Mit Spiele-CD

135 top-aktuelle Spiele & Demos

Nr. 2/99 · Feb./März '99

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

ISSN 1434-7792 3. Jahrgang

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

8 Vollversionen:



- 55 nackte Beach-Girls
- Erotik-Memory
- 2 sexy Screensaver
- Erotik-Kalender
- WinSchach 1.05
- Quarterdeck ViruSweep 1.0

Der Knüller:

»Die Smaragdmine«

80 MB Aufbau-Simulation in 3D



Shareware-Hits:

- DemonStar 2.1
- Monsters & Mayhem 1.1
- Schnauz 99
- Slay 98
- Wild Ride 1.2

CD fehlt?
Wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

CD defekt?
Bitte mit Fehlerbeschreibung einsenden an:
Publish Verlag GmbH, Römerstraße 34, 76571 Gaggenau.
Wir schicken Ihnen sofort Ersatz.

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

Erotik-Special
- 55 Aktfotos „Strandmädchen"
- 2 sexy Bildschirmschoner
- Erotik-Jahreskalender
- Erotik-Memory

Bonus Spiele für Kinder

Spiele-Demos
- Caesar III • Die Siedler 3
- King´s Quest VIII
- Age of Empires: Rise of Rome
- Asghan • Deathkarz
- MS Golf99 • MS Pinball Arcade

Shareware-Hits
- Pentagramma 1.0.95 – Knobelspiel
- Bzzz! 2.06 – Fliegen fangen als Frosch
- Monsters & Mayhem 1.1 – Gauntlet-Variante
- Schnauz 99 – deutsches Kartenspiel
- Slay 98 – Risiko mal anders
- DemonStar 2.1 – Weltraumballerspiel
- Wild Ride 1.2 – Der Surfsimulator

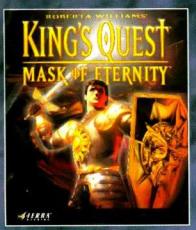
Publish Verlag GmbH

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

COMPACT DISC

8 spielbare Demos

- King's Quest VIII
- Die Siedler 3
- Age of Empires: Rise of Rome
- Deathkarz
- MS Golf 1999
- MS Pinball Arcade
- Asghan
- Caesar III



SharePlay Award '99

Die besten Shareware-Spiele

Eltern-Ratgeber Spielen & Lernen: Software für Kinder

4 394222 116905 02

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

Was will man mehr?



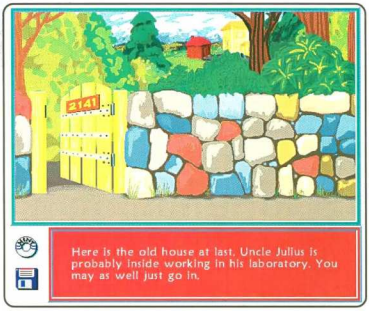
Computermagazine aus dem Publish Verlag

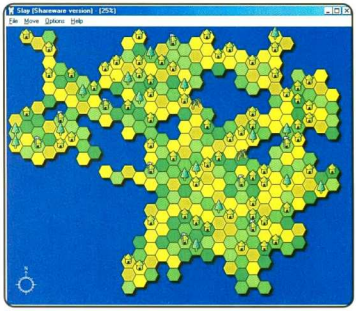
Jetzt im Zeitschriftenhandel!



Virtuelle Spielhölle

Spieler aufgepaßt: Auf unserer Heft-CD sammeln wir über 135 topaktuelle Shareware-Spiele und kommerzielle Demos. Wem das noch nicht ausreicht, der holt sich unser Erotik-Spezial auf den Bildschirm. Viel Software fürs Geld – das ist unser Motto.



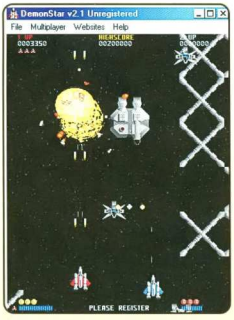


Liebe Leserinnen, liebe Leser,

viele von Ihnen haben sich zu Weihnachten endlich einen Computer gegönnt oder eine graue Kiste geschenkt bekommen. Jetzt hungert das neue CD-ROM-Laufwerk nach digitalem Futter – vor allem Spiele sollen es sein, die Ihnen die Zeit vor der Mattscheibe zu vertreiben haben.

Die Regale im Fachhandel sind bis unter die Decke gefüllt, wenn es um die Auswahl von neuen, kommerziellen Spielen geht. Leider sind diese hochwertigen Games nicht nur sehr spielstark, sondern auch recht teuer. Da tut jede Mark weh, die in eine Niete investiert wird. Ganz in diesem Sinne sammeln wir für Sie **aktuelle Spiele-Demos** auf der Heft-CD, die Sie auf Herz und Nieren testen können, bevor Sie sich anschließend vielleicht für einen Kauf entschließen.

Das Erst-testen-dann-kaufen-Prinzip gilt auch für **Shareware-Spiele.** Dabei handelt es sich um Spiele, die überhaupt nicht im Handel angeboten, sondern direkt bei den Programmierern bestellt werden. Die wiederum verschenken Testversionen, die nur geringfügig eingeschränkt sind und einen ersten Eindruck vom Vollprodukt vermitteln – als Werbung in eigener Sache. Die SharePlay widmet sich nun bereits im dritten Jahr diesen ganz speziellen Spielen, die von anderen Magazinen oft nur stiefmütterlich oder gar nicht behandelt werden. Vom Kartenspiel über das Ballerabenteuer bis hin zum neuen Geschicklichkeitsspiel sind in der Shareware-Szene alle Genres vertreten, die man sich nur vorstellen kann – die Qualität der Shareware-Spiele ist erstaunlich hoch. Wir sammeln in jedem Heft über 135 Neuheiten aus diesem Bereich und stellen sie ausführlich im Magazin vor. Selbst mit den Testversionen sollten Sie auf Wochen hinaus beschäftigt sein – wir haben die Heft-CD bis zum Rand gefüllt.



Da gemäß unserer letzten Umfrage viele PC-Neulinge und Anwender ohne Internet-Zugang und Englischkenntnisse unter Ihnen sind, hier noch ein paar Fakten zur Klarstellung: Wir sammeln die Programme nur ein, entwickeln sie aber nicht selbst. Deswegen haben wir keinen Einfluß darauf, ob sich die Spiele direkt von der CD aus starten lassen oder zuvor erst installiert werden müssen. Und stellen wir Ihnen eine englische Version vor, so gibt es derzeit noch keine deutsche Übersetzung. Meistens ist auch keine geplant. Die im Magazin abgedruckten Adressen und Daten der Programmierer sind auch die einzigen, die wir besitzen. Derzeit ist es recht schwierig, ausländische Programme zu bezahlen, wenn Sie keinen Internet-Zugang und keine Kreditkarte besitzen. Wir suchen bereits händeringend nach einem Service, der solche Vollversionen gegen Unkostenzulage vermittelt – wir selbst können ihn leider nicht bieten.

Apropos Umfrage: Wir werden versuchen, Ihre Anregungen so schnell wie möglich in die Tat umzusetzen. Da sich eine überzeugende Mehrheit für die Erotik-Beiträge ausgesprochen hat, werden wir diese auf jeden Fall beibehalten.

Ach ja: In unseren Augen lohnen die Shareware-Spiele **Uncle Julius, Schnauz 99, Slay!, Wild Ride** und **DemonStar** auf jeden Fall einen sofortigen Test. Also schnell zur entsprechenden Seite weiterblättern!

Carsten Scheibe, Chefredakteur

PS: Unser Service für Sie – ab sofort stellen wir täglich ein nagelneues deutsches Shareware-Programm auf unserer Homepage zum Download bereit – www.typemania.de.

Inhalt

Redaktionelles

3 **Editorial**

6 **Scheibenkleister**
Die Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD

53 **Spiele von A bis Z**
Der Gesamtindex – Ausgabe 2/99

64 **So haben Sie entschieden**
Umfrageergebnisse

66 **Vorschau + Impressum**

Vollversionen

10 **Schachmatt**
WinSchach Light 1.05

11 **Neuer Saft aus der Dose**
Die Smaragdmine 1.0 Light

Erotik-Spezial

14 **Wassernixen**
56 x Girls at the Beach II

16 **Sexy Überraschung**
Erotische Gimmicks für Windows

Shareware-Lupe

7 **Frische Ware**
Shareware-Shorties für Eilige

18 **Zwergenaufstand**
Monsters & Mayhem 1.1

19 **Waffenbrüder**
DemonStar 2.1

20 **Auf Dinosaurier-Jagd**
Carnivores Demo 1.01

21 **Diebe! Diebe!**
Santa's Secret Valley 2.00

22 **Onkel Julius ist weg!**
Uncle Julius and the Anywhere Machine 1.03

23 **Abgesoffen**
Schnauz 99

24 **Ritterspiele**
Slay! – Workshop

26 **Ritt auf der Welle**
WildRide 1.2

Spiele kompakt: Top 22

33 **123 Free Solitaire 3.4** – 5 kostenlose Kartenpatiencen

33 **3D Cuballz 1.0** – Goldene Bälle müssen abgeschossen werden

34 **3D Roulette** – Casino-Atmosphäre auf dem PC-Bildschirm

34 **Abo-Bugs 1.0** – Centipede in der Neuauflage

35 **Align It!** – Bringe fünf gleichfarbige Steine in eine Reihe

35 **AuM DX 1.0** – Atome müssen auf dem Spielbrett abgelegt werden

Vollversion Smaragdmine Light



Wer sich für spannende Aufbau-Simulationen interessiert, der findet auf unserer Heft-CD nicht nur die Demos von **Rise of Rome, Caesar III** und **Die Siedler III** vor. Das äußerst komplexe Spiel **Smaragdmine** entführt Sie in staubtrockenes Wüstengelände. Hier gilt es, mit vereinten Kräften Smaragde zu schürfen, aus denen später Energie gewonnen wird. Damit alles gut läuft, müssen die Spieler Häuser bauen, Forschung betreiben, ein Wasserwerk kontrollieren, Wachen aufstellen und eine Farm führen. In der grafisch hervorragend gestalteten Light-Vollversion können Sie 250 Spielwochen lang ohne Einschränkungen tätig werden.

Ab Seite 11.



Sex sells: Erotische Gimmicks

Sie haben es sich so gewünscht: Auch in diesem Magazin stellen wir Ihnen wieder über 50 hochauflösende Strandnixen ohne Badeanzug und Bikini vor – unser Hausfotograf Hubertus Blume hat es möglich gemacht.

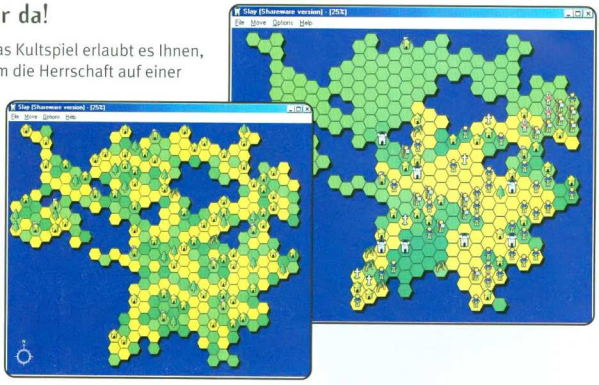


Zusätzlich spendieren wir Ihnen diverse erotische Vollversionen, darunter mehrere Bildschirmschoner, einen Kalender und ein Memory-Spiel.

Ab Seite 14.

Slay! ist wieder da!

Risiko mal anders: Das Kultspiel erlaubt es Ihnen, in einer 3D-Kulisse um die Herrschaft auf einer Insel zu kämpfen. Per Mausklick bauen Sie Burgen, bilden Speerträger und Ritter aus und schleifen anschließend die gegnerischen Spielfelder. Slay! macht süchtig ohne Ende – wir zeigen es Ihnen anhand der neuen Version.



Ab Seite 24.

