Empires
Fritzi Fisch u.d. verlorene Schatz
Hannibal
HipHop eJay
Little Big Adventure 2
Seven Kingdoms
Worms 2
Töff-Töff im Zoo

**100 x Shareware-Spiele**

Animated Memory Game 1.0
Arcade Classics Collection 1
Automaten-Poker
Awale 2.20
Backgammon Pro 1.5
Bloxx 1.0
Bomb Golf 1.0
Booby Reversi 3.6
Boogaloopers Arcade Game 1.00
Bubble Puzzle 1.1g
Bzzz! 1.01
Canasta 4.11
Challenge Pool 3.0
Child's Play III
Classic SpaceWars 1.0
ClearScreen 1.01
Collidascope 1.0
Compu-Flower-Pet 2.1
Conundrum Red 1.0
Crate Man 1.0b
Crazy King 1.0
CyberTarot 2.7a
Dingy 1.0
Electron 1.0
Eleven Up 1.0
Fisherman's Delight 1.20 (Set1)
Fisherman's Delight 1.20 (Set2)
Fuzzy Editor 1.0
Gotchi-PC 1.10
Grand Chess 1.11
GridZone32 1.0
Happy Fred 1.0
Hardwood Solitaire II 1.63
Idler 1.0
Inner Space 1.29
Jouster 4 4.01
Juxto 1.0b
Kiosk 2.0
Klecksbude32 1.20
Kling 1.01
Knuddel's Quest 1.01
Kyodai Mahjongg 3.01
Lights Off 2.0
Magic Lamp Mastermind 1.0
Magic Squares 4.0
Mastore Mind 1.0
Mensch Ärgere Dich Nicht
Montana 1.6
Mühle-Spiel 2.2
NetSkat 4.16
NNSoft Survival 1.0c
NSHCards 4.0
Offiziersschafkopf 1.01
Passage Xmas
Polyvex 1.07 Beta
Poolster 1.1
Quizmaster 1.01
Rösselsprung 1.0
Run and Fight 1.0
Salone 2 2.3
Schneemann/32 2.20
SH-PCTris 3D
Shrewd Move
Siege & Capture 2.1
Skat
Snug 1.2
Sokoblue 2.0
Solo Peg 1.1c
Space Estate: Fracture Wars
Space Junkie 1.0
Spades 3.2
Strategia
Super-T 1.0
TammyGotcha 1.0
Tetriszen 1.97
TischPoker
Toybox 1.1
Treasure Island 2.0
Treasure Maze 1.1
Tris-Me 1.0
Turnier Solitaire
Twork 1.7
Ultragammon 2.0
Vanishing Squares 3.0
Veni Vidi Vici 1.02
Vier Gewinnt 2.2
Vinnie's Tomb
War 3 1.x
WinCraps 3.9
WinMan 1.0
WinPac 2
WinTerroid 1.0
Zahlenquadrat 1.1

**Domino-Spiele**

3dDom 1.4
3dDom Screensaver
Dom95 1.6
Dominoes 3.0
Dominoes for Windows
Shark Dominoes
Win42 & Dominoes 3.09

SharePlay Das Shareware-Spiele-Magazin

SharePlay Spiele CD – Ausgabe 2/98

**Typemania-Datenbank**

Alle Shareware-Programme und Demos auf der Heft-CD stammen aus der Typemania-Datenbank. Die Autoren haben dem Vertrieb ihrer Programme durch das Redaktionsbüro Typemania schriftlich zugestimmt oder wünschen per se eine uneingeschränkte Verbreitung ihrer Testversionen.

Die Redaktion kann leider keinen Support für die Programme auf der Heft-CD übernehmen. Auch die Programmierer selbst leisten in der Regel erst dann Unterstützung für Benutzer der Produkte, wenn eine Registrierung erfolgt ist.

# Haben Sie eine Ausgabe von SharePlay versäumt?




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

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

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

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

- ☐ **SharePlay 3/97**
- ☐ **SharePlay 4/97**
- ☐ **SharePlay 5/97**
- ☐ **SharePlay 6/97**
- ☐ **SharePlay 1/98**

Vorname

Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Datum

Unterschrift

Lastschrift

662 900 00

VOLKSBANK BADEN-BADEN · RASTATT EG

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

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

Konto-Nr. des Zahlungspflichtigen

Bankleitzahl

Bei (Kreditinstitut)

Betrag: DM, Pf

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

noch Verwendungszweck

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

PUBLISH VERLAG GMBH

Konto-Nr. des Zahlungsempfängers

3048590405

1

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

05H

*Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln*

**Spielbare 12-MB-Demo auf der Heft-CD**




# Drama unter dem Meeresspiegel

**Das junge Fischmädchen Fritzi erlebt in ihrer Unterwasserwelt spannende Abenteuer, die Kinder zwischen vier und acht Jahren begeistern werden. In unserer Demo geht es darum, den kleinen Nico aus einer mißlichen Lage zu befreien.**

Ravensburger, sonst eigentlich eher als Produzent von Brettspielen, Puzzles und Kinderzubehör aller Art bekannt, legt seit einigen Jahren auch spezielle Software für Kids auf. Die Ravensburger-Palette ist mit sehr hochkarätigen Titeln bestückt, bei denen man zum Teil glaubt, daß sie in der Entwicklung mehr gekostet haben, als sie jemals wieder einspielen werden. Die Qualität der Kindertitel für den PC steigt zwar generell seit Monaten stark an, allein – es fehlen die Kunden. Die Knirpse unter zehn können sich noch keine teure Software für 50 bis 100 Mark leisten, und die älteren Kids investieren lieber ein blutrünstiges Ballerspiel. Die Eltern hingegen möchten überhaupt nicht, daß die lieben Sprößlinge den ganzen Tag vor der Mattscheibe sitzen, und verdammen deswegen die mit viel Liebe produzierten Bildschirmabenteuer mit dem Stempel „pädagogisch wertvoll" gleich in Bausch und Bogen als Teufelswerk.



Fritzi Fisch schlägt für den Albatros einen Salto.

Dabei gibt es derzeit für Kinder kein besseres digitales Spielzeug. Mit den speziell unter Pädagogen-Aufsicht entworfenen Spielen haben die Kinder ihren Spaß, werden nicht durch Sex&Crime verunsichert, sondern statt dessen ständig zum Mitdenken aufgefordert.

Ein gutes Beispiel für einen gelungenen Entertainment-Titel für Kinder ist das Grafik-Adventure „Fritzi Fisch und der verschwundene Schatz". Der Held des Unterwasser-Dramas ist übrigens eine Heldin: Das kleine gelbe Fischmädchen Fritzi zeigt, daß auch Frauen tolle Abenteuer erleben können und nicht nur als optische Attrappe durch die Spiele wanken müssen, wie das sonst so oft der Fall ist. Als Persiflage auf bekannte Duos wie etwa Batman und Robin hat Fritzi sogar einen Sidekick – den winzigen, mit hoher Fistelstimme quatschenden Lukas, ein Fischmännchen.

Im Spiel können sich Kinder von vier bis acht Jahren, gerne aber auch ältere Anwender, an der folgenden Aufgabe versuchen: Großmutter Flunders Seetang-Saatkörner sind verschwunden. Die Unterwasser-Tierwelt gerät in Gefahr, denn ohne die Schatztruhe mit den Saatkörnern ist es nicht möglich, neuen Seetang anzupflanzen. Und von dem leben doch mehr oder weniger alle Tiere in der Unterwasserwelt. Fritzi Fisch und Lukas wagen sich an die Aufgabe heran, den Schatz zu suchen. Dabei erleben sie natürlich viele spannende Abenteuer.

In der Demo, die auf unserer Heft-CD vorliegt und viele Eltern vielleicht von der Klasse dieser Fun&Edutainment-Spiele überzeugt, ist der Bogen natürlich nicht ganz so weit gesteckt. Hier gilt es vielmehr, ein „kleines" Abenteuer zu erleben und Nico zu befreien.

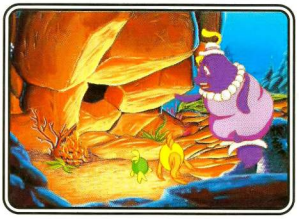
## Die Komplett lösung im Eilverfahren

Nach dem Start der Demo lernen wir Fritzi kennen, wie sie vom Albatros ein paar Blumen an der Meeresoberfläche entgegennimmt. Dann taucht die Fischdame auch schon wieder ab, um sich mit ihrem Kumpel Lukas zu treffen.

Das Demo beginnt am Grund des Meeres, wo die verrücktesten Sachen herumliegen. Per Mausklick auf alte Schuhe, Wagenräder oder Flaschen lassen sich viele lustige Animationen starten, die in jeden einzelnen Spielebildschirm eingebettet sind. Vor allem



Am Grund des Meeres hat Fritzi ein Brett gefunden.



Nico steckt in dieser Höhle fest.