Surfen mit dem Weißen Hai

Surf! Surf! So schreien die Schaulustigen am Strand, wenn Sie mit Ihrem Brett auf einer zig Meter hohen Welle reiten und dabei auch noch geschickt dem Weißen Hai ausweichen, der nach Ihren Waden schnappt. Der famose 3D-Surfsimulator bringt den Surfer auch mit schwimmenden Giftfässern, gewaltigen Ozeanriesen, rostigen Bohrinseln und mit den Raumschiffen Außerirdischer in Gefahr.

Ab Seite 26.





SharePlay-Awards 1999

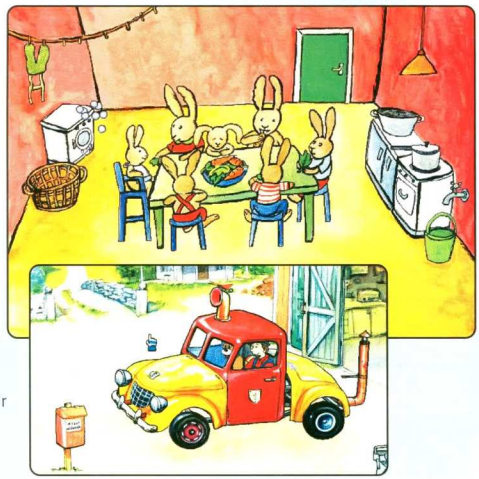
Das Jahr 1998 ist passé, und für uns war es einmal an der Zeit, Bilanz zu ziehen: Was ist uns aus dem letzten Jahr in Erinnerung geblieben? Welche neuen Spiele haben uns besonders beeindruckt? Die in unseren Augen besten Games haben wir mit dem SharePlay-Award ausgezeichnet.

Ab Seite 28.

Großer Elternratgeber: Futter für kleine Mäuse

Kinder und Computer – das sind zwei Dinge, die immer besser zusammenpassen. Die Qualität der Lernspiele für unsere Kleinen ist so gut wie nie zuvor, und die Preise für die Software sinken endlich auf ein erträgliches Maß. Eltern, die nur nach dem Besten für ihren Nachwuchs suchen, finden in unserem neuen Ratgeber viele Kauftips von Silberscheiben, die für die wißbegierigen und spielsüchtigen Knirpse ganz besonders gut geeignet sind. Zusätzlich stellen wir Ihnen Bücher, Internet-Seiten und Shareware-Spiele zum Thema vor.

Ab Seite 54.



Inhalt

36 **Brickanoid 1.1** – Tragen Sie die Mauer mit einem Ball ab

36 **Bzzz! 2.06** – Der Frosch hat mächtig Kohldampf

37 **Commopoly 1.11.98** – Monopoly ein mal ganz anders

37 **Crossing Over 1.0** – Spannendes Brettspiel für zwei Personen

38 **Hookworm II 2.01** – Wurmi huscht über den Schirm

38 **Keno Reeves Video Keno 3.0** – Casinospiel „with an attitude"

39 **Knippel 1.0** – Gelungene Kniffel-Neuinterpretation

39 **Kyodai Mahjongg 6.28** – Brillant umgesetztes Mah-Jongg

40 **Memory Game 2.0** – Memory mit fünf Bildersets

40 **Pentagramma 1.0.95** – Deutsches Grübelspiel mit guter Optik

41 **Poker Patience Pack 1.00** – Verschiedene Pokerspiele unter einer Oberfläche

41 **ProjectBrasil 2000 2.22** – Bauen Sie eine brasilianische Stadt auf

42 **Runes 1.0** – Interpretieren Sie die Geheimzeichen auf dem Monitor

42 **Triad 1.1** – Logische Symbolreihen müssen fortgeführt werden

43 **Worm Attack!** – Achtung, die Würmer greifen an

43 **X-Mas Slots** – Einarmiger Bandit mit Weihnachtssymbolen

Spielbare Demos

44 **Frühstück in Karthago**
Age of Empires – Rise of Rome

45 **Schwerter & Würstchen**
Asghan – The Dragon Slayer

46 **Im Dienste Roms**
Caesar III

47 **Friß Gummi, Kumpel**
Dethkarz

48 **Hier lass' ich mich nieder ...**
Die Siedler III

50 **Schlammschlacht**
King's Quest VIII – Mask of Eternity

51 **Ein Tag im Golfclub**
Microsoft Golf 1999 Edition

52 **Ich geb' mir die Kugel!**
Microsoft Pinball Arcade

Feature

27 **Eine Frage hab ich noch**
Gameshows im Internet

28 **Das geniale Dutzend**
SharePlay-Awards 1999

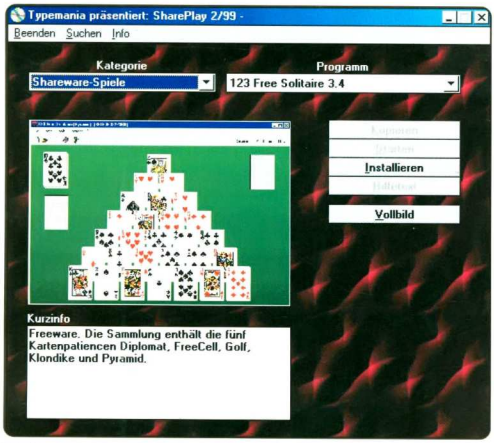
54 **Kleine Mäuse**
Großer Elternratgeber: Software und Lesefutter für Computerkids



Die Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD

Scheibenkleister

Alle Programme, die in diesem Heft besprochen wurden, finden Sie auch auf der CD vor – eingebettet in ein komfortables Menü, das direkt von der Silberscheibe aus startet. Ab dieser Ausgabe spendieren wir Ihnen eine zusätzliche Oberfläche speziell für Windows 95/98.



Windows-3.1-Anwender nutzen das alte Menü: Wählen Sie einfach im Pulldown-Menü das Programm aus, das Sie gerade interessiert – prompt lädt das Menü das dazugehörende Datenblatt.

Benutzen des Menüsystems

Unter Windows 95/98 wird automatisch ein Auswahlmenü aufgerufen, das Ihnen die Entscheidung zwischen unserem alten Menü und der neuen 32-Bit-Shell überläßt, die wir Ihnen seit dieser Ausgabe anbieten. Unter Windows 3.1 doppelklicken Sie im Dateimanager auf die Datei **START16.EXE,** die sich im Hauptverzeichnis der Heft-CD befindet. Das ist unser „altes" Menüsystem, das weiterhin zu nutzen ist.

Das Menüsystem selbst ist sehr einfach strukturiert. So enthält das Pulldown-Menü *Kategorie* „Schubladen", die den einzelnen Sammelkriterien der Shareware entsprechen. Haben Sie eine der Kategorien ausgewählt, so können Sie in der Auswahlliste *Programm* die Namen der dazugehörigen Programme abfragen. Klicken Sie hier auf einen Programmnamen, so blendet das Menü sofort einen aussagekräftigen Screenshot und eine deutsche Kurzbeschreibung der betreffenden Anwendung ein. Um ein Programm zu starten oder zu installieren bzw. einen Hilfetext abzurufen, drücken Sie einfach einen der entsprechend beschrifteten 3D-Buttons. Mit dem Button *Vollbild* oder per Doppelklick auf den Screenshot bringen Sie das kleine Bildschirmfoto im Menü auf seine volle Größe. Um den Screen wieder zu schließen, klicken Sie ihn mit der Maus an.

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

Das Menüsystem sollte unbedingt im **Hi-Color-** oder **True-color-Modus** von Windows gestartet werden, um Falschfarben oder lange Ladezeiten zu verhindern.

Heft-CD funktioniert nicht?

Es kann immer wieder einmal vorkommen, daß die auf dem Cover aufgeklebte Heft-CD bei Ihnen nicht funktioniert. Sollte die CD-ROM von Ihrem Laufwerk nicht erkannt werden (= das Menü braucht im Autostart-Modus Ewigkeiten, um hochzufahren, oder hängt sich ganz auf), so tauschen wir Ihre defekte CD-ROM gerne gegen eine neue aus. Bitte prüfen Sie aber unbedingt, ob die CD-ROM nicht auf einem anderen Laufwerk doch noch funktioniert. Bitte schicken Sie die defekte CD-ROM *nur* an den Verlag und nicht an die Redaktion.

Probleme & Laufzeitdateien

Sollte eines der Programme bei Ihnen den Start oder die Installation verweigern, so kann dies mehrere Ursachen haben. Im CD-Menü haben wir im Abschnitt „Redaktionelles" vorsorglich mehrere gängige **Runtime-Dateien** zusammengetragen, die Sie zur Sicherheit beim ersten Start des Menüs einmalig in das Systemverzeichnis von Windows kopieren sollten.



Auch unser neues Menüsystem für Win 95/98 startet direkt von der Heft-CD-ROM. Um es zu verwenden, brauchen Sie keine Dateien auf die Festplatte Ihres PC zu kopieren.

Shareware-Shorties für Eilige

Frische Ware

Auch in den letzten Wochen sind wieder deutlich mehr Shareware-Spiele erschienen, als wir sie ausführlich im Magazin vorstellen können. In dieser Rubrik stellen wir Ihnen deswegen interessante Neuheiten und lohnende Updates vor.

3 Phase (Beta)

Dieses Arcade-Spiel fordert Sie dazu auf, den Atomreaktor im Spielfenster zu zerstören. Dabei müssen Bausteine aus subatomarer Materie eingesetzt werden.

3D Ten Thousand 1.0

Bei diesem Würfelspiel müssen Sie versuchen, früher die 10.000 verlangten Punkte zu erreichen als Ihr Gegenspieler.



500 Card Game For Windows 95

Dieses Kartenspiel basiert auf dem Regelwerk „500“, das hierzulande nicht sehr bekannt ist, in der Online-Hilfe aber erklärt wird.

Alphatris 1.2

Schnelles Arcade-Wortspiel, bei dem der Spieler in Tetris-Manier herabfallende Buchstaben zu einem englischen Begriff zusammenfügen muß. Mit vielen Extras.

Ancient Ivory 3.5

Die preisgekrönte Kniffel-Variante kommt ganz im altertümlichen Ambiente daher. Vier verschiedene Regelwerke ermöglichen ein spannendes Spiel. Oder haben Sie schon einmal Kniffel mit zehn Würfeln gespielt?

Animated MahJongg 1.1

Die moderne Mah-Jongg-Umsetzung ist mit fünfzehn verschiedenen Drachen-Layouts und drei Steinsets ausgestattet. Um den Turm aus 144 Steinen abzubauen, müssen die Ziegel pärchenweise mit der Maus angeklickt werden.



Astro-Mania 1.0

Astronomie-Lernspiel mit acht Levels.

B.U.G.S. 98 1.5

DirectX. Mit einem kleinen Raumschiff stellt sich der Spieler den angreifenden Horden der Aliens. In dem famosen Ballerspaß bleibt kein Auge trocken, wenn es gilt, die Übermacht zu dezimieren. Die Testversion enthält sechs Levels, wobei im letzten Level der Boss-Gegner wartet. Unbedingt ausprobieren – siehe Testbericht im letzten Heft.

BigJig 4.0

Ein beliebiges Bild zerfällt in diesem Programm in bis zu 950 einzelne Puzzlesteine, die anschließend mit der Maus neu zusammenzufügen sind.

Bombs 3D 0.99

Freeware. In diesem dreidimensionalen Parcours haben Sie die Aufgabe, Bomben abzulegen, mit denen sich die animierten Gegner in die Luft sprengen lassen.

Bubble Puzzle 97 1.3c

Freeware. Bei diesem Geschicklichkeitsspiel muß der Spieler verschiedenfarbige Kugeln unter Einstellen des Abschußwinkels ins Spielfeld katapultieren. Berühren sich dabei drei oder mehr Kugeln gleicher Farbe, so verschwinden diese.

Chess2 1.4

Das Schachprogramm öffnet PGN-Dateien und lädt bis zu 512 Spielkonstellationen aus einer einzelnen solchen Datei.