Kindern macht es viel Spaß, diese gut verborgenen Animationen zu finden und auszuprobieren. Doch nicht alle Gegenstände sind nur dazu da, die Zuschauer zu unterhalten. Gleich im ersten Bildschirm findet der Spieler etwa ein Brett, das er per Mausklick aufnehmen und im Inventar verstauen kann. Das Inventar kommt bei „Fritzi Fisch“ in Form von mehreren Luftblasen am unteren Fensterrand daher, in denen die aufgesammelten Gegenstände angezeigt werden.

Oben rechts im ersten Bildschirm können Fritzi und Lukas eine dicke lilafarbene Fischdame sehen. Was da wohl los ist? Flugs schwimmen die abenteuerlustigen Schuppentiere in diese Richtung.



Ganz schön gruselig im Inneren des toten Wals.

Ach herrje, Frau Buttje ist es. Ihr Sohn Nico ist in einer engen Unterwasserhöhle verschollen und kommt ohne Hilfe nicht wieder heraus. Leider ist Frau Buttje so dick, daß sie mit dem Hintern im kleinen Eingangsloch der Höhle steckenbleibt. Da müssen Fritzi und Lukas erst einmal an der Dame zerren, um den Eingang wieder freizubekommen. Natürlich ist es reine Ehrensache, daß die beiden Winzlinge an Frau Buttjes Stelle versuchen werden, Nico zu finden und zu befreien.

Aber haben sich die beiden „Helden“ da nicht etwas zuviel vorgenommen? Schließlich konnte doch keiner wissen, daß sie durch den Höhleneingang direkt in ein uraltes Walskelett eintauchen, das eine sehr gruselige Stimmung verbreitet. Lukas: „Hast du auch manchmal Angst, Fritzi?“ Fritzi ist aber nicht die Fischdame, die sich von ein paar alten Walknochen aus der Fassung bringen läßt.

Im nächsten Raum finden sie dann auch schon den kleinen Nico. Er klemmt mit der Flosse unter einem großen Steinhaufen fest. Wie soll man Nico nur aus dieser Falle befreien? Bevor Fritzi Fisch sich an diese Aufgabe heranmacht, sollte der Spieler das Tritornshorn ganz oben auf dem Steinhaufen anklicken, um es ins Inventar aufzunehmen.



Nico ist gefunden. Aber wie befreien wir ihn?

Anschließend kommt das Holzbrett zum Einsatz, das Fritzi ja unterwegs aufgesammelt hat. Mit diesem Brett als Hebel können die beiden Kids die Steine kurzfristig anheben, um Nico zu befreien.

Frau Buttje ist jedenfalls so dankbar, daß sie Fritzi und Lukas einen schönen Seeigel als Belohnung schenkt. Klar, daß der gleich ins Inventar wandert. Mal schauen, wann dieser Gegenstand benötigt wird. Leider sind die Abenteuer von Fritzi und Lukas in der Demo bereits an dieser Stelle beendet – das Programmfenster wird automatisch geschlossen, sobald der Seeigel seinen Besitzer wechselt.

## Fritzi, die zweite

Das Fritzi-Abenteuer ist in der kommerziellen Fassung für knapp 60 Mark erhältlich und bietet Abenteuer für viele, viele Stunden vor dem Bildschirm. Aber auch die spannende Jagd nach dem Schatz geht einmal erfolgreich zu Ende – schade eigentlich.



Das Tritornshorn gehört uns!

Ravensburger hat zum Glück im Herbst nachgelegt und mit „Fritzi Fisch 2 und das Flossengespenst“ einen würdigen Nachfolger in den Handel gegeben. Hier machen sich Fritzi und Lukas auf die Jagd nach dem Flossengespenst, das in der Unterwasserschule alle Spielzeuge der Kinder gestohlen hat. Bei jedem Start dieses Spiels müssen neue Gegenstände gesucht werden, um ans Ziel zu gelangen. So ist jedes Spiel anders.



Fritzi Fisch bekommt zum Dank einen Seeigel geschenkt.

### Fritzi Fisch und der verschwundene Schatz

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Hersteller:* | Ravensburger |
| *Vertrieb:* | Fachhandel |
| *Internet:* | http://www.ravensburger.de |
| *Tip:* | ☆☆☆☆☆ |

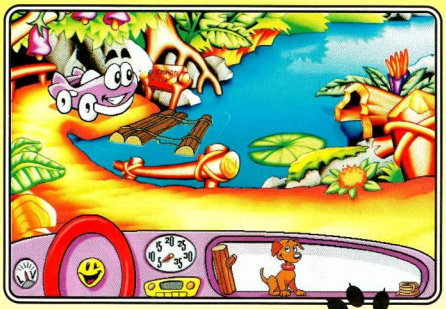
*Töff-Töff rettet den Zoo*

**Spielbare 60-MB-Demo auf der Heft-CD**

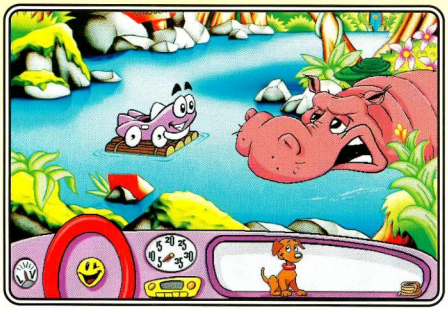
# Wo ist denn nur das Tigerbaby?



**Der neue Zoo wird eröffnet, und Sigi Safari hat alle Hände voll zu tun. Als dann auch noch das Floß kaputtgeht, das Tierfutter aufgebraucht ist und sechs Tierkinder verschwinden, ist Sigi mit seinem Latein am Ende. Zum Glück können Töff-Töff und sein Dackel Peppi helfen.**



Töff-Töff würde gerne den Fluß bereisen. Doch leider ist das Floß kaputt.



Ein kleines Fachgespräch mit dem Nilpferd muß sein.

Kinder zwischen vier und acht Jahren werden Töff-Töff lieben. Schließlich handelt es sich bei der Hauptperson des Computerspiels um ein Auto – und das allein ist Grund genug, Töff-Töff cool zu finden. Töff-Töff ist aber kein gewöhnliches Auto. Schließlich hat es große Kulleraugen, kann sprechen und mit einem Tentakelfinger sogar Dinge bewegen. Selbst skeptische Kinder werden spätestens von Peppi eingenommen. Der kleine Dackel sitzt stets im Fond von Töff-Töff und kläfft von hier aus seine Kommentare – wenn er nicht gerade dort gebraucht wird, wo Not am Mann ist.

Und Not am Mann, das ist genau das richtige Wort, um das Dilemma im neu eröffneten Zoo zu umschreiben. Sigi Safari hat hier einen tollen Job geleistet, um einen Erlebniszoo aufzubauen, dessen einzelne Abteilungen perfekt den jeweiligen Ursprungsländern der Tiere nachempfunden sind. Doch ach, kurz vor der Premiere geht alles schief. Das Tierfutter ist alle, das Floß für die Befahrung des Wildwasserflusses ist kaputt, und zu allem Unglück sind auch noch sechs Tierbabies verschwunden. Da ist es doch ganz klar, daß Töff-Töff und Peppi ihre Hilfe anbieten.

## Die Komplettlösung für die Demo

Gleich nach dem Start der Demo direkt von der CD-ROM fährt Töff-Töff ins Bild und stellt sich den Spielern vor. Kinder geraten jedenfalls vollkommen aus dem Häuschen, wenn Töff-Töff nicht nur über den Bildschirm braust, sondern sogar in deutsch zu sprechen beginnt. Da kann das spannende Zoo-Abenteuer ja gleich beginnen.



Hupps, da ist das Tigerbaby ja.

Die Demo startet direkt an einem kleinen Fluß, der an allen wichtigen Tiergehegen vorbeiführt. Um diesen Fluß allerdings befahren zu können, ist ein Floß vonnöten. Und das, tja, das ist leider kaputt. Zum Glück fallen die

Aufgaben bei dem bunten Kinderspiel nicht allzu schwer aus. Im Inventar von Töff-Töff, das ganz unten am Bildschirm einzusehen ist, entdeckt der Spieler bald einen Holzscheit. Klickt man diesen Balken an, so wird er aufgenommen und „klebt" nun am Mauszeiger. Ein Mausklick auf das Floß, und Töff-Töff fährt seinen Antennen-Multizweckfunktionsarm aus, um die Sache wieder in Ordnung zu bringen. Ein zweiter Mausklick auf das Floß veranlaßt Töff-Töff dazu, auf das Holzkonstrukt zu fahren.



**Jetzt aber schnell hinauf zum Ausguck.**

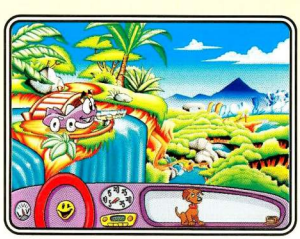
Jetzt bleibt ein wenig Zeit, um sich mit der Bedienung des Spiels vertraut zu machen. Fährt der Spieler mit dem Mauszeiger über die wunderschön gezeichneten 3D-Grafiken des Spiels, so wandelt der Cursor ab und an seine Form und erscheint weiß statt wie zuvor durchsichtig. Dies bedeutet, daß unter dem Cursor gerade ein „Hotspot" liegt. Wenn der Spieler jetzt die Maustaste drückt, wird eine kleine lustige Animation abgefahren. In jedem Bildschirm gibt es eine Vielzahl dieser Hotspots zu erkunden, so daß sich die Kids schier Ewigkeiten mit den einzelnen Szenarien beschäftigen können.

Bewegt man den Mauszeiger zu den Seiten des Bildschirms hin, so verwandelt er sich mitunter in einen großen weißen Richtungspfeil. Das bedeutet, daß Töff-Töff den aktuellen Schirm in dieser Richtung verlassen kann.

Ein erster Richtungspfeil findet sich ganz oben am Flußlauf. Sobald man diese Stelle anklickt, verwendet Töff-Töff seine Antenne als Motorschraube und tuckert auf seinem Floß in die angegebene Richtung davon.

Im nächsten Bildschirm trifft unser Kfz-Held auf ein Nilpferd, das im Fluß badet. Ein kleiner Smalltalk ist hier unabdingbar, aber allzu lange darf sich Töff-Töff nicht aufhalten: Er muß in der Demo nämlich das Tigerbaby finden. Ein Mausklick auf die Wildwasserbahn zeigt jedenfalls, daß das Baby hier nicht feststecken kann – die Bahn ist in der Demo gesperrt.

Weiter geht es deswegen zum Wasserfall, der in der Ferne zu sehen ist. Und tatsächlich – hier sitzt das Tigerbaby auf einem Felsen mitten im Wasserfall fest. Flehentlich bittet es Töff-Töff, ihm zu helfen. Aber von ganz weit unten kann Töff-Töff leider an der Misere der Kuschelkatze nichts ändern.



**Einen schönen Ausblick hat man von hier oben.**

## Die Rettung des Tigerbabys

Töff-Töff fährt deswegen weiter den Fluß hinauf, bis er an eine zweite Anlegestelle gelangt. Hier kann er das Floß verlassen und an Land überwechseln. In die Höhle darf Töff-Töff leider nicht fahren, auch sie ist in der Demo gesperrt. Besser ist es, gleich zum Ausguck zu brausen. Ein Blick durch das Fernrohr zeigt den Löwen und die Robbe, die beide sehr vergnatzt aus der Wäsche schauen. Ob dies daran liegt, daß sie noch kein Futter bekommen haben? Egal. In der Demo kann sich Töff-Töff auch nicht um alles kümmern.

Schaut der Spieler jetzt nach unten, den Wasserfall herab, so ist wieder das Tigerbaby zu sehen. Wie soll man ihm nur helfen? Mit seiner Antenne kann Töff-Töff jedenfalls nicht so weit herunterlangen. Und Peppi herunterlassen? Das bringt leider auch nichts.



**Die Frage ist: Wie holt man das Tigerbaby jetzt nach oben?**



**Mit dem Seil ist es aber kein Problem, dem Tiger zu helfen.**

Um das Baby zu retten, muß der Spieler deswegen das Seil aus dem Inventar nehmen, um es an der Antenne von Töff-Töff zu befestigen. Dann kann der kleine Tiger doch noch an der Antenne nach oben krabbeln und nach einem kurzen Dankeschön in die Zoo-Freiheit entschwinden.

Leider tut es ihm Töff-Töff gleich nach und verschwindet ebenfalls – die Demo beendet sich von selbst.

Wer auf den Geschmack gekommen ist, der bekommt das Vollprodukt für unter 50 Mark im Fachhandel. Neben dem Abenteuer „Töff-Töff rettet den Zoo" gibt es vom Hersteller Ravensburger auch noch die beiden CD-ROMs „Töff-Töff und Peppis Ballonspiel" und „Töff-Töff und Peppis Stockspringen".



**Und schon krabbelt der Tiger in die Freiheit.**

**Töff-Töff rettet den Zoo**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Hersteller:* | Ravensburger |
| *Vertrieb:* | Fachhandel |
| *Internet:* | http://www.ravensburger.de |
| *Tip:* | |

Microsoft Age of Empire

# Von der Steinzeit in die Moderne

**Spielbare 25-MB-Demo auf der Heft-CD**

**In Microsofts Strategiespiel „Age of Empire“ helfen Sie einem kleinen Stamm Urmenschen dabei, über Jahrtausende hinweg die Leiter der Zivilisation emporzuklettern. Dabei bauen Sie ganze Siedlungen auf, führen Krieg und gehen jagen. Derzeit gibt es keine spannendere Simulation auf dem Markt.**

Wie war das eigentlich damals in der Steinzeit, als die ersten Menschen noch mit selbstgeschnitzten Speeren auf die Jagd gegangen sind? Microsofts neues Strategiespiel „Age of Empire“ nutzt dieses Gedankenspiel, um daraus ein Echtzeit-Strategiespiel zu zimmern, das den Spieler bereits nach wenigen Minuten unrettbar an den Monitor fesselt.

In der Demo lassen sich mehrere Szenarien spielen, die sich wahlweise allein oder im Multiplayer-Modus angehen lassen. Empfehlenswert ist es, mit der Kampagne „Reign of the Hitties“ zu beginnen, und zwar mit dem allerersten Level „Homelands“.



Die ersten Hütten und Häuser werden gebaut. Das klappt allerdings nur, wenn ausreichend Holz gehackt wird.

Hier stoßen wir auf drei Steinzeitmenschen, die sich auf einer Lichtung um einen kleinen Dorfplatz gruppieren, der eigentlich nur aus ein paar aufgestellten Mammutstoßzähnen, zum Trocknen ausgehängten Tierhäuten und jeder Menge Steinen besteht. Das Ziel der Mission ist es, diese kleine Menschentruppe zum Werkzeuggebrauch zu führen.

## Eine Zivilisation wird aufgebaut

Per Mausklick auf eine der drei Figuren wird diese ausgewählt. Ein grüner Energiebalken ist nun über dem Kopf des Menschleins zu sehen, weitere Daten lassen sich in der Statuszeile abfragen. Mit der rechten Maustaste kann der Spieler eine beliebige Stelle in der isometrischen 3D-Landschaft anklicken, um die Figur an diesen Ort zu dirigieren. Am besten ist es, wenn einer der Dörfler sofort zu den Bäumen am Rand der Lichtung geführt wird. Ein Mausklick mit der rechten Taste auf einen Baum führt dazu, daß der Steinzeitmensch die Axt schwingt und damit beginnt, Bäume zu fällen. Das dabei gewonnene Holz trägt er animiert zum Dorfplatz – die Grafik des Spiels ist wirklich vom Allerfeinsten. Hat eine der Figuren erst einmal eine Aufgabe gefunden, so führt sie diese aus, bis sie ein anderes Kommando erhält.

Während also die erste Figur Holz hackt, können bereits die nächsten Aktionen ausgeführt werden. Klickt der Spieler ein anderes Menschlein an, so zeigen sich in der Statuszeile zwei Icons. Mit dem einen können Gebäude errichtet, mit dem anderen Dinge repariert werden. Im Bauen-



Das Fischerboot muß erbaut werden, um dicke Lachse aus dem See zu ziehen.

Modus lassen sich kleine Hütten, ein Vorratslager und ein abgesichertes Fort errichten. Das klappt allerdings nur, wenn genug Holz zum Bauen vorhanden ist.

Stehen die ersten Hütten, so knurrt den Jungs (Frauen wurden im Spiel von uns nicht gesichtet) ganz bestimmt der Magen. Um an Nahrung zu gelangen, gibt es mehrere Möglichkeiten. So können die Figuren zu Büschen geleitet werden,

deren Beeren schnell eingesammelt sind. Es ist aber auch möglich, mit Speeren Jagd auf Antilopen zu machen, die überall auf der Lichtung grasen. Ein rechter Mausklick auf eines der Tiere bestimmt das Opfer – und schon beginnt eine spannend animierte Jagd. War dem Spieler die Göttin der Jagd gut gesonnen, so bleibt ein blutiger Tierkadaver am Boden liegen. Er kann, wieder mit einem rechten Mausklick, ausgeweidet werden. Das gewonnene Fleisch tragen die Figuren selbständig in ihr neues Vorratslager. Vorsicht ist nur dann geboten, wenn der Löwe aus dem Dickicht springt und seinen Anteil vom Fleisch verlangt. Schafft man es, das Raubtier gleichfalls zu töten, so kann es auch zu Wurst verarbeitet werden. Was der vielleicht übermütig gewordene Spieler auf gar keinen Fall versuchen darf, ist eine Hatz auf den Elefanten. Der ist ganz einfach zu bullig, um mit einem kleinen Zahnstocherspeer umgebracht zu werden. Bekommt der Dickhäuter die Wut, so trampelt er die kleinen Steinzeitmenschlein schneller platt, als man den Spielstand sichern kann.

Eine dritte Möglichkeit, an Nahrung zu gelangen, ist das Fischen. Zu diesem Zweck muß der Spieler erst einen Anlegesteg bauen und dann ein kleines Boot zusammennageln – das klappt freilich nur, wenn genügend Holz vorhanden ist. Ist das Boot erst einmal startklar, gilt es, per Mausklick eine fischreiche Stelle im Gewässer zu finden. Das Fischen übernimmt das Boot übrigens selbständig, so daß hierfür kein Mann abgestellt werden muß.