ChessMaster 98 1.4

Mit diesem Programm treten Sie gegen einen starken Computer-Gegner an, der bis zu fünf Schwierigkeitsstufen bietet. Geeignet ist das Programm für Anfänger ebenso wie für Profis. Alle Züge sind im nachhinein analysierbar und können per Mausklick abgefragt werden.



Cobjacks 1.0

Freeware. Das Spiel setzt das Poker-Regelwerk „Jacks or better“ um. Einen Gewinn gibt es bei dieser Draw-Poker-Variante erst ab einem Pärchen mit Buben.

Collo 1.0

Freeware. Konzentrationsspiel, bei dem neun Farben zu einem Muster zusammengefügt werden. Versuchen Sie, dieses Muster per Drag and Drop nachzubauen.

Concentration! 1.0

Memory-Spiel, das mit verschiedenen 3D-animierten Formen gespielt wird und das wahlweise acht oder 48 Steine auf den Schirm holt. Das Spiel kann gegen den Computer oder gegen einen Freund gespielt werden.



Cowboy Casino 1.0

Freeware. Sehr opulent gestaltetes Online-Casino, das sich auch ohne Geldeinsatz offline spielen läßt. Tip: Setzen Sie online niemals echtes Geld – Sie können nur verlieren.



Daisy Reversi 2.0

Hochwertige Reversi-Version mit einem starken Computergegner und der Option, die Größe des Spielbrettes (von 6x6 bis 24x24) zu beeinflussen.

David's BackGammon 2.6.1

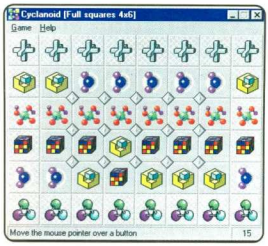
Backgammon-Umsetzung mit fünf Schwierigkeitsstufen.

Spiele für Windows 95/98

Insofern nicht anders gekennzeichnet, handelt es sich bei den Shareware-Spielen in diesem Magazin um Programme, die unter Windows 95/98 laufen und in der Regel auch unter Windows NT startfähig sind.

Cyclanoid 1.2

Puzzlespiel, das auf Tiles basiert. Ziel ist es, die Motive in geordneten Reihen anzuordnen.



DesktopPlant 1.51

Pflanzen Sie eine kleine Pflanze auf Ihren Desktop. Vergessen Sie aber nicht, das kleine Lebewesen täglich zu gießen.

DiceDeluxe 1.0

Neue Kniffel-Umsetzung mit Undo-Funktion und Highscore-Liste.

Dominoes for Windows 2.0

Domino-Umsetzung mit drei verschiedenen Regelwerken.

Enigmacross for Windows 95 4.0

Trickreiches Acrostik-Denkpuzzle, wie man es in vielen Tageszeitungen findet.

Fire95 2.03

Helfen Sie den Feuerwehrmännern dabei, Leute, die aus einem brennenden Haus springen, mit einem Tuch aufzufangen.



Fremdsprachen Spielesammlung 1.0

Fünf einfache Spiele rund ums Vokabelnlernen.

Geert's Backgammon 2.6.1

Freeware. Spielen Sie Backgammon gegen den Computer, und wählen Sie dabei aus mehreren Schwierigkeitsgraden.

GJ aMAZEing Pacman 2.0

Pacman-Klon mit 20 spannenden Levels.

HasteCK ReverseMe PR9.1

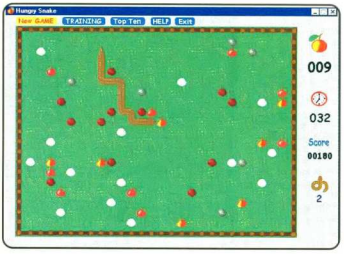
Moderne Reversi-Umsetzung mit variablen Spielbrettern und einem starken Computergegner.

Homeland - The Stone of Night

Fantasy-Rollenspiel mit isometrischer Schrägdraufsicht.

Hungry Snake 1.0

Helfen Sie der hungrigen Schlange dabei, an die im Parcours auslie-



genden Äpfel zu gelangen. Dabei darf sie nur nicht die Außenmauern oder sich selbst berühren.

Jack 1.0

Freeware. Das Spiel simuliert den Einarmigen Banditen „Half armed Jack", wie er in vielen Casinos zu finden ist.

Jonggy 1.71

Schnelle Kartenpatience mit einem neuen Regelwerk und einer sehr ansprechenden Grafik.

Klondike Deluxe 3.1

Bei dieser Kartenpatience haben Sie die Möglichkeit, eigene Kartensets zu generieren. Einige Beispiele liegen dem Spiel bereits bei.

Laser Blocks 2.3

Bei diesem Tetris-Spiel gilt es, die Laserstrahlen in den Steinen miteinander zu verbinden – dann lösen sich die Steine auf.

Maze Creator 1.0

Mit diesem Tool können Sie eigene Labyrinthe generieren und ausdrucken.

Microbes Game 1.0

Versuchen Sie, Ihre Mikroben so lange wie nur möglich am Leben zu lassen.

Minitris Penta 1.0

Steine fallen in einen Schacht hinunter, der fünf Anlegestellen bietet. Berühren sich mindestens drei gleichfarbige Steine, so lösen sie sich auf. Dumm, daß gleich acht verschiedene Farben im Spiel sind.

MissionRisk 1.1.0

Wunderschön umgesetztes Risikospiel, bei dem der Spieler gegen den Computer oder gegen mehrere Freunde antreten kann. Wer Spaß an dem Brettspiel Risiko hat, der wird auch an dieser Version seinen Spaß haben. Ein Knüller – ausführlich vorgestellt im letzten Heft.

Neko 4.0

Freeware. Eine kleine Katze verfolgt ständig den Mauszeiger.

Net Chess 2.0

Zwei Spieler setzen sich am virtuellen Schachtisch gegenüber. Möglich wird dies per Modem-, Internet- oder Netzwerkverbindung.

Net Poker 2.0

Spannendes Pokerspiel für zwei Personen, die ihre Rechner miteinander verknüpft haben.

Net Stalker 1.01

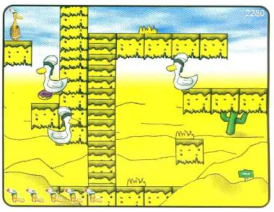
Sie bekämpfen im Internet die Cyber-Terroristen und stellen dabei den Weltfrieden wieder her. Benötigt den installierten Internet Explorer!

NetBattleShip 1.1.2

Schiffe versenken im TCP/IP-Netzwerk. Jetzt mit Chat-Fenster.

Nonsense Madness 1.1

Freeware. Erkunden Sie in 20 Levels die Plattformen, die mit den verrücktesten Überraschungen aufwarten.



Othello 1.10

Das klassische Othello-Spiel mit beeindruckender Grafik und tollen Sounds.

Pare A Pair 4.0g

Versuche, die ausliegenden Symbole zu einem Paar zusammenzustellen.

Platsch und Päng 1.03

Versuchen Sie, die versteckten Ziele im Wasser zu treffen.



PLUS700 6.04

Klassische Umsetzung des Brettspiels Dame. Der Schwierigkeitsgrad des Computergegners paßt sich direkt an den Spieler an.

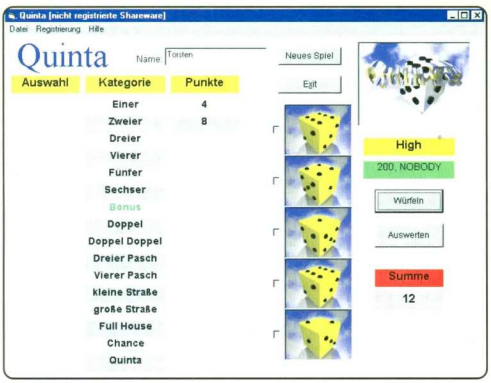


Puzzle 1.6

Sie haben nur wenig Zeit, um dieses Schiebepuzzle zu lösen, das wahlweise mit Buchstaben oder mit Zahlen arbeitet.

Steve's Solitare 1.0

Freeware. Einfaches Stecksolitaire. Entfernen Sie alle Spielsteine vom Brett, bis nur noch einer übrig bleibt.



Quinta 1.0

Gut gemachte Kniffel-Variante mit fünf Würfeln und einer einzelnen Spalte zum Notieren der Punktezahl.

Schafkopf 2000

Wer ein Faible für das bayerische Kartenspiel Schafkopf hat, der kann bei diesem Spiel seinen Computer zu einem Match herausfordern.

Shoot it! 1.01

Freeware. Ziel ist es bei diesem Game, auf rasch eingeblendete Zielscheiben zu schießen. Gezielt wird natürlich mit der Maus.

Sokoban for Windows 2.01

Freeware. Der Klassiker enthält über 350 verschiedene Sokoban-Räume, die sich nacheinander oder in beliebiger Reihenfolge anwählen lassen.

SlotMachine 1.0

Freeware. Der Einarmige Bandit enthält zwei verschiedene Spiele. Setzen Sie Ihr virtuelles Geld auf die Symbole, die sich auf den Rollen drehen.

Sir Bombalot 1.0

3D-Alternative zum Schach, die auch online im Internet gespielt werden kann.

SeaWars 1.0

Machen Sie in diesem Spiel die Jagd auf die Piraten.

Smiley's Breakout 1.0

Freeware. Leichtes Breakout-Spiel mit gerenderten 3D-Grafiken.

Solitaire Plus 1.0

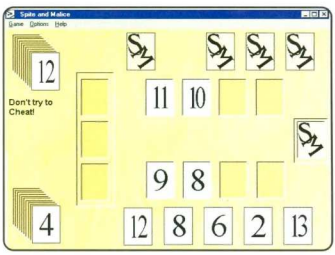
Ein Dutzend populäre Kartenpatiencen ist unter einer gemeinsamen Oberfläche zusammengefaßt.

Symcal

Freeware. Versuchen Sie das Rätsel zu lösen, das sich da auf dem Bildschirm zeigt, indem Sie die Symbole den richtigen Zahlen zuordnen. Rätsel dieser Art kennen Sie sicher aus der Zeitung.

SpiteNET: Spite and Malice 2.1.1

Das amerikanische Kartenspiel Spite and Malice gibt es nun auch in einer erstklassigen PC-Umsetzung.



Tic Tac Toe 2.5

DOS. Das klassische TicTacToe in zwei Schwierigkeitsgraden.

Tetrix '99 1.1

Freeware. Kostenloser Tetris-Klon, bei dem man seinen Highscore ins Internet hochladen kann.

Tic Tac Toe 98 1.0

Spielen Sie Tic Tac Toe in drei Schwierigkeitsstufen gegen den Computer.

Twisted Tails

Nettes Spiel für Schüler, die gerade erst Englisch lernen. Es basiert auf einem alten Märchen.

UGO - English 1.1

Das Programm beantwortet die Fragen der Anwender. Ehrlich.

Ultimate Gin II 1.1.54

Umsetzung des englischen Kartenspiels Gin, das man gegen den Computer oder auch über das Internet spielen kann.

Vokki 1.2

Vokabeltrainer mit integrierten Lernspielen.

WarGame Processor 1.01

Mit diesem Spiel lassen sich Sechseckwelten für Rollenspiele generieren und auch mit Leben füllen. Die Karten können unter den Spielern ausgetauscht werden.

Yo'Dice 2.11

Würfelspiel für zwei Personen.

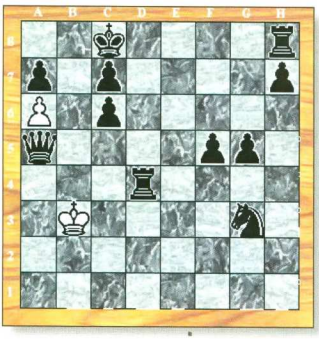
MATHIAS NEUMANN

MODERNE ZEITEN



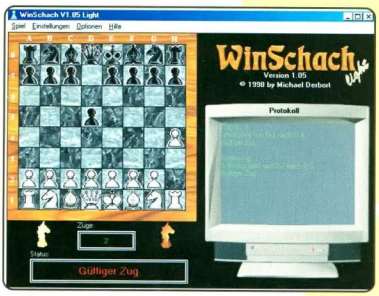
WinSchach Light 1.05

Schachmatt



Wer die Intelligenz mit Löffeln gefressen hat und schon lange keinen willigen Gegner mehr für eine Partie Schach findet, der bittet fortan den Computer um ein Match. Mit unserer Light-Version kommen Gehirnakrobaten auch ohne monetären Einsatz auf ihre Kosten.

WinSchach errichtet ein Schachbrett auf dem Bildschirm und füllt es nach dem Start einer neuen Partie mit den allseits bekannten Schachfiguren. Dabei kann sich der Anwender per Menübefehl dafür entscheiden, ob er selbst oder der Computergegner die weißen Steine führt und demnach die Partie beginnt. Als kleines Gimmick am Rande ist es möglich, eines von drei verschiedenen Steinsets zu aktivieren, um rein optisch für ein wenig Abwechslung zu sorgen – bleiben die Regeln selbst doch immer gleich.



Die Bauern machen mobil, eine neue Runde hat begonnen.

Gezogen werden die Steine per Drag and Drop mit der Maus. Ungültige Züge werden sofort wieder zurückgenommen, so daß Einsteiger die Software auch benutzen können, um sich in das Schachspiel einzufinden. Als Orientierungshilfe zeigt ein eingeblendeter Monitor alle zuletzt vorgenommenen Züge an und läßt außerdem einen weißen oder schwarzen Spielstein animiert drehen, um so geschickt darauf hinzuweisen, wer der erbittert kämpfenden Kontrahenten gerade an der Reihe ist. Als Schummelhilfe steht übrigens eine Zugrücknahme bereit, die nicht nur den aktuellen Zug ungültig macht, sondern bei Bedarf eine ganze Partie bis zur Eröffnung rückgängig machen kann.

Kluger Rechner!

Der Computergegner kann einen von drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden annehmen und so seinem Herausforderer unterschiedlich stark zusetzen. Wer Zeit hat, erhöht außerdem die Berechnungstiefe, die angibt, wie viele Züge der Computergegner im voraus berechnen soll, bevor er sich für einen Zug entscheidet. Bei einer Berechnungstiefe von drei Zügen ist das Elektronenhirn durchaus eine ganze Weile beschäftigt.

Die gewählten Einstellungen und der aktuelle Spielstand können gespeichert werden, um sie beim nächstenmal wieder neu zu verwenden.

Resümierend handelt es sich bei WinSchach Light um ein optisch sehr ansprechend gestaltetes Schachspiel, das auch von der Spielstärke her durchaus etwas zu bieten hat. Die Light-Version ist bereits bezahlt und kann dauerhaft eingesetzt werden.

Vorzüge der neuen Version

Inzwischen ist bereits die neue Version 1.1 erschienen. Sie erlaubt es, Spielprotokolle als Textdateien zu sichern und sie auszudrucken. Außerdem kann der Computer bereits bis zu sechs Züge im voraus berechnen, was das Spiel vor allem für ausgewiesene Schachprofis interessant macht. Die Version 1.1 liegt als Shareware der Light-Version bei und kann für 25 Mark freigeschaltet werden.



Und wieder verloren!

WinSchach Light 1.05

System: Windows 95
Autor: Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel
Sprache: Deutsch
Tip: ♙♙♙♙♙

Unsere Erotik-Geheimtips im Internet:

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

Die Smaragdmine 1.0 Light

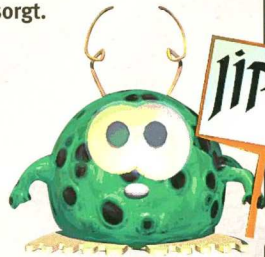
Neuer Saft aus der Dose

31-Megabyte-Spezial-Vollversion auf der Heft-CD



Wer Spaß daran hat, sich als Siedler zu betätigen, der sollte sich dringend einmal in der Aufbausimulation Smaragdmine umsehen. Helfen Sie in diesem Spiel einem kleinen Volk dabei, eine funktionierende Stadt in der Wüste aufzubauen. Wir haben Ihnen von dem faszinierenden Spiel eine Light-Vollversion besorgt.





Die Smaragdmine, das ist eines der ambitioniertesten Spieleprojekte aus der deutschen Shareware-Szene, die jemals initiiert wurden. Die Programmierer Frank Meyer und Timo Keilhau haben monatelang viel schweißtreibende Arbeit investiert, um das Aufbau-Strategiespiel im Alleingang zu entwickeln. Jetzt ist es endlich fertig, und kann – soviel steht nach einem ersten Test fest – mit so mancher professionellen Spiele-Software konkurrieren.

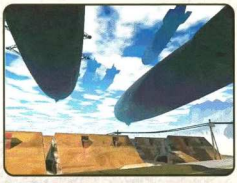
Es gilt, einem Volk zu helfen, das unter einem zunehmenden Energiemangel leidet. Zum Glück hat man gerade ein neues Verfahren entwickelt, das Energie aus geschürften Smaragden in Strom umwandelt. Und so schickt der Ältestenrat eine kleine Gruppe Arbeiter in die Wüste hinaus, um Smaragde aus dem Erz zu schlagen und um eine funktionierende Stadt zu errichten, in der die kostbare Energie gewonnen und in die alte Heimat übertragen wird.

Wer die bisher veröffentlichten Shareware-Spiele des Duos kennt, der wundert sich kein bißchen, daß die Protagonisten aus der Smaragdmine genauso aussehen wie die niedlichen Tamagotchis aus dem Ostergotchi-Spiel. Es handelt sich dabei um knubbelig gerenderte 3D-Platsche, an denen überformatige Füße hängen und die mit neugierig dreinschauenden Riesenaugen ausgestattet sind. Diese kleinen Gesellen sehen jedenfalls so drollig aus, daß man gar nicht anders kann – man muß ihnen einfach helfen.



Neues Spiel, neues Glück.







Besiedlung der Wüste

Die Smaragdmine ist eine sehr komplexe Aufbausimulation. Zugleich ist sie aber so einfach zu bedienen und so einleuchtend konzipiert, daß der Anwender bei der Bedienung der Software keine Probleme bekommt.

Nach dem Start einer neuen Partie landet der Spieler im Statistik-Bildschirm. Er zeigt an, wie viele Moneten im Safe der ausgesandten Gruppe liegen, wie viele Smaragde bereits geschürft wurden, wieviel Getreide in den Silos steckt, wie es um die Wasserreserven bestellt ist, wie viele Einwohner die Stadt verzeichnet, wie viele von ihnen derzeit arbeitslos sind und wie-

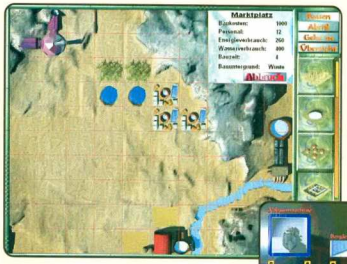












In der Übersichtskarte lassen sich neue Gebäude errichten.

Derzeit werden 230 Diamanten in der Woche gefördert.



viele Gebäude bereits errichtet wurden. Zusätzlich liest der Spieler an dieser Stelle ab, welche Energieleistung derzeit zur Verfügung steht, wie „happy" die eigenen Leutchen sind oder ob es irgendwo zu einer Überkapazität kommt.

Per Mausklick auf einen Pfeilbutton wird eine „Woche" in der fremden Welt abgeschlossen. Auf diese Weise kann man selbst festlegen, wie schnell die Zeit fließt, und sich ganz in Ruhe überlegen, was man in der Zwischenzeit tut.

Dem Spieler stehen verschiedene Aktionen zur Verfügung, mit denen er aktiv in das Geschehen am Bildschirm eingreifen kann.

Am sinnvollsten ist es sicherlich, zunächst einmal den Button „Stadtplanung" zu betätigen. Er wechselt in die Ansicht der Wüste, in der bereits ein Pumpwerk, eine Smaragdmine und ein Bauernhof eingezeichnet sind. Betätigt der Spieler den Button „Bauen", so kann er alle Baufunktionen einsehen, die sich gerade nutzen lassen. Wer möchte, der pflanzt nun einen kleinen Wald, legt einen Teich an oder errichtet Wohnungen für die fleißigen Arbeiter. Das Bauen der Häuser macht Sinn, damit sich die Arbeiter wohlfühlen und vermehren.

Per Mausklick werden die einzelnen Gebäude auf die Landkarte gestempelt – vorausgesetzt, es steht genügend Zaster zur Verfügung, um den Bau zu bezahlen. Auch müssen die neuen Gebäude bewohnt werden. Neue Häuser können nur dann gebaut werden, wenn genügend Leute bereitstehen, um dort einzuziehen. Haut das Bauunternehmen aus dem einen oder anderen Grund nicht hin, so schlägt das Programm im Umkehrschluß vor, andere Bauten abzureißen.

Ein Gebäude steht auch nicht von einem Tag zum anderen zur Verfügung, sondern kann sich im Bau über Wochen oder gar Monate hinziehen. Während der Spieler demnach per Buttondruck die einzelnen Wochen verstreichen läßt, zeigt das Statusfenster passend dazu in der Gesamtübersicht an, wie es auf der Baustelle vorwärtsgeht.

Schon bald reicht es nicht mehr aus, einfach nur Häuser zu bauen. Ein Marktplatz für den Verkauf der Waren aus dem Bauernhof muß her. Und ein Kraftwerk ist dringend vonnöten, weil dem Spiel ansonsten bald der Saft ausgeht – ganz egal, wie viele Edelsteine geschürft werden.

Wer die immer wieder eingestreuten „Tips" des Spiels nicht ernstnimmt, der muß mit ernsten Konsequenzen rechnen. Fehlt etwa das Kraftwerk, so sind die eigenen Stromreserven bald aufgebraucht. Dann kann das Wasserwerk kein Wasser mehr fördern, das Korn auf den Feldern geht ein, das Vieh bekommt nichts mehr zu fressen, es wird kein Umsatz mehr auf dem Markt gemacht, und das Volk wird unzufrieden. Es ist immer gleich eine ganze Kettenreaktion, die im familienfreundlichen Spiel eingeleitet wird.

Familienfreundlich ist das Spiel übrigens nicht nur dank der niedlichen Grafiken und aufgrund der fehlenden kriegerischen Auseinandersetzungen, sondern auch, weil sich auch gravierende Fehler immer noch einmal beheben lassen. Das schnell errichtete Kraftwerk kann so die versiegten Energiereserven wieder auffrischen, bevor die junge Kolonie aufgegeben wird.

Jetzt läuft alles rund

Die Smaragdmine ist kein reines Spiel für Bauarbeiter. Und so muß man ab und zu auch einmal in der Mine nach dem Rechten schauen. Hier kann man immerhin die Anzahl der Männer erhöhen, die nach den Edelsteinen graben, und auf diese Weise die Ausbeute der kristallinen Energielieferanten drastisch erhöhen. Natürlich kann es vorkommen, daß diese Leute an anderer Stelle wieder fehlen.

Etwa an der „Stadtmauer", die dazu dient, das kleine Städtchen vor den Übergriffen durch fremde Völker zu bewahren. Ganz klar, daß zu einer Stadtmauer auch Wachen gehören, die Patrouille laufen. Leute werden auch auf dem Bauernhof benötigt – hier sorgen Erntehelfer dafür, daß das





Haben Sie auch genug Leute an der Stadtmauer postiert?

Unverzichtbar nach jeder Runde – der Blick auf das Statistikfenster.

Glück gehabt – die Bevölkerung ist rundherum zufrieden.

Korn eingefahren wird, bevor es auf den Feldern verfault.