**Während die anderen Dorfbewohner noch arbeiten, erkundet einer von ihnen bereits die nähere Umgebung.**

## Woher kommen nur die Steinzeitmenschen?

Schon bald floriert das kleine Dorf so gut, daß eine Vermehrung der Bewohner ganz sinnvoll wäre, um mehr Arbeiter dirigieren zu können. Zu diesem Zweck klickt man mitten auf den Dorfplatz, um dann wieder via Icon einen neuen Bewohner zu zeugen. Auch eine Möglichkeit der jugendfreien Vermehrung.

Klickt der Spieler auf das Fort, so kann er auch einen Kämpfer rekrutieren und ausbilden. Da es in der ersten Mission aber noch keine menschlichen Gegner gibt, macht dieser Schritt nur wenig Sinn. Man könnte höchstens versuchen, den Elefanten doch noch um die Ecke zu bringen. Neue Dorfbewohner und Kämpfer lassen sich allerdings nur dann aus dem Nichts erschaffen, wenn ausreichend Nahrung vorhanden ist.

Während die meisten Dorfbewohner ackern und schuften, macht es viel Spaß, sich eine Figur zu schnappen, um mit ihr die Landschaft um die Lichtung herum zu erkunden. Beim Spielstart ist der größte Teil des Landes noch in Schwärze getaucht. Diese hebt sich sofort von der Landschaft hinweg, sobald eine Figur in die Nähe gelangt: Das, was die Steinzeitmenschen sehen können, sieht also auch der Spieler. Eine Übersichtskarte am unteren Spielfeldrand hilft dabei, die Orientierung zu behalten.

Mit diesem Szenario kann man schier endlos „arbeiten", solange es ausreichend Holz und Nahrung gibt. Am Ende reicht es aus, mit einem Klick auf den Dorfplatz den Aufstieg ins Werkzeugzeitalter zu beantragen – und schon ist die Mission erfüllt.

## Kämpferische Auseinandersetzungen

In den komplexeren Missionen tut dem Spieler die Erfahrung gut, die er in der Steinzeit gesammelt hat. Schon bald muß er ganze Armeen aus berittenen Spähern oder laufenden Axtwerfern und Bogenschützen leiten, um etwa eine besetzte Kaserne zu befreien, oder um neues Territorium zu erobern. Das Spiel „Age of Empire" bietet auf jeden Fall mehr Möglichkeiten, in das Geschehen einzugreifen, als man es für möglich halten würde.



**Um an Nahrung zu gelangen, werden Antilopen gejagt. Nur am Elefanten sollte sich besser niemand vergreifen.**

In der Vollversion stehen zwölf verschiedene Zivilisationen bereit, die man durch die Epochen führen kann. Die immer wieder neu auf zufälliger Basis zusammengestellten 3D-Landkarten und vor allem der eingebaute Szenarien-Editor lassen jedenfalls nicht zu, daß „Age of Empire" langweilig wird. Für uns ist das Spiel auf jeden Fall eine der besten Simulationen der letzten Jahre.

### Age of Empire

*System:* Windows 95, DirectX
*Hersteller:* Microsoft
*Vertrieb:* Fachhandel
*Internet:* http://www.microsoft.de
*Tip:* ☆☆☆☆☆

Worms 2

# Angriff der Killerwürmer

**Man hat es schon schwer als Wurm. In „Worms 2“, der Fortsetzung des bekannten Kultspiels, bekriegen sich gleich mehrere Kontrahenten, indem sie schwer bewaffnete Würmer in den Krieg ziehen lassen. Das Spiel ist ebenso makaber wie lustig – eben ein zynisches Ballerspiel, das vor allem echte Kerle lieben werden.**

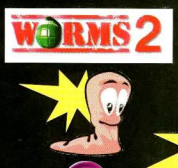




Die Kleinkriege der Würmer finden in immer neuen, ziemlich schräg gemalten Kulissen statt.







Die Würmer sind los. Im Sequel „Worms II“ steuert der Spieler mehrere Würmer einer Farbe, die alle liebevoll mit Namen ausgestattet sind und zu Beginn der Partie noch 100 Health-Punkte aufweisen. Das erklärte Ziel der Würmereien ist es, die Schleimringler der Gegner auszuschalten. Dabei kann es sich um einen seelenlosen Computergegner handeln, aber auch um bis zu sechs Gegner im Internet oder im Netzwerk. Im Alle-gegen-einen-Modus, hier Hot-Seat-Game genannt, können sogar 18 Leute zugleich auf einen Wurm einprügeln.

Sobald das Spiel beginnt, stoßen wir auf eine bonbonfarbene Landschaft voller kurioser Details. Die einzelnen Würmer der Spieler sind überall im scrollenden Level verborgen. Es ist sehr leicht, die Ringelviecher auseinanderzuhalten, da sie mit individuellen Namen in der Farbe des Spielers gekennzeichnet sind. Auch die Health-Punkte lassen sich direkt über den Körpern der Würmer ablesen.

## Bazooka-Joe lebt!

Schon bald nach dem Start wird es ernst. Der Bildschirm scrollt nun so, daß ein bestimmter Wurm ins Zentrum gerückt wird. Gleichzeitig läuft ein Countdown. Innerhalb dieser Zeitspanne kann der selektierte Wurm mit den Richtungstasten bewegt werden. Eine neue Waffe kann der Spieler mit den Funktionstasten auswählen, wobei die Tasten gleich mehrfach belegt sind, um die 48 verfügbaren Waffensysteme unterzubringen.

Die Würmer lassen jedenfalls keine Schweinerei aus, um sich gegenseitig den Garaus zu machen. Da gibt es Lenkraketenwerfer, Granaten, Schrotgewehre und vieles mehr, das dringend der Erkundung bedarf. Einsteiger, die „Worms“ noch nicht kennen, werden sich unter Garantie selbst ins Grab bomben, wenn sie die verschiedenen Waffen ausprobieren.

Die Animationen, die mit den Ballerattentaten einhergehen, sind auf alle Fälle so spektakulär, daß man ein paar Verluste in den eigenen Reihen durchaus verschmerzen kann. Sehenswert ist es auch, wenn sich ein Wurm an einen Gegner heranschleicht, um diesen dann mit einem gezielten Tritt durch die Gegend zu kicken. Das ist besser als jeder Karatefilm.

Oft genug müssen die Waffensysteme auch eingesetzt werden, wenn die Würmer in der Klemme stecken. Mit dem Ninja-Seil etwa können sich die Würmer aus einer tiefen Grube befreien. Oder sie bomben eine störende Palme einfach beiseite, wenn sie den Weg verstellt.

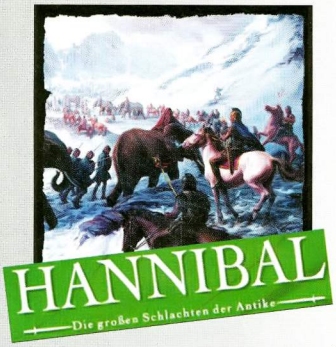
Sobald der Countdown abgelaufen ist, wechselt der Fokus zu einem anderen Wurm. Da kann es schnell passieren, daß man sich gerade an den Gegner angeschlichen hat, um ihn auszuknocken – und dann die Zeit abläuft. Der Gegner muß jetzt nur noch ausholen, und schon ist der eigene Wurm Geschichte.

Die Health-Punkte der Schleicher verringern sich jedenfalls laufend. Stirbt ein Wurm, so reißt er in einer Explosion auch noch die in der Nähe stehenden Kameraden oder Feinde mit sich ins Verderben. Hat ein Wurm also kaum noch Health-Punkte, so kann er auch gleich den sehr beeindruckenden Kamikaze-Tod sterben, der eine maximale Verwüstung anrichtet und nach der Vollendung noch einmal in Zeitlupe wiederholt wird.




**Worms 2**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95, DirectX |
| *Hersteller:* | Microprose |
| *Vertrieb:* | Fachhandel |
| *Internet:* | http://www.microprose.com oder http://www.worms2.com |
| *Tip:* | |




### Die großen Schlachten der Antike: Hannibal

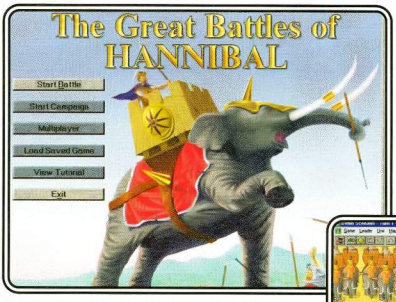
# Elefantengetrampel in den Alpen

**Historiker mit Faible für Schlachtengetümmel freuen sich über die neue Multiplayer-Strategiereihe „Die großen Schlachten der Antike“. Nach Alexander dem Großen nimmt Interactiv Magic nun Hannibal zum Thema.**

Wir drehen das Rad der Geschichte zurück und wenden unsere Aufmerksamkeit dem Imperium Roms zu. Die vielen von Rom geschmiedeten Allianzen zerbrechen allmählich, und die verbleibenden Verbündeten werden mit jeder Niederlage vorsichtiger und mißmutiger. Diese Chance nutzt der furchtlose Hannibal von Karthago. Mit einem Heer, das sich aus 25.000 getreuen Kämpfern rekrutiert, wagt Hannibal den Ansturm auf Rom.