Steht die Grundversorgung erst einmal, so kann sich der Spieler um das Feintuning kümmern. Im Wasserwerk dreht er etwa am „Speed", mit dem sich die Leistung der Turbinen steigern läßt. Jetzt steht dem Völkchen mehr Wasserleistung pro Woche zur Verfügung. Dieses Mehr an Leistung muß allerdings mit einem Mehr an Geld und Strom gegenfinanziert werden. Verweigert der Spieler die Aufrüstung, so kann es wieder zu Engpässen kommen, wenn nicht ausreichend Wasser bereitsteht, um die Bewohner und den Bauernhof zu versorgen. So greift ein Detail ins andere – und der Spieler bekommt das Gefühl, so etwas wie ein gestreßter Bürgermeister für seine kleine Gemeinde zu sein.

Damit die Expansion noch schneller vorangetrieben werden kann, ist es dringend vonnöten, in die „Forschung" zu investieren. An dieser Stelle ist es möglich, verschiedene Forschungsgebiete auszuwählen und ihnen ein finanzielles Budget zuzuweisen. Die Forschung sollte auf gar keinen Fall unterschätzt werden. Schließlich ist es nur auf diese Weise möglich, neue Maschinen und Techniken zu erfinden, die für das Spiel von Bedeutung sind.

So paßt sich das Spiel nach und nach an den Erfahrungsstand des Spielers an und überrascht mit immer neuen Features, die dafür sorgen, daß es auch nach mehreren Stunden vor der Mattscheibe noch immer etwas zu entdecken gibt.

Vorzüge der Vollversion

Die Vollversion füllt mit über 500 Megabyte eine ganze CD-ROM und wartet mit vielen Finessen auf, die sich aus Platzgründen nicht in der Light-Version umsetzen ließen. So führt in der Vollversion ein fünfminütiges Render-Intro in das Spielgeschehen ein. Viele Zwischenspiele sorgen außerdem für zusätzlichen Spaß, so daß man sich von der anstrengenden Planungsarbeit erholen kann.

In der Vollversion stehen dem Spieler gleich 20 verschiedene Gebäude, zehn Wasserpropeller für das Pumpwerk, zehn Getreidearten und drei Erntemaschinen für den Bauernhof, vier verschiedene Minenbohrer und drei Stadtmauerntypen zur Verfügung.

In der Light-Version lassen sich 250 Wochen ohne Einschränkungen spielen, in der regulären Testversion sind es nur 100. Die Light-Version muß nicht bezahlt werden. Wer allerdings die reguläre Vollversion ausprobieren möchte, zahlt 40 Mark an die Programmierer.

Fazit der Redaktion

Shareware-Spiele – das ist eigentlich fast schon so etwas wie ein Synonym für ein Fünfminutenspiel, das ein Programmierer in kurzer Zeit geschrieben hat. Daß Programmierer aus dieser Szene ein solch großes Wagnis aufnehmen und ein „richtiges" Spiel programmieren, das kommt nur höchst selten vor. Das letzte Spiel dieser Komplexität erschien wohl vor sechs Jahren – das war das mittelalterliche Rollenspiel „Anno Domini", das auf der DOS-Ebene für mächtig Furore sorgte.

Die Smaragdmine, das ist nicht nur ein Spiel, das tiefschürfend an viele kommerzielle Games heranreicht, sondern auch in anderer Beziehung eine echte Überraschung: Es ist ein Spiel völlig ohne Gewaltelemente. Man muß keinen Krieg mit anderen Völkern führen, es fließt kein Blut, und es werden auch keine bösen Buben geschlachtet. So können sich auch Kinder der spannenden Aufbausimulation widmen, wenn Papa ihnen dabei hilft, das Spiel zu bedienen. Die Kinder freuen sich eh über die toll gerenderten Grafiken und über die kugelrunden Figuren, die fast schon zu einem Markenzeichen der Programmierer geworden sind.

Für 40 Mark kann man jedenfalls kaum etwas falsch machen, wenn man sich für Simulationen begeistern kann. Es macht allerdings auch Spaß, sich stundenlang in der Light-Version auszutoben, die ja immerhin auch volle 250 Programmwochen lang für Abwechslung auf dem Bildschirm sorgt.

Es bleibt zu hoffen, daß sich die Smaragdmine bewährt und die Kosten für die lange Programmierzeit schnell wieder einspielt. Das wäre ein gutes Signal für weitere Autoren, sich auch einmal an einem etwas komplizierteren „Stoff" zu versuchen.

Denn im Endeffekt sind nur noch wenige Spieler dazu bereit, für eine einfach gestrickte Shareware-Vollversion 30 Mark oder mehr zu bezahlen. Schließlich werden viele kommerzielle Spiele bereits nach wenigen Monaten bereits zum Dumpingpreis auf den Markt geworfen. Und da entscheiden sich doch viele Anwender lieber für einen kompletten Wing Commander für 30 Mark als für einen Tetris-Klon.

Virus-Vollversion auf der Heft-CD

Der Virenscanner von Quarterdeck überwacht im Hintergrund alle kopierten oder aufgerufenen Dateien oder führt einen vollständigen Virencheck durch. Die Vollversion auf der Heft-CD schalten Sie mit der Seriennummer VSDG1001479317 frei. Updates lassen sich kostenfrei aus dem Internet beziehen.

Die Smaragdmine 1.0 Light

System:	Windows 95
Autor:	Frank Meyer und Timo Keilhau Steinweg 75 31535 Bordenau
E-Mail:	FrankMeyer1@compuserve.com
Internet:	http://www.smaragdmine.de + http//www.spielen.com
Sprache:	Deutsch
Tip:	❀❀❀❀❀





56 x Girls at the Beach II

WASSERNIXEN

Unser Starfotograf Hubertus Blume weiß, was Männer wünschen. Bereits zum zweiten Mal entführt er uns an die schönsten Strände der Welt, um zu prickelnden Aktaufnahmen einzuladen. Wir können nur raten: Genießen Sie die Aussicht.



Treibholz.

Auch ein Bär muß seine Nase mal in den Wind halten dürfen.





Ergib dich oder ich vernasch dich.

Mist, das T-Shirt wird ja schon wieder durchsichtig.





Ich hab genau gesehen, daß die Strandkrabbe hier verschwunden ist. Nur finden kann ich sie nicht mehr.



Das nenne ich totale Entspannung.



Das ist doch nicht der Whirlpool des Hotels – oder doch?

Warte mal, du hast da einen Sonnenbrand auf dem Po. So, jetzt ist es okay.





Jetzt ein kleines Nickerchen im Pool.



Bitte hier einen Klaps, bitte.

Ich glaube, ich habe genug Sonne für heute.



Bilder anschauen mit der Diashow

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

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

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

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







Erotische Gimmicks für Windows

Sexy Überraschung

Unsere erotische Wundertüte ist in diesem Heft besonders prall gefüllt: Wir stellen Ihnen vier erotische Fun-Programme zur Verfügung, die Sie kostenfrei als Light-Vollversion nutzen können. Vom aufregenden Bildschirmschoner über den täglichen Sexkalender bis hin zum sündigen Memory-Spiel ist alles vertreten, was das männliche Herz begehrt.





Bildschirmschoner „Only for Men" 2.1 und 2.2

Wenn die Tasten ruhen und auch die Maus ein Nickerchen macht, dann ist es an der Zeit für einen Bildschirmschoner, aktiv zu zu schützen wüßten – aber nett sieht es doch auch aus, wenn ein Schoner in Aktion tritt.

Insbesondere dann, wenn er nackte Mädchen auf den Bildschirm bittet und die einzelnen Akte kunstvoll ineinander überblendet. Die beiden Sexy-Schoner von Mario Ihm bieten jeweils zehn unterschiedliche Aktbilder an, so daß es sich durchaus lohnt, sie alternierend einzusetzen. Es kann aber immer nur ein Schoner zur gleichen Zeit installiert sein.

In der regulären Vollversion stehen 50 Bilder pro Schoner zur Verfügung.



werden. Er zaubert in der Regel bunte Muster auf den Monitor und verhindert so das Einbrennen eines Standbildes in die Phosphorschicht des Bildschirms. Nicht, daß sich die modernen Monitore nicht selbst



Kalender99 1.0

Der Kalender begrüßt seinen Besitzer automatisch jeden Tag mit einem neuen Erotik-Foto. Die Lite-Version startet immer dann, sobald Windows hochgefahren wird, und zeigt neben einem Nacktfoto auch das aktuelle Datum und die Uhrzeit an.



In der Lite-Version liegen 31 Mädchenfotos vor, die den einzelnen Tagen des Monats zugeordnet sind, so daß jeder Tag von einem anderen Girl repräsentiert wird. In der regulären Vollversion auf CD-Rom (29,80 Mark) gibt es ein Mädchenfoto für jeden einzelnen Tag des Jahres.





Erotik-Memory

Sind Sie Manns genug, um einen weiblichen Popo von einem anderen zu unterscheiden? Wenn das der Fall ist, dann sind Sie auch dazu in der Lage, eine Partie Erotik-Memory zu starten.

Das Windows-Spiel lädt nach dem Start ein Erotikfoto und verdeckt es mit neun schwarzen Kärtchen, die den Schriftzug „Only for Men" tragen. Wie beim echten Memory, so hat der Spieler auch hier die Aufgabe, unter den Kärtchen Pärchen mit inhaltsgleichen Motiven aufzudecken. Da neun Kärtchen auf dem Erotikfoto ausliegen, lassen sich vier Paare ausbilden – eine Karte von den neun Plättchen ist demnach überflüssig. Dies ist die Karte im Zentrum des Programmfensters, sie läßt sich in der Folge auch nicht umdrehen.

Um ein Kärtchen aufzudecken, wird es mit der Maus angeklickt. Ein zweiter Klick mit der Maus reicht aus, und schon wendet sich auch das nächste Kärtchen. Zeigen beide den gleichen Busen oder einen identischen Popo, so lösen sich die Plättchen umgehend auf und geben den Blick frei auf ein weiteres Stück des Erotikbildes, das bislang noch verdeckt war. Passen die Motive der aufgedeckten Plättchen nicht zusammen, so werden sie wieder umgedreht und eine neue Runde beginnt.



Das Erotik-Memory ist sehr einfach und schnell zu spielen und bietet nur eine feste Brettgröße an. Einzig und allein das Hintergrundbild wechselt in jeder Spielrunde.

Kontakt:
ComSoft Mario Ihm, Poetenweg 52c, 14612 Falkensee

Mehr erotische Bilder, Videos und Spiele im Internet:
http://www.ofm.easyonline.net

live-sex
das ultimative Erlebnis im Internet



T-Online #20042*
http://www.club21.de

Erotik-CD's der Extra-Klasse



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

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

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

Bitte gewünschte Titel ankreuzen.
Lieferung erfolgt sofort, zzgl. DM 5 Porto.

○ V-Scheck anbei
○ Eurocard ○ VISA
○ AMEX gültig bis

Kartennr.
Name
Straße
PLZ/Ort

Anzeige ausschneiden und einsenden an:
Blume Bild · Osterbruchweg 9 · 29227 Celle/Osterloh

Monsters & Mayhem 1.1

Zwergenaufstand

Gauntlet-Freunde jubilieren: Monsters & Mayhem setzt den Spieler mitten in einem Action-Adventure ab, bei dem es allein darum geht, Schätze einzusammeln und Ungeheuern die Köpfe einzuschlagen.



In den Kisten stecken neben Schlüsseln und Goldmünzen auch wertvolle Heiltränke.

Wer es im Spiel Monsters & Mayhem zu etwas bringen möchte, der muß sich auf eine ungewohnte Perspektive einstellen: Der Spieler betritt die düstere Unterwelt, die als Kulisse für das Game fungiert, in Form eines militanten Zwerges, der Konflikte gerne mit dem wütend geschwungenen Schwert löst.

Wie beim großen Vorbild Gauntlet, so bestehen auch hier die einzelnen Levels aus riesigen Katakomben, deren ineinander verschlungene Gänge mehr Winkel schlagen als das Ringelschwänzchen eines Ferkels. Überall verbarrikadieren verschlossene Türen das Vorankommen – es ist schon ein Kreuz, sich in den düsteren Kerkern auf Goldsuche zu begeben. Bevor der Spieler also unbedacht voranstürmt, sollte es ihm eine Herzensangelegenheit sein, zuvor alle in einem Raum ausliegenden Kisten durch Berührung mit seiner Figur zu öffnen. Die Kisten enthalten in erster Linie Goldmünzen, die das eigene Guthaben erhöhen, verbergen aber auch güldene Schlüssel, magische Tränke und diverse Rüstungsgegenstände und Waffen.



Wer im Besitz all dieser Gegenstände ist, hat gut lachen. Es sei denn, er stößt aus Versehen gegen ein leuchtendes Flammenfanal – solch eine Begegnung senkt nicht nur die Health-Punkte, die zu Beginn eines jeden Levels bei 75 Zählern stehen, sondern vernichtet auch diverse Ausrüstungsgegenstände.

Und die werden doch noch benötigt, um sich mit Goblins, bösen Zauberern und verschiedenen Monstern zu messen, die zuhauf in den Levels zu finden sind.

Durch diese hohle Gasse muß er kommen

Monsters & Mayhem kann sich zwar von der Optik her nicht mit dem aktuellen kommerziellen Gauntlet-Klon Get Medieval (bei CDV Software) messen, ist für ein Shareware-Programm aber sehr hochwertig programmiert. Die isometrische 3D-Aufsicht auf den Level kommt gut rüber, und die Steuerung ist auch sehr leichtgängig.

Mit den Cursortasten läßt sich der Zwerg leicht durch die Gänge bugsieren. Gerät der Held dabei in Schwierigkeiten, so kann er per Druck auf die Alt-Taste einen Heiltrunk verinnerlichen und so neue Energien schöpfen. Zum Öffnen von Türen und zum Kämpfen wird einfach die Leertaste betätigt, so einfach ist es. Und mit der Taste S lassen sich einzelne Spielstände speichern. Angesichts der einfachen Steuerung bleibt genügend Zeit, um Geheimgänge zu finden, um verschiedene zu Spielbeginn gestellte Aufgaben zu lösen oder um tolle neue Waffen auszuprobieren, indem man ein paar vorwitzige Monster zerstückelt.

In der aktuellen Version stehen zwölf Levels zur Verfügung, die der Spieler durchlaufen muß, um das Goblins-Heim zu erforschen. Jeder einzelne Level ist schwieriger zu lösen als der vorhergehende und bietet ganz neue Monster, Waffen und magische Effekte an. Nach Aussage der Programmierer sollten die Levels ausreichen, um den Spieler für volle zehn Stunden beschäftigt zu halten. Mit Hilfe eines Level-Editors, der registrierten Kunden zur Verfügung gestellt wird, lassen sich neue Dungeons mit jeweils bis zu 1.000 Levels gestalten. Besonders gut: Die neuen Levels der Anwender werden auf der Homepage von Locatha Industries gesammelt und können kostenfrei bezogen und verwendet werden.

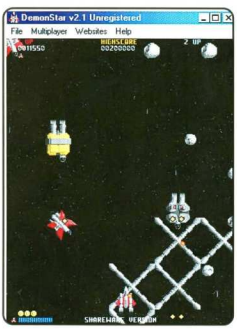
Monsters & Mayhem 1.1

System:	Windows 95, 256-Farben-Modus
Autor:	Locatha Industries, PO Box 50038, Jacksonville Beach, Florida, 32240, USA
E-Mail:	support@locatha.com
Internet:	http://www.locatha.com
Sprache:	Englisch
Preis:	19,95 $
Tip:	*****

DemonStar 2.1

Waffenbrüder

Die Entwickler des Weltraumballerspiels DemonStar halten anscheinend nichts von langen Krisengesprächen am Verhandlungstisch. Denn im Action-Spiel wird geballert, was das Zeug hält. Auch wenn es bedeutet, daß der Spieler (fast) ganz allein gegen eine Horde wildgewordener Aliens antritt.



Jetzt auch noch Minen und Meteoriten – das muß nun wirklich nicht sein.

Die einfachsten Spiele sind doch immer noch die besten. Was im trauten Kreis der Familie für Dame und Reversi gilt, hat auch bei den PC-Spielen seine Berechtigung. Nicht umsonst sind die alten Klassiker wie Pong, Space Invaders oder Asteroids auch heute noch begehrte Spiele, die in immer neuen optischen Verpackungen die Festplatte bevölkern.

Besonders begehrt sind bei den Anwendern die Weltraumballerspiele, deren Regeln besonders einfach zu begreifen sind: Die angreifenden Aliens müssen allesamt von der ersten Bugkanone bis zum letzten Beiboot abgeschossen werden, sonst ist man selbst am Ende dran und wird von den Invasoren atomisiert. Also knallt man in der Folge alles ab, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Das ist eine gute Muskelübung für den Zeigefinger – zugleich kann das Hirn auf Zero heruntergefahren werden.

DemonStar ist ein neuer Vertreter dieses Ballerspiel-Genres. Das DirectX-Abenteuer lädt einen plastischen Schacht auf den Windows-Desktop, in dem das eigene Raumschiff herumdümpelt. Das wird mit den Cursortasten gesteuert und kann mit der STRG-Taste Dauerfeuer abgeben. Das ist auch dringend notwendig, um die ständig angreifenden Aliens abzuwehren. Mitunter muß man auch eine Megabombe mit der Leertaste zünden, die alle Feinde in der Nähe zerfetzt. Besonders viel Spaß macht DemonStar, wenn es zu zweit angegangen wird. In diesem Fall steuern zwei Kumpel ihre Raumschiffe parallel durch den Schacht und „teilen" sich die Angreifer. Auch ein Internet-Modus steht zur Verfügung.

Einmal aufrüsten, bitte

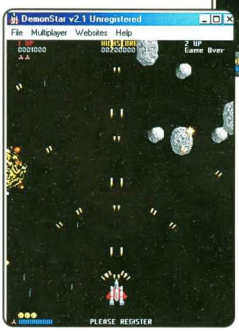
DemonStar bietet eine famose düstere Grafik, tolle FX-Effekte und eine dröhnende Hintergrundmusik. Toll ist, daß die Formen der angreifenden Alien-Raumschiffe sich ebenso abwechseln wie die Angriffstaktiken der Aliens – da macht es Spaß, sich auf immer neue Feinde einzustellen und sich mit ihnen zu messen.



Immer feste drauf!



Das Spiel kann beginnen – der eigene Flieger hebt ab.



Mit diesem Powerup kann der Spieler in fünf Richtungen gleichzeitig ballern.



Jawoll, der Schuß hat gesessen.

Damit die Ballerorgie auch richtig zünftig zur kosmischen Schlacht expandiert, lassen sich nach dem Abmetzeln einzelner Angriffswellen Bonusgegenstände aufsammeln. Dabei ist Vorsicht mit der Farbe geboten. Wer nach mehreren blauen Powerups plötzlich ein gelbes aufsammelt, verliert seine mühsam aufgemotzte „blaue" Waffe und muß mit einer „gelben" Waffe wieder von vorn mit der Aufrüsterei beginnen. Effektive Waffensysteme sind aber dringend vonnöten, um sich angemessen mit dem Bossgegner am Ende eines jeden Levels prügeln zu können.

In der Testversion lassen sich sechs Levels bestehen, in der Vollversion sind es bereits 18, die zum Teil mit ganz neuen Feinden, Waffen, Powerups und Landschaften aufwarten. Zusätzlich steht ein Level-Editor zur Verfügung, mit dem sich eigene Szenarien entwerfen lassen.

Angesichts des günstigen Preises für die Vollversion kann man mit dem DemonStar kaum etwas falsch machen.

DemonStar 2.1

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Mountain King Studios Inc.
E-Mail:	kevinb@mking.com
Internet:	http://www.mking.com
Sprache:	Englisch
Preis:	9,95 $
Tip:	✌✌✌✌✌

18-Megabyte-Demo auf der Heft-CD

Carnivores Demo 1.01

Auf Dinosaurier-Jagd



Jedes kleine Kind kann die Namen der wichtigsten Dinosaurier noch im Schlaf aufsagen. Im Action-Spiel Carnivores ist es möglich, die schuppigen Biester leibhaftig zu treffen.

Weit in der Zukunft: Eine Raumkapsel, unterwegs auf einer Routinemission im Weltall, entdeckt eine neue Welt, die eine für den Menschen recht lebensfreundliche Atmosphäre bietet. Doch die flugs entsandten Scouts finden heraus, daß der grüne Planet bereits bewohnt ist – von riesigen Dinosauriern wie aus unserer Urzeit. Der Nachteil wird prompt in Profit verwandelt: Die frisch gegründete DinoHunt Corp. erlaubt es überzeugten Jägern, zum erstenmal seit 50 Millionen Jahren Hatz auf die Riesenreptilien zu machen.

Der amerikanische Distributor WizardWorks, der sich ganz auf Jagdsimulationen spezialisiert hat, konnte mit dem aus Kiew stammenden Carnivores ei-nen echten Knüller an Land ziehen. Ein Kindheitstraum wird wahr: Das Spiel im klassischen 3D-Shoo-ter-Look schafft es bereits in der Demo, eine atmosphärische Saurierwelt zu entwickeln, in der sich der Spieler völlig frei bewegen kann. Er schleicht durch das hohe Gras, springt in Deckung, kraxelt über kleine Berghänge hinweg und nutzt technische Hilfsmittel, um die Dinosaurier zu locken oder um den eigenen Geruch zu überdecken.



Der Velociraptor grüßt sein Mittagessen schon einmal.



Möchten Sie es gerne mit dem Stegosaurus aufnehmen?



Angriff des Tyrannosaurus Rex.

Im Gegensatz zu den üblichen 3D-Ballerspielen kommt es hier nicht darauf an, alles umzunieten, was sich bewegt. Jeder Schuß lockt schließlich fleischfressende Riesensaurier an: Da landet der Spieler oft genug als Chappi in der Dose, das sich die Reptilien ganz besonders gut munden lassen. Und außerdem ist die Munition begrenzt, so daß man nur ein paar wenige Schuß zur Verfügung hat.

Also geht der Spieler ganz vorsichtig vor, um sich an sein Wild anzuschleichen, das nach einem geglückten Fangschuß im Trophäenraum ausgestellt wird. Jäger, die neu sind im Dinopark, stellen sich wahlweise dem Parasaurolophus, dem Stegosaurus, dem Pachycephalosaurus oder dem gefährlichen Allosaurus. Erfahrene Jäger legen sich mit den Triceratops oder gar mit den bekannten Velociraptoren an. Profis treten dem Tyrannosaurus Rex mit Chuzpe in die lederne Kehrseite.

Was knabbert da an meinem Öhrchen?

Friedliebende Jäger nutzen einen Tranquilizer, um die Beute nur zu betäuben – alle anderen behelfen sich mit Stahlmantelgeschossen. In der Demo kann dabei nur mit einer Schrotflinte geschossen werden, während in der Vollversion auch ein futuristischer Bogen und eine Sniper Rifle zur Verfügung stehen. Die Jagd nach den kaltblütigen Fleischfressern findet in sechs unterschiedlichen Arealen statt, wobei in der Demo nur die „Basmachee Rocks" zu betreten sind.

Die spannungsgeladene Atmosphäre, die intelligent, ja mitunter hinterhältig agierenden Dinosaurier und die wunderschöne Landschaft machen Carnivores zu einem der aufregendsten 3D-Shooter des Jahres. Ein deutscher Distributor ist uns aber noch nicht bekannt.