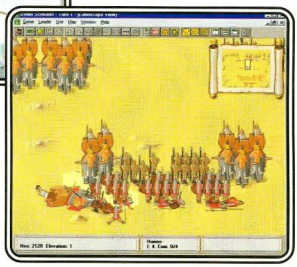
Von Spanien bis vor die Tore Roms marschiert die Armee Hannibals. Dabei gibt es eines der größten Hindernisse zu überwinden – die Alpen. Mit seinen gefürchteten Elefantenreitern und einem gigantischen Fußtrupp wagt sich der Feldherr an die Aufgabe und hofft dabei auf die Unterstützung des geübten Strategiespielers. Im kalten Bergland zersetzt sich nämlich die Moral der Kämpen, während Übergriffe der Bergstämme die Truppen zusätzlich dezimieren. Doch Hannibal wäre nicht als Meisterstratege bekannt, würde er diese Probleme nicht bewältigen können. Ein Problem ist es aber dennoch, daß die ausgeruhte Armee Roms auf die abgekämpfte „Mannschaft“ aus Karthargo wartet.

Wer meint, daß Hannibal keine Chance hat, gegen die Römer zu bestehen, der wechselt einfach die Seiten und überwacht die Schlacht fortan in der Rolle der römischen Feldherren Fabius Maximus oder Cornelius Scipio. Die jeweils gegnerische Seite kann wahlweise vom Computer geführt werden oder von Freunden im Netzwerk bzw. im Internet.




Drücken Sie „Start Battle“, um die Schlacht der Demo zu laden.



Die erste Feindbegegnung hat stattgefunden, und es gibt Tote auf beiden Seiten.

## Schlachten wie anno dazumal

Kriege wurden zu Hannibals Zeiten noch nicht mit Panzern oder Flugzeugen ausgetragen, sondern Mann gegen Mann. In der Vollversion stehen elf historisch korrekt wiedergegebene Schlachten zum Nachspielen zur Verfügung, in der Testversion ist es nur eine.

Dabei nehmen die Speerwerfer, Fußleute, Befehlshaber und Elefantenreiter auf einer langgestreckten Ebene ihre Positionen ein. Auf der einen Seite stehen die Karthager, auf der anderen die Römer. Beide Seiten ziehen abwechselnd und können dabei eine bestimmte Anzahl von Truppenbewegungen ausführen. Von der eigenen Taktik hängt es ab, wie die Schlacht ausfällt. Wer einfach nur drauflos prügelt, der landet mit Sicherheit schon bald in einem vernichtenden Hinterhalt. Besser ist es, Sunzis Buch „Kunst des Krieges“ zu beherzigen und mit Finten, Fallen, Tricks und Ausfällen zu arbeiten.

Animiert ziehen dabei die einzelnen Truppen vorwärts. Kommt es zu einem Feindkontakt, so werden diese Kämpfe in einem schauerlichen 3D-Szenario ausgefochten. Die Leichen und Verwundeten bleiben auf dem Schlachtfeld liegen – alles wirkt so realistisch und authentisch, wie es nur eben geht.

Wer Spaß an der lebendig gewordenen Geschichte bekommen hat, der darf sich freuen: Als dritter Titel der Reihe ist „Julius Cäsar“ in Vorbereitung.



**Die großen Schlachten der Antike: Hannibal**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95, DirectX |
| *Hersteller:* | Interactive Magic |
| *Vertrieb:* | Fachhandel |
| *Internet:* | http://www.imagicgames.de |
| *Tip:* | |




**Spielbare 17-MB-Demo auf der Heft-CD**

## Seven Kingdoms

# Machtgeplänkel

**Zu einer Zeit, als noch Götter und Dämonen über die Erde wandelten, zankten sich sieben Königreiche um die Vorherrschaft auf der Welt. „Seven Kingdoms" nennt sich denn auch ein neues Echtzeit-Strategiespiel, das Fantasy-Freunde und Strategen gleichsam zu einem Freudentanz verleiten wird. Freilich erst, nachdem die Beute aufgeteilt ist.**





Wer schon immer einmal das Schwert zücken wollte, um einen Konflikt auszutragen, der muß dazu nur das Spiel „Seven Kingdoms" starten. Das Echtzeit-Strategiespiel von Trevor Chan (Capitalism Plus) versetzt Sie in eine fantastische Welt voller Monster, zürnender Götter, verborgener Schätze und mächtiger Zaubersprüche. Hier sind Sie der unangefochtene Herrscher und legen selbst fest, ob Sie Ihr Volk knechten oder mit viel Milde zum Sieg führen möchten.

Damit alles gut wird, muß sich der König allerdings als umsichtiger und vorsichtiger Herrscher erweisen, da noch sechs andere Königreiche nach Macht in der Fantasy-Welt streben.

Am sinnvollsten ist es, das eigene Volk sich erst einmal ordentlich vermehren zu lassen. Zu diesem Zweck zieht man ganz einfach ein paar Mannen aus dem bereits existierenden Dörfchen der Demo ab und läßt sie ein paar Schritte ins Umland ziehen. Rings um die Burg des Königs kann man dann per Mausklick neue Gehöfte errichten, die sich schnell mit Leben füllen. Damit die Loyalität dieser neuen Mitbewohner nicht umkippt und in Verrat und Betrug mündet, sollte der König die Steuern niedrig halten und mit kleinen Finanzspritzen über Engpässe hinweghelfen.

### Keilerei in Echtzeit

Ein paar Mann sollten außerdem Wache schieben. Zu diesem Zweck werden die Axtträger „automatisiert": Dann beginnen sie von selbst eine Keilerei, sobald fremde Truppen angreifen.

Und die kommen garantiert. Zuerst tapern nur ein paar schwach bewaffnete Krieger ins Bild und beginnen, unweit der eigenen Bauten Häuser und Burgen zu errichten. Das darf sich der König natürlich nicht gefallen lassen, und so beginnen bald die ersten Prügeleien auf dem Schirm, die perfekt animiert und durchaus intensiv ausgetragen werden. Hat sich der Spieler allerdings angesichts eines kleinen Stoßtrupps in der Stärke seines Gegners verrechnet, so hat er umgehend die Konsequenzen zu tragen. Dann wabern plötzlich Zaubersprüche über das Land, rücken gerüstete Ritter nach und laufen ganze Einheiten heran, um die Gehöfte und Burgen zu schleifen. Vielleicht wäre ein Bündnis doch von Vorteil gewesen? „Seven Kingdoms" läßt in seiner sehr vielschichtig angelegten Simulation ausreichend Raum, um Waren herzustellen, Handel zu treiben, diplomatische Allianzen zu schließen, Kriege auszufechten und Spionageaktionen durchzuführen. Es ist jedenfalls ein Wechselbad der Gefühle, wenn nach einer friedlichen Aufbauphase plötzlich der Krieg ausbricht und an allen Ecken und Enden gekämpft wird.

In der spielbaren Demo auf unserer Heft-CD kann man jedenfalls voll mitmischen und sein zugewiesenes Königreich zum Sieg oder in den Untergang führen.




**Der Schauplatz des Geschehens wird in 3D aus der Vogelperspektive gezeigt.**

**Seven Kingdoms**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95, DirectX |
| *Hersteller:* | Interactive Magic |
| *Vertrieb:* | Fachhandel |
| *Internet:* | http://www.imagicgames.de |
| *Tip:* | ✌✌✌✌✌ |

### LBA2 – Twinsen's Odyssey

# Zaubereien auf Twinsun

**Twinsen ist wieder da: Der zauberkundige Quetch zieht in „Little Big Adventure 2" erneut seine magischen Gewänder an und macht sich auf die Suche nach einem Heilmittel für seinen verunglückten Flugsaurier Dinofly. Dabei beobachtet Twinsen, wie geheimnisvolle Aliens auf Twinsun landen. Eine neue Bedrohung für das friedliche Twinsun?**



Mehr als 350.000 Spieler haben sich bereits an dem Computerspiel „Little Big Adventure" versucht, das im Oktober 94 erschienen ist und von Frédérick Raynal, dem Chef von Adeline Software, auf dem neuesten Stand der Technik programmiert wurde. Die spannenden Erlebnisse des Quetch namens Twinsen kamen an beim Publikum, und seitdem wurde ständig der Ruf nach einem Nachfolger laut.