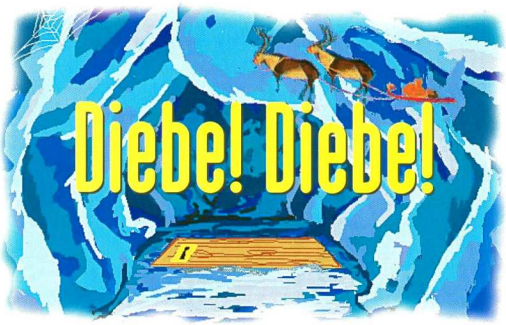
TASTENBELEGUNG

A – Vorwärts gehen
Z – Rückwärts gehen
Pfeil oben – Hochschauen
Pfeil unten – Herunterschauen
Pfeil rechts – Nach rechts drehen
Pfeil links – Nach links drehen
linke Maustaste – Flinte abfeuern
rechts Maustaste – Waffe ansetzen
Leertaste – Springen
Shift – Rennen
X – Kriechen
Alt – Dinosaurierruf
B – Vergrößerungsglas

Carnivores Demo 1.01

System:	Windows 95, DirectX 6
Autor:	Action Forms
Vertrieb:	WizardWorks
E-Mail:	oleg@af.kiev.ua
Internet:	http://www.actionforms.kiev.ua und http://www.wizardworks.com
Sprache:	Englisch
Preis:	19,99 $
Tip:	✐✐✐✐✐

Santa's Secret Valley 2.00



Oben am Nordpol, da ist es so bitterkalt, daß eigentlich niemand mehr an Diebstahl denken kann. Das glaubt auch der Elf Fizbin, der auf die Sachen des Weihnachtsmannes Obacht geben soll – und der ein kleines Nickerchen mit fatalen Folgen hält.

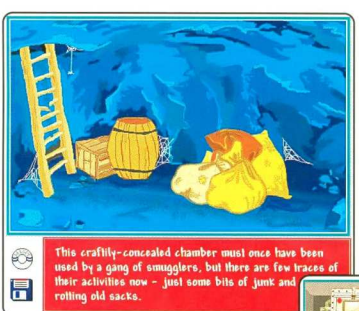
Fizbin ist eine wirklich treue Seele von einem Elf. Zuverlässig, integer und immer eifrig bei der Sache. Nur ein klein wenig schläfrig ist er, der wackere Elf. Also denkt sich der Weihnachtsmann die perfekte Aufgabe für Fizbin aus. Auf die Sachen des Weihnachtsmannes soll Fizbin fortan den ganzen lieben langen Tag aufpassen – also auf den magischen Geschenkesack, die magischen Stiefel und die magische Glocke. Leider schläft Fizbin bereits während der ersten Wache im bequemen Lehnsessel von Santa Claus ein.

Als er wieder erwacht, sind alle Sachen des Weihnachtsmannes verschwunden. Das Fenster nach draußen ist zersprungen, und Spuren weisen den Weg der Gangster im Schnee. Für Fizbin heißt es nun nichts wie hinterher, sonst muß das nächste Weihnachtsfest leider ausfallen.

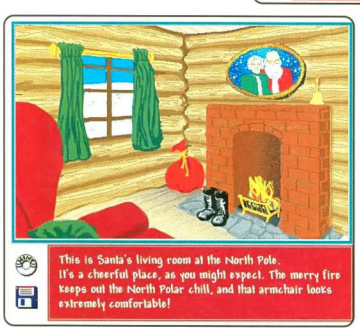
Klick & Play

Santa's Secret Valley ist ein klassisches Grafik-Adventure, bei dem sich der Spieler seinen Weg durch die einfallsreich gezeichneten Bildschirme ganz allein mit der Maus bahnt – Textbefehle müssen nicht eingegeben werden. Obwohl das Spiel in englischer Sprache gehalten ist, spielt die Sprache beim Abenteuer keine sehr große Rolle – es gibt nur sehr wenig Text zu lesen.

Die einfache Benutzerführung macht das Spiel auch für Kinder interessant. Der Mauszeiger nimmt abhängig von seiner Position im Bild verschiedene Formen an. Ein Richtungspfeil weist etwa darauf hin, daß man an der anvisierten Stelle ins nächste Bild wechseln kann. Mit einer Hand als Mauspfeil lassen sich Gegenstände aufheben, die später im Spiel noch einmal benötigt werden. Und mit der Lupe lassen sich verschiedene Dinge auf dem Bildschirm näher untersuchen.



Unter der Falltür in den Katakombengängen haben die Diebe anscheinend einen Teil ihrer Hehlerware versteckt.

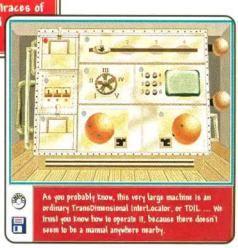


Noch sind die Sachen des Weihnachtsmannes alle da.

Der Spielstand läßt sich bereits in der Testversion sichern. Die Shareware-Fassung versperrt zwar den Zugang auf einzelne Areale im Spiel, ist aber bereits so großzügig gestrickt, daß man sich durchaus eine lange Zeit im Adventure amüsieren kann.

Auf der Spur der Diebe

Wer den Dieben hinterherläuft, fällt über kurz oder lang in ein tiefes Loch im Schnee. Mehrere Meter tiefer findet sich der Spieler vor einer Tür wieder, die mit einem fünfstelligen Code zu öffnen ist, wobei jede „Ziffer" im Code einem kurzen Stück aus einem Weihnachtslied entspricht, das man demnach vor der Tür aus seinen Einzelteilen zusammenklicken muß.



Wer diese Maschine einschalten kann, ist ein echtes Genie.

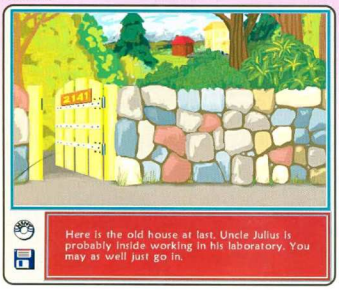
Im dreistöckigen Haus unter der Erde sind gar merkwürdige Dinge zu finden. Etwa eine Transmittermaschine, die auf sehr komplizierte Weise aktiviert werden muß. Oder eine Lampe. Letztere ist dringend vonnöten, um in die unterirdischen Katakomben vorzudringen. Hier liegt eine Freikarte für den Valley-Zug herum. Und ganz tief in den Gängen findet der Spieler eine Falltür vor. Die ist allein mit dem Schlüssel zu öffnen, der unter der Matte liegt, die den Eingang zum unterirdischen 3-Etagen-Heim ziert. Und unter der Falltür – ist einer der drei verlorenen Gegenstände bereits gefunden.

Aber mehr dürfen wir an dieser Stelle nicht verraten, sonst wird der Weihnachtsmann noch auf uns aufmerksam, und Fizbin bekommt eine Menge Ärger. Und das wollen wir doch gerade vermeiden.

Santa's Secret Valley 2.00

System:	Windows 3.1/95
Autor:	AHA! Software Inc., 1915 Casa Marcia Cr., Victoria BC, Canada V8N 2X4
E-Mail:	ssv@familygames.com
Internet:	http://www.familygames.com
Sprache:	Englisch
Preis:	19 $
Tip:	✌✌✌

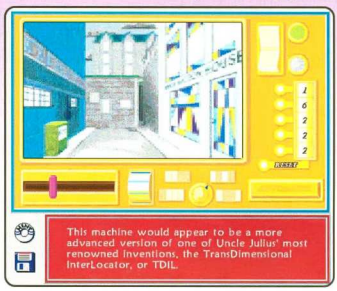
Die Nummer auf dem Gartentor sollte man sich merken.



Uncle Julius and the Anywhere Machine 1.03

Onkel Julius ist weg!

In der Transmittermaschine wird der Zielort Jiminica vorgegeben.



Davon träumt jeder kleine Junge: Von einem Onkel, der Erfinder ist und der tausend verrückte Sachen in seinem Labor aufgebaut hat. Im Grafik-Adventure „Uncle" Julius gilt es, dem rührigen Erfinder nachzuspüren, der urplötzlich verschwunden ist.

Wie bereits beim Santa-Claus-Spiel, so muß der Spieler auch beim Grafik-Adventure „Uncle Julius" seinen Grips mächtig anstrengen, um vorwärts zu kommen. Denn ohne Kombinationsgabe und Grübelschmalz kommt man in diesem Rätselspiel nicht sehr weit.

Der Spieler mimt den jungen Neffen, der sich in den Bus gesetzt hat, um seinen Onkel Julius zu besuchen. Der wohnt in einer Villa auf dem Lande und hat sich extra aus der Großstadt zurückgezogen, um mit seinen oft gefährlichen Experimenten niemanden zu gefährden. Derzeit arbeitet der Onkel gerade an einem Teleportergürtel, der dazu in der Lage ist, seinen Träger in fremde Länder und Welten zu transportieren – ohne Zeitverlust.



Mit dem Bus geht es hin zu Onkel Julius.

Als der Neffe am Haus angelangt ist, öffnet der Onkel allerdings nicht auf das Schellen an der Tür. Also muß der Spieler das Geheimschloß an der Tür aufknacken. Das ist gar nicht so einfach, da das Schloß gleich vier Ziffern aufweist. Mit etwas Fummelei bekommt man das Schloß aber auf und eilt hurtig in das Laboratorium. Doch von Julius ist keine Spur zu sehen. Zum Glück kann der Spieler sich den Teleportergürtel des Onkels schnappen, um ihm hinterher zu reisen: Tatsächlich steckt der Erfinder in großen Schwierigkeiten, aus denen sich der sonst so pfiffige Onkel leider nicht allein befreien kann.



Wie „Santa's Secret Valley", so ist auch „Uncle Julius" ein vergnügliches Adventure für groß und klein, das allein mit der Maus gespielt wird und das auch keine großen Englischkenntnisse voraussetzt. Es macht einen Heidenspaß, dem Onkel nachzuspüren und dabei viele ziemlich knifflige Knobelrätsel zu lösen. Immerhin steht für den Notfall eine Bildschirmhilfe parat, die mit Tips nicht geizt – so bleibt man nicht im Spiel stecken, wenn das eigene Hirn bereits verglüht ist, auf dem Bildschirm aber immer noch nix passiert.

Die Shareware-Fassung darf frei und ohne Zeitlimit gespielt werden, gibt aber einzelne Räume, die zur Lösung des Spiels nötig sind, nicht für einen Besuch frei. So wird dann doch noch ein Anreiz zum Kauf der Vollversion geschaffen.

Bitte nicht weiterlesen!

Ein paar Tips zum Start: Um das Tor zur Villa zu öffnen, muß die Hausnummer des Anwesens in die Code-Tafel eingegeben werden. Bei der Wahl der Nummern gibt es ein kleines Problem: Die Felder zeigen entweder eine der Nummern an, die bereits auf der Schalttafel zu sehen ist, oder nennen die eigene Position. Eine andere Einstellung gibt es nicht.

Weiter geht es in Julius Arbeitszimmer. Der Computer verrät, daß Julius in die fremde Dimension Jiminica aufgebrochen ist. Der Teleportergürtel, der zum Nachreisen erforderlich ist, steckt im Safe, der hinter dem Bild mit dem Safe versteckt ist. Um den Safe zu öffnen, muß man die Nummer eingeben, die auf dem Bildschirmschoner des Rechners zu sehen ist.

Mit dem Gürtel geht der Neffe ins Laboratorium, stellt im Teleporter die Nummer 16222 ein und drückt die Starttaste – schon ist er am Zielort. Für die eine Golddublone aus dem Safe kauft sich der Spieler eine Zeitung. Und die berichtet: Onkel Julius ist im Knast. Zum Glück ist der Wärter bestechlich. Das dazu nötige Geld gewinnt der Spieler, wenn er das Rätsel in der Zeitung löst. Puh, ganz schön anstrengend.

Uncle Julius and the Anywhere Machine 1.03

System:	Windows 3.1/95
Autor:	AHA! Software Inc., 1915 Casa Marcia Cr., Victoria BC, Canada V8N 2X4
E-Mail:	ssv@islandnet.com
Internet:	http://www.familygames.com
Sprache:	Englisch
Preis:	19 $
Tip:	¢¢¢¢



Abgesoffen

Schnauz, hierzulande auch unter den Namen 31, Knacks, Schwimmen oder Hosen runter bekannt, ist ein Kartenspiel, das noch kurzweiliger ist als MauMau. Wem für eine spaßige Partie die Mitspieler fehlen, der kann jetzt den Computer um Beistand bitten.