Drei Jahre sollten verstreichen, bis diese Fortsetzung mit „Twinsen's Odyssey" endlich verwirklicht wurde. Ein revolutionärer 3D-Modus erlaubt es dem Spieler, sich auf einem Terrain mit dem Charme einer Wirklichkeit gewordenen Spielzeugwelt von annähernd 60 Quadratkilometern frei zu bewegen und alle Örtlichkeiten aus einem beliebigen Winkel unter die Lupe zu nehmen, Ein effektives, aber einfaches Speichermanagement, sehr ungewöhnliche Charaktere, fantastische Ortschaften und viele animierte Sequenzen sorgen dafür, daß auch der Nachfolger zu einem unvergeßlichen Erlebnis vor allem für Rätselfreunde und Taktiker wird.

In der Demoversion, die wir für Sie organisieren konnten, dürfen Sie drei verschiedene Ortschaften besuchen und ausgiebig erkunden. Dabei kommen Sie zwar noch nicht auf die 60 Stunden Gameplay des Vollproduktes – ein paar Stunden können Sie sich aber auch mit der Demo vergnügen.

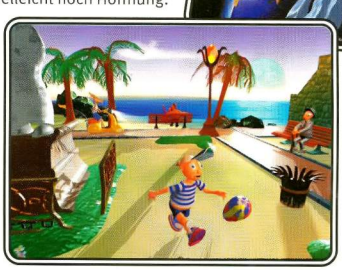
**LBA2 – Twinsen's Odyssey**

*System:* Windows 95
*Hersteller:* Electronic Arts
*Vertrieb:* Fachhandel
*Internet:* http://www.ea.com
*Tip:* ☠☠☠☠☠

## Sturm über Twinsun

Doch worum geht es in der Fortsetzung, die Ende 1997 erschienen ist? Ein unglaublich heftiger Sturm ist über den ganzen Planeten Twinsun hinweg gefegt. Dadurch ist die Kommunikation zwischen den einzelnen Inseln zusammengebrochen, und die Bewohner sind voneinander isoliert. Als wäre dies noch nicht schlimm genug, ist der Dinofly, ein harmloser fliegender Dinosaurier, während des Sturmes verunglückt und wurde dabei schwer verletzt.

Also macht Twinsen sich daran, ein Heilmittel für seinen Freund zu finden. Da beobachtet er von einem Leuchtturm aus die Ankunft außerirdischer Raumschiffe. Bald stellt sich heraus, daß die Aliens bereits Reaktoren auf dem Mond aufgestellt haben und nun damit drohen, Twinsun zu vernichten. Nur wenn Twinsen es schafft, der offizielle Zaubermeister des Planeten zu werden, besteht vielleicht noch Hoffnung.





**Twinsen bewegt sich durch eine über etliche Bildschirme scrollende Landschaft, in der sich viele abenteuerlich anmutende Figuren tummeln.**

### 3D Ultra Pinball: The Lost Continent

# Flipperspaß mit Sauriern

**Sierra does it again: Nach „Creep Night“, dem schaurig-schönen 3D-Flipper für die ganze Familie, erscheint nun „The Lost Continent“, ein Nachfolger, der ganz auf das immer noch brodelnde Dinosaurier-Fieber setzt. In diesem Windows-Programm hetzen kleine wie große Saurier animiert über den Flipper-Tisch – wundern Sie sich bloß nicht, wenn die Viecher ständig Ihre Flipperkugeln fressen!**

Die meisten Spiele für den Computer richten sich an hartgesottene und noch jugendlichfrische Gamer, die sämtliche Monster beim Vornamen kennen, in allen fremden Galaxien zu Hause sind und sich mit den neuesten 3D-Techniken ebensogut auskennen wie mit Cheatcodes, getürkten Speicherständen und kryptischen Leveleditoren.

Der durchschnittliche Familienvater kann da nur mit den Ohren schlackern, wenn er eine der bunten Verpackungen aus dem Fachhandel in die Hand nimmt. Er will nicht auf digitale Weise die ganze Welt retten und ganz bestimmt auch nicht die Bedienung eines Kampfflugzeuges bis ins kleinste Detail auswendig lernen. Er will einfach nur ein Spiel haben, das er zusammen mit der ganzen Familie angehen kann, ohne erst einen Kurs an der Volkshochschule zu besuchen. Von der Fachpresse werden diese Familienspiele, die es sehr wohl gibt, leider viel zu häufig totgeschwiegen. Dabei macht es Sinn, den Kiddie-Markt einmal außer acht zu lassen – immer mehr Erwachsene rüsten in ihren Wohnzimmern einen Rechner nach.

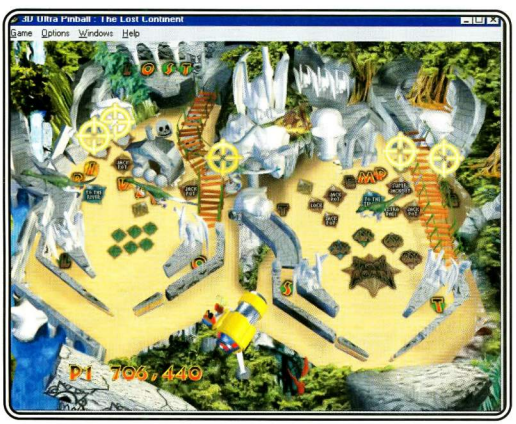
Die amerikanische Spieleschmiede Sierra hat die Zeichen der Zeit erkannt. Neben den populären Spaß-Adventures rund um „Leisure Suit Larry“ und „King's Quest“ bietet das Unternehmen Lernspiele für die Schule und unterhaltsame und einfach zu handhabende Spiele für die ganze Familie.

## Flippern in 3D

Insbesondere die 3D-Ultra-Serie hat in der Vergangenheit für viel Furore gesorgt. Diese Serie, deren einzelne Titel sich unabhängig voneinander laden lassen, nimmt sich für jedes Produkt ein bekanntes Spiel für mehrere Personen vor und setzt es mit perfekter 3D-Technik für den Bildschirm um. Der erste Teil der Kollektion hieß „Pinball – Creep Night“ und bediente die Flipperfans mit Hang zu Gruselelementen. Noch beeindruckender in Sachen Grafik und Spielspaß war die „Minigolf“-Edition, die mit vielen abwechslungsreich gestalteten Bahnen auffiel. Jetzt kehrt Sierra zum Jahreswechsel zum Flipper-Genre zurück und legt mit „The Lost Continent“ ein Modul vor, das in erster Linie eins zum Thema hat: Dinosaurier in allen Größen und Kalibern.

Der Windows-Flipper ist im Gegensatz zu seinen Kneipen-Äquivalenten mehr breit als hoch und besteht genau genommen aus zwei zusammengefügten Einzeltischen, die über eine Brücke miteinander verbunden sind. Sobald sich die Mitspieler im Programm angemeldet haben, kann es losgehen. Überall aktiviert die schnelle Kugel Animationen im Parcours, werden Targets umgenietet, wanken auf einmal lebendige Dinosaurier über den Tisch oder leuchten Feuer unheilvoll in den vielen Höhlen und Eingängen des 3D-Geländes auf. Es macht auf jeden Fall einen Heidenspaß, in „The Lost Continent“ auf Punktejagd zu gehen. Bis dem Flipper seine letzten Geheimnisse entrissen sind, kann es eine ganze Weile dauern.

Die Vollversion ist gerade ins Deutsche übersetzt worden und für knapp 60 Mark im Fachhandel zu haben. Im Gegensatz zur amerikanischen und nur fünf Minuten am Stück lauffähigen Demo, die auf der Heft-CD vorliegt, wird die Vollversion sage und schreibe 15 Tische enthalten und es gleich der ganzen Familie erlauben, sich am Bildschirm zu messen – Wer ist wohl der beste Flipperkönig?

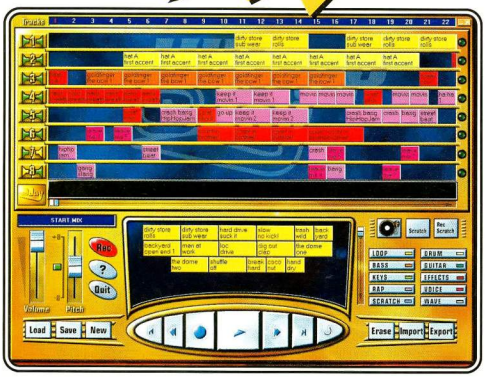



**Auf dem Bildschirm sind die Saurier los, wenn der neue Flipper von Sierra zum Einsatz kommt.**

**3D Ultra Pinball: The Lost Continent**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95, DirectX |
| *Hersteller:* | Sierra Online |
| *Vertrieb:* | Fachhandel |
| *Internet:* | http://www.sierra.de |
| *Tip:* | |

**Spielbare 80-MB-Demo auf der Heft-CD**



Die einzelnen Musikstücke werden bei „HipHop eJay“ aus bunten Soundbausteinen zusammengesetzt.

HipHop eJay

# Sprechgesänge aus der Konserve

**Nach dem „Rave eJay“ kommt nun der „HipHop eJay“ – das Musikprogramm von Marlboro Music macht aus HipHop-Fans professionelle DJs. Aus einzelnen Soundsamples lassen sich am Mischpult aufwendige Songs zusammensetzen, die genauso perfekt klingen wie die bekannten Hits aus den Charts. Und nebenbei scratchen Sie auch noch mit der Maus auf dem Mauspad herum.**

Mit Grausen wendet sich die ältere Generation von den HipHop-Songs der Kiddies ab. Wer mit Neil Young, den Rolling Stones und Elton John aufgewachsen ist, der reibt sich eben an den nüchternen Sprechgesängen der HipHop-Kultur, die oft genug erst erträglich werden, wenn sie mit grellen Synthesizer-Effekten aufgepeppt werden.

Ein Zeichen unserer Zeit ist es auch, daß vor allem die Getränke- und die Tabakindustrie den Trends der Jugend nachspüren, um sie für sich zu instrumentalisieren. Die Zigarettenmarke Marlboro hat z.B. ein eigenes Computerlabel namens Marlboro Music gegründet, um näher an der Zielgruppe zu sein.

## HipHop Marke Eigenbau

Eines der vielen neuen Marlboro-Programme nennt sich „HipHop eJay“. Der Soundbaukasten für Windows nutzt acht Spuren, um einzelne Samples zu einem komplexen Song zusammenzumixen. Der Demo-Version auf unserer Heft-CD liegen bereits 180 der 1300 Soundsamples der Vollversion bei. Sie gliedern sich im Programmfenster in die Bereiche Loop, Bass, Keys, Rap, Drum, Guitar, Effetcs, Voice und Wave. Per Doppelklick auf einen der rechteckigen bunten Soundbausteine wird der gespeicherte Krach sogleich zu Gehör gebracht – neben kurzen Vocals findet man hier auch Gitarrenriffs, Synthiklänge und Alltagsgeräusche wie das Klappern einer Schreibmaschine. Gefällt dem angehenden DJ, was er da hört, so kann er den Soundbaustein per Drag and Drop auf einen der acht Kanäle ziehen. Bis zu acht Soundeffekte lassen sich demnach gleichzeitig zu einer Soundkulisse verweben.

Nebenbei kann der Musiker auch noch scratchen, was das Zeug hält. In der Demo reicht es zu diesem Zweck aus, mit der Maus auf der Mausmatte entlangzuratschen oder in einen bestimmten Programmodus zu wechseln, in dem ein virtueller Plattenteller auf dem Monitor erscheint.

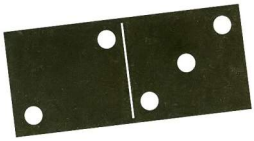
In der Testversion lassen sich die eigenen Songs leider nur 30 Sekunden lang am Stück abspielen, auch das Speichern oder das Exportieren ins Wave-Format ist nicht gestattet. Trotzdem: Um das Programm kennenzulernen und ein wenig Spaß zu haben, reicht die Demo vollkommen aus. Die Vollversion kostet übrigens 79,95 Mark.




Sie möchten gerne scratchen? Kein Problem, ein spezielles Modul ermöglicht es, auch diese Soundeffekte zu erzeugen.

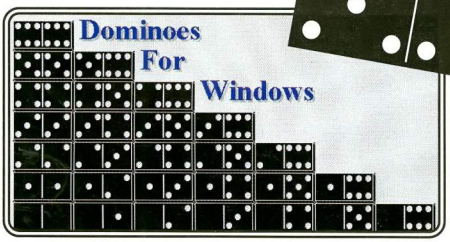
**HipHop eJay**

| | |
|---|---|
| *System:* | Windows 95 |
| *Hersteller:* | Marlboro Music |
| *Vertrieb:* | Funware & Fachhandel |
| *Internet:* | http://www.eJay.de |
| *Tip:* | ☆☆☆☆ |



# Jetzt lerne ich Domino!

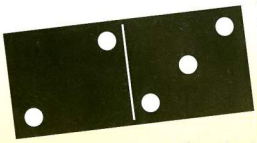
**Die bekannten schwarzen Domino-Steine sind Bestandteil einer jeden Spielesammlung, wie sie bei den Familien im Wohnzimmerschrank steht. Trotzdem kennt sich kaum jemand mit den Regeln aus. Schade eigentlich. Unser Domino-Spezialist Jens Grabig erklärt Ihnen, wie die Domino-Steine zu legen sind.**




Diese Steine gehören zum 28er Set des Domino-Spiels.

Stellen Sie einmal in Ihrem Bekanntenkreis die Frage: „Kennst Du eigentlich Domino?", und Sie werden wirklich viele interessante Antworten erhalten:

- „Ja klar, das sind doch diese wunderbar gefüllten Lebkuchen."
- „Du meinst die endlosen Schlangen aus umstürzenden Steinen?"
- „Ist das nicht der Bruder der Domina?"



Natürlich, natürlich, das mag ja alles richtig sein, aber eigentlich wollten Sie doch nur jemanden finden, der Ihnen das Domino-Spiel von Grund auf erklären kann. Suchen sie nicht länger. Hier ist sie – die ultimative Anleitung für angehende Domino-Freunde.

## Domino – in anderen Ländern ein Hit

Die Herkunft des Domino-Spiels ist bis heute nicht zweifelsfrei geklärt, aber klar ist, daß es Mitte des 18. Jahrhunderts in Mitteleuropa das populärste Spiel überhaupt war. Dennoch wird es trotz seiner starken Verbreitung über die sogenannten Spielesammlungen in Deutschland heute nur relativ selten gespielt. Wagt man jedoch einen Blick über die Grenzen, so stellt man mit großem Erstaunen fest, welch großer Beliebtheit sich dieses Spiel im asiatischen Raum und in Amerika erfreut. In nahezu jeder Kneipe finden Sie dort Tische, an denen Domino gespielt wird, und in jeder Stadt gibt es Dutzende von Klubs, die diesem Spiel frönen.

Woran liegt es also, daß Deutschland geradezu als Domino-Entwicklungsland gelten kann? Und das, obwohl die Steine bei fast jeder Familie vorhanden sind – und im Regal Staub ansetzen. Machen Sie selbst die Probe aufs Exempel! Kramen Sie den Karton Ihrer alten Spielesammlung oder den angestaubten Domino-Kasten hervor und lesen Sie sich einmal, falls überhaupt vorhanden, die Spielanleitung durch. Die existierenden Anleitungen zu diesem Spiel sind in fast allen Fällen eine schiere Katastrophe.

Damit Sie den Spaß am Domino-Spiel entdecken können, erklären wir Ihnen kurz die wohl bedeutendste Variante des Domino, das in den USA in dieser Form auch als „Sniff" bekannt ist. Passend dazu finden Sie auf der Heft-CD eine Reihe Shareware-Spiele vor, mit denen Sie eine Partie Domino am Bildschirm angehen können. Eines der Spiele erlaubt es gar, ein Match mit einem Freund oder Unbekannten über das Internet auszutragen. Wenn das kein Anreiz ist, einen fast vergessenen Klassiker wiederentdecken zu wollen...



## Die Grundregeln sind schnell erklärt

Domino kann mit zwei verschiedenen Steinsets gespielt werden. Es gibt die 28er und die 55er Sets – die Zahl gibt natürlich die Anzahl der gegebenen Domino-Steine vor. Wir benötigen für die „Sniff"-Variante nur das kleine Set mit 28 Steinen. Dabei handelt es sich um Steine, die ausschließlich Zahlen mit Werten von null bis sechs zeigen.

Gespielt wird Domino wahlweise mit zwei, drei oder vier Mitspielern. Das erklärte Ziel des Spiels ist es, als erster durch das Auslegen von Steinen auf eine Punktzahl von 250 zu kommen.

## Mischen, legen, nehmen

Und so wird es gemacht: Nehmen Sie alle 28 Domino-Steine zur Hand, und mischen Sie sie verdeckt auf dem Tisch. Jeder Spieler nimmt nun einen Stein und zählt die Punkte beider Seiten zusammen. Ein <3/5>-Stein zählt hier also acht Punkte. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl darf gleich die Runde eröffnen. Doch bevor es dazu kommt, werden die ausgeteilten Steine wieder eingesammelt und wandern in den Topf.

Beteiligen sich zwei Spieler an der Partie, so nimmt sich jeder neun Steine. Sind drei Spieler dabei, so werden jeweils sieben Steine ausgeteilt. Und bei vier Spielern bekommt jeder Kontrahent nur noch fünf Steine zugewiesen. Jeder baut nun seine Steine so vor sich auf, daß er sie einsehen kann, die Gegner aber nicht. Die verbleibenden Steine bleiben „zugedeckt" liegen.

Der erste Spieler beginnt nun damit, einen Stein auszuspielen. Reihum muß anschließend jeder einen Stein so anlegen, daß eine Seite seines Steines mit einem der Enden der „Domino-Kette“ übereinstimmt. Kann er nicht anlegen, so muß er solange Steine vom Stapel nehmen, bis er einen passenden Stein findet.
Spielt also z.B. der erste Spieler den <6/2>-Stein aus, so kann der nächste Spieler einen Stein mit einer 6 oder einen Stein mit einer 2 anlegen.



**Spieler Eins legt den Stein <6/2>. Spieler Zwei legt den Stein <6/4> an.**

Natürlich kann man auch die sogenannten Doppelsteine (also <0/0>, <1/1>, bis <6/6>) anlegen; diese Steine werden jedoch immer quer zur Kette plaziert.

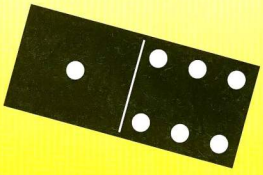


**Der nächste Spieler legt den Doppelstein <2/2> an.**

Der erste ausgespielte Doppelstein hat eine besondere Bedeutung: An ihn darf an allen drei offenen Seiten angelegt werden. Den ersten ausgespielten Doppelstein nennt man auch „Sniff“. Alle später ausgespielten Doppelsteine werden zwar auch quer gelegt, aber bei diesen kann nur an der langen Querseite weiter angelegt werden.
**Übrigens:** Wenn ein Spieler ausspielen kann, dann muß er auch ausspielen und darf keine Steine vom Stapel nehmen.

## Punkten und Endspurt

So, jetzt wird es interessant. Gepunktet wird sowohl während als auch zum Schluß einer Runde.



### Das Punkten am Ende einer Runde

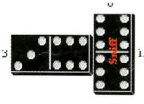
Eine Runde ist immer dann beendet, wenn einer der Spieler seinen letzten Stein angelegt hat oder wenn der letzte Stein vom Stapel genommen wurde und keiner der Spieler mehr einen weiteren Stein an die Kette anlegen kann.

Alle Spieler decken nun ihre verdeckten Steine auf und zählen die Punkte zusammen. Der Spieler mit der geringsten Punktzahl erhält dann die gesamten Punkte der Gegner gutgeschrieben. Diese Punktzahl wird dabei auf ein Vielfaches von Fünf auf- oder abgerundet. Beträgt die zusammengezählte Punktzahl der Gegner also z. B. 18, so erhält der Gewinner 20 Punkte; beträgt die Punktzahl etwa 22, so erhält er ebenfalls 20 Punkte.

### Das Punkten während des Spiels

Ein Spieler erhält während einer Runde ebenfalls Punkte gutgeschrieben, und zwar dann, wenn die zusammengezählten Enden der ausgelegten Domino-Steine genau die Zahl Fünf oder ein Vielfaches von Fünf (also 10, 15, 20, 25 usw.) ergeben.

Der erste Spieler kann also bereits mit dem Ausspielen des ersten Steins Punkte machen. Fünf Punkte gibt es etwa für die Steine <2/3>, <0/5> und <1/4>. Zehn Punkte kassiert man für die Steine <4/6> und <5/5>.



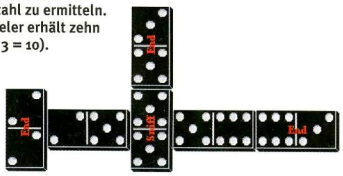
**Für diese Kette erhält der Spieler 15 Punkte. Alles klar?**



**Und für diese Kette gibt es keine Punkte, da die Summe 13 kein Vielfaches von fünf ist.**

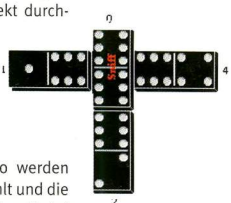
Beachten Sie unbedingt, daß die kurzen Enden eines Doppelsteins immer null Augen zählen, während das Längsende des Doppelsteins die Summe beider Felder ergibt (bei einem 6er Doppelstein also 12 Augen). Da an den ersten Doppelstein – den „Sniff“ – Steine auch an den beiden Querseiten angelegt werden können, werden die Enden der angelegten Steine gezählt.

**Versuchen Sie nun selbst die korrekte Punktzahl zu ermitteln. Richtig. Der Spieler erhält zehn Punkte (4 + 3 + 3 = 10).**



Daß die Gesamtpunktzahl in dieser Abbildung außerdem keine Punkte gibt, können Sie sich jetzt leicht selbst ausrechnen. (1 + 0 + 4 + 2 = 7).

Wenn Sie nun auch noch die Punktezahl der nächsten Abbildung richtig errechnen, haben Sie die Regeln verstanden und können direkt durchstarten.



**Das obere Querende des Doppelsteins ist offen und zählt somit o Punkte.**

Ist eine Runde beendet, so werden alle Punkte zusammengezählt und die nächste Runde kann eingeläutet werden. Wer zuerst 250 Punkte beisammen hat, der gewinnt die gesamte Partie.



### Domino-Kekse aus der Shareware-Szene

Sie finden auf der Heft-CD insgesamt fünf Domino-Spiele für Windows aus der Shareware-Szene vor, die alle den oben angeführten Regeln entsprechen.

Empfehlen möchte ich Ihnen zum Start Curtis Camerons „Dominoes“, das Sie nach einer z.Z. noch kostenlosen Registrierung sogar bei Mirabilis mit anderen Spielern über das Internet spielen können. Das Programm ist recht einfach zu bedienen und erlaubt Ihnen zudem einen schönen Überblick über die gutgeschriebenen Punkte. So können Sie sehr schnell feststellen, ob Sie die Regeln beherrschen.

### Zu guter Letzt ...

... ein Hinweis in eigener Sache: Die „SharePlay“ würde von Ihnen, ja genau von Ihnen, gerne wissen, ob Ihnen dieser Artikel gefallen hat. Bei positiver Resonanz werden wir die Rubrik: „Jetzt lerne ich ...“ mit Regelwerken zu weiteren bekannten und unbekannten Spielen fortsetzen. Lassen Sie sich überraschen!

*Herzlichst, Ihr Jens Grabig*



SharePlay
Das Shareware-Spiele-Magazin

## Die nächste Ausgabe erscheint am 13.3.98

An dieser Stelle muß ich Ihnen etwas verraten: Wir haben unser Pulver vollkommen und bis hin zum letzten Körnchen verschossen. Alle neuen Spiele, die wir noch kurz vor Redaktionsschluß aus dem Internet bezogen oder auf Diskette zugeschickt bekommen haben, finden Sie auch auf der Heft-CD vor. Ich halte wenig davon, kleine Spiele-Depots anzulegen, damit wir im nächsten Heft noch davon zehren können.

Und so steht eine Sache fest: Ich habe derzeit noch nicht den blassesten Schimmer, welche Spiele ich Ihnen im nächsten Heft anbieten kann. Nach einem Monat der Besinnung stehen auf jeden Fall wieder nächtelange Surftrips auf dem Programm, damit Sie auch auf der nächsten Heft-CD mindestens 100 neue Programme und Spiele vorfinden werden. Über die Qualität und die Ausrichtung dieser Games kann jetzt nur spekuliert werden – die „SharePlay" bleibt eine Wundertüre, die erst beim Aufreißen zeigt, was drinnen steckt.

Wir versuchen jedenfalls wieder alles, um Ihnen neben den Shareware-Programmen auch einige bereits bezahlte Vollversionen und viele spielbare Demoversionen anzubieten.

Das heißt – ein spielbares Demo haben wir ja bereits. Es heißt **„Shadowmaster"**, stammt von Psygnosis und läuft unter Windows 95. Der „Shadowmaster" dürfte alle Ballerfreunde in seinen Bann ziehen, denn endlich einmal geht es wieder um das Motto aller schießwütigen Pistoleros: „If it moves, shoot it." Ein erster Probelauf des Demos bringt auf jeden Fall die ersten Fakten an Tageslicht. Der 3D-Shooter wartet mit einer höchst detaillierten Grafik auf und schickt ziemlich große und schwer zu zerstörende Mech-Roboter ins Rennen. (cs)




## Das SharePlay-Team:

**Verleger und Herausgeber:**
Dipl.-Ing. (FH) Holger Bucher
**Chefredakteur:**
Carsten Scheibe
**Redaktionelle Mitarbeit:**
Jens Grabig
Matthias Neumann (Cartoons)
**Redaktion SharePlay:**
Redaktionsbüro Typemania
Werdener Str. 10, 14612 Falkensee (bei Berlin)
Fax: 0 33 22-50 08-66
E-Mail: Typemania@compuserve.com
Internet: http://www.typemania.de
**Layout/Grafik/Reproduktion:**
Schüle Graphics
Prätoriusstr. 48, 76448 Durmersheim
Tel. 0 72 45/93 71 63, Fax 93 71 64
E-Mail: schuelegraphics@ilk.de
Internet: http://www.schuele-graphics.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.
ISSN 1434-7792 • 2. Jahrgang



# Der sichere Weg zum Highscore







# 10 Vollversionen
# 200 Shareware-Programme mit
# 25 Internet-Tools

**Erobern Sie mit uns die oberen Levels. Wir geben Ihnen alle 2 Monate Tips und Tricks, wie Sie siegreich in die Highscores einziehen können.**

## Für nur 16,90 DM

**Jetzt im Zeitschriftenhandel!**

# Für alle PC-Musiker!




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

**JETZT im Handel!**

# Für alle Windows-Einsteiger




**JETZT im Handel!**




**Wenn Du nicht mehr weiter weißt – dann greif' zum Lösungsheft!**

**JETZT im Handel!**