Thomas Schels bastelt bereits seit Jahren an seinem Windows-Spiel Schnauz, der wohl besten und vielseitigsten Variante des bekannten Kartenspiels auf dem Computer-Sektor. Auch die neue Version 99 ist wieder einen ersten und zweiten Blick wert, da der Programmierer viel Zeit investiert hat, um das Spiel noch runder zu machen.

Schnauz kann normalerweise mit bis zu elf Personen gespielt werden, wenn ein Blatt mit 36 Karten zum Einsatz kommt. In der Software-Umsetzung tritt der Spieler allerdings gegen drei fest vorgegebene Computergegner an.

Obwohl Schnauz von Haus aus mit einem bayerischen Schafkopf-Kartenspiel gespielt wird, verwendet das Computerspiel lieber die französischen Karten. Es ist aber kein Problem, von Kreuz, Pik, Karo und Herz wieder zu Eichel, Grün, Herz und Schellen zu wechseln, wenn es denn gewünscht wird.

So wird gespielt

Jeder Mitspieler legt zu Beginn einer Partie drei Münzen als Einsatz auf den Tisch. Der Geber verteilt nun drei Karten an jeden Spieler und deckt weitere drei Karten offen in der Mitte des Tisches auf. Der Spieler links vom Geber, der eine neue Runde einläutet, tauscht nun entweder nur eine der eigenen Karten oder alle auf einmal gegen neue Karten von der Mitte des Tisches aus. Der Wechsel von zwei Karten auf einmal ist leider nicht möglich. Diese Züge stehen auch den anderen Spielern offen, sobald sie an der Reihe sind.

Wer keine Karte tauschen möchte, der schiebt ganz einfach, was einem Passen gleichkommt. In jeder Runde darf ein Spieler aber nur ein einziges Mal passen. Dem steht das Klopfen gegenüber. Nachdem der erste Spieler geklopft hat, kommen alle anderen Kontrahenten nur noch ein einziges Mal zum Zuge.

Das Ziel der Spieler ist es, viele Punkte zu sammeln. Dazu vereint man wahlweise drei Karten gleicher Farbe oder einen Drilling, der drei Karten mit dem gleichen Wert enthält. Die höchstmögliche Punktzahl ist 31 (Schnauz), die niedrigste Punktzahl 8. Ein Drilling zählt $30^1/_2$ Punkte (Ausnahme: drei Asse können als Feuer vereinbart werden und zählen dann 33). Viele Beispiele aus der Online-Hilfe zeigen auf, wie gezählt wird – wenn man erst einmal weiß, welche Karten mit welchen Punktezahlen verbandelt sind, ist alles ganz einfach.

Eine Schnauz-Partie ist meistens nach wenigen Minuten bereits vorbei. Der Mitspieler, der nach dem Auszählen der Karten (was zum Glück der Computer übernimmt) die wenigsten Augen auf der Hand hat, muß eine Münze in den Pott bezahlen. Dabei hat ein Unglückswurm, der seine drei Münzen bereits verloren hat, noch nicht das Spiel selbst verdorben. Er darf noch so lange „mitschwimmen", bis er noch einmal verliert. Erst dann geht er unter und ist abgesoffen.

Regeln beeinflussen

Bei Schnauz 99 läßt sich das ganze Spiel leicht mit der Maus steuern. Animationen sorgen für optische Reize, während die gelungenen Sound-Effekte auch etwas für die Gehörmuschel tun.

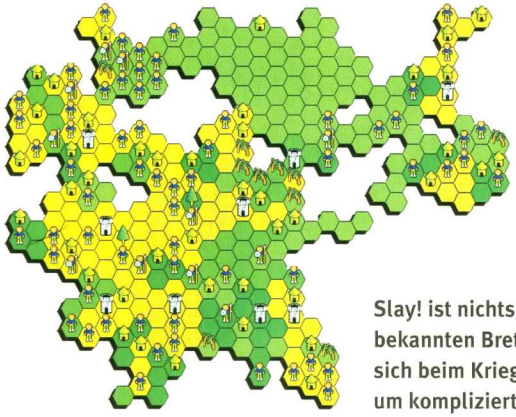
Gelungen ist vor allem das Konfigurationsfenster, in dem sich alle Regeln umfassend ändern lassen. Hier kann man festlegen, daß die Spieler in einer Runde beliebig häufig schieben dürfen, daß nur noch mit 32 oder 24 Karten gespielt wird oder daß ein Klopfen in der ersten Runde noch nicht gestattet ist. Wer möchte, der kann an dieser Stelle auch einen Handschnauz aktivieren oder die Sonderregel „Feuer" einschalten.



Hans, Berta und Schorsch haben alle ein tolles Blatt auf der Hand.

Schnauz 99

System:	Windows 95
Autor:	Thomas Schels, Buckenhofer Weg 32, 91058 Erlangen
E-Mail:	ea1662@fen.baynet.de
Internet:	http://members.xoom.com/SharewareEck
Sprache:	Deutsch
Preis:	40,– DM
Tip:	♛♛♛♛



Slay! – Workshop

Ritterspiele

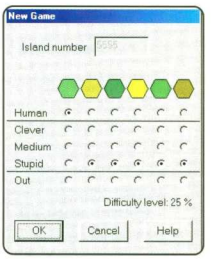
Slay! ist nichts anderes als eine bunt animierte Umsetzung des bekannten Brettspiels Risiko – mit dem Unterschied, daß der Spieler sich beim Krieg um die absolute Macht nur um seinen Sieg, nicht aber um komplizierte Regelwerke zu kümmern hat.

Die englische Vokabel „Slay" bedeutet ins Deutsche übersetzt nichts anderes als „Schlachten". Nun geht es in dem Strategiespiel zwar recht brutal zu – einen solch finsteren Namen hat das beliebte Windows-Programm aber trotzdem nicht verdient. Wer sich dennoch nicht abschrecken läßt und eine Partie wagen möchte, der kann in der Vollversion gegen bis zu fünf Freunde oder gegen den Computer antreten. Die Kontrahenten übernehmen nach Antritt einer neuen Spielrunde kleine Besitztümer auf einer Insel und müssen fortan alles daransetzen, die gegnerischen Ländereien zu erobern. Daß dieses Unterfangen nicht eben einfach ist, liegt auf der Hand. Da Slay! aber extrem einfach zu bedienen ist und auf komplizierte Regeln keinen Wert legt, können auch strategisch unerfahrene Anwender sofort mit der Shareware zum Feldherren avancieren. Unser kleiner Workshop hilft Ihnen dabei, eine erste Partie zu gewinnen.

Auf zur ersten Runde

Nach dem Start des Spiels verwenden Sie den Menübefehl *File / New*, um ein neues Spiel zu beginnen. In der Testversion ist es leider nicht möglich, gegen einen Freund anzutreten. Vielmehr spielt der Inselbesitzer gegen fünf Computergegner, die auf der Schwierigkeitsstufe „Stupid" (dumm) stehen. Wer möchte, der kann einzelne Kontrahenten per Mausklick aus dem Spiel nehmen, um so die Anzahl der Gegenspieler zu reduzieren.

Sobald der OK-Button betätigt wird, lädt Slay! ein neues Inselreich und verteilt die sechseckigen Ländereien auf zufälliger Basis unter den Mitspielern. In der Testversion steht nur ein einzelnes Inselreich zur Verfügung – das ist die zweite und letzte Einschränkung der Shareware.



Gegen wie viel Gegner möchten Sie gern antreten?

Der Spieler besitzt in der Testversion stets die Ländereien in der Farbe Hellgrün. Im separaten Fenster „Rankings" zeigen Balken in den Farben der Mitspieler stets die Eigentumsverhältnisse der Grundstücke zueinander an. Wer hier demnach über einen hohen Balken verfügt, ist derzeit im Vorteil, was den Kampf um die Macht anbelangt.

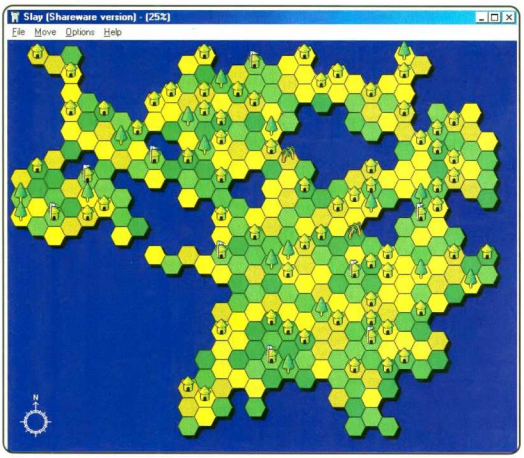
Kämpfer anheuern

Sobald zwei Felder in der eigenen Farbe direkt aneinandergrenzen, stellt Slay! eine Hütte in diesem Bereich auf. Zu Beginn des Spiels ist stets eine größere Anzahl dieser Hütten auf dem Spielplan zu sehen. Ein animiertes blaues Fähnchen, das vor der Hütte gehißt wird, zeigt übrigens stets auf, daß das jeweilige Grundstück genügend Geld abwirft, um einen einfachen Soldaten zu bezahlen.

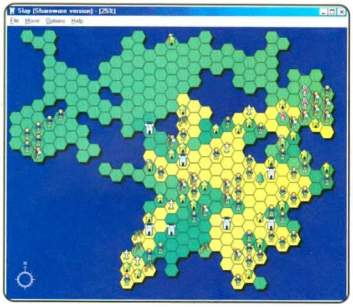
Klicken Sie mit der Maus auf eine der Hütten, so können Sie im Fenster „Territory Info" ablesen, wieviel Geld derzeit zum Einkauf von neuen Soldaten bereitsteht. Das Einkommen beträgt übrigens eine Goldmünze pro Runde für jedes Feld innerhalb des Hüttenbereichs, auf dem gerade kein Baum steht. Klingt kompliziert, ist aber ganz einfach.

Für das Geld kann man sich ein paar Soldaten kaufen, die gemäß der Informationen im Fenster „Wages" zwei Goldmünzen pro Runde kosten. Ein Territorium mit zwei Feldern kann demnach bereits einen Soldaten ernähren.

Ziehen Sie zur Aktivierung eines neuen „Mitarbeiters" einen Soldaten aus dem Fenster „Territory Info" heraus auf ein leeres Feld der eigenen Farbe, das zum gerade aktiven Hüttenbereich gehört. Dabei lohnt es sich, die Soldaten gleich auf Felder mit Bäumen oder Sträuchern zu stellen, um das de-



Ein blaues Fähnchen an einer Hütte weist auf frische Soldaten hin, die der Spieler einsetzen darf.



So langsam übernimmt Hellgrün das gesamte Inselreich.

struktive Gewächs auf diese Weise auszumerzen. Es können so lange Soldaten plaziert werden, wie Figuren im Auswahlfenster zur Verfügung stehen.

In der allerersten Runde ist es allerdings nur möglich, die Figuren aus den Hütten auf Felder der eigenen Farbe herauszustellen. Es dürfen noch keine fremden Felder erobert werden.

Damit keine Hütten mit Fähnchen übersehen werden, läßt das Fenster „Island 5555" ein rotes Licht für jede Hütte blinken, die noch nicht „geöffnet" wurde. Sind alle Gelände mit Soldaten versorgt, so leitet der Button *End Turn* die nächste Runde ein.

Der Krieg kann beginnen

Immer dann, wenn eine neue Runde eingeleitet wird, ziehen die Computergegner ihre Figuren. Anschließend überprüft das Programm, ob das verbleibende Territorium des Spielers noch ausreicht, um seine Soldaten zu ernähren. Ist dem nicht so, sterben einzelne Soldaten, und große weiße Totenkreuze sind auf den entsprechenden Feldern zu sehen. Ansonsten passiert zu Beginn einer neuen Runde folgendes:

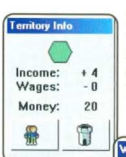
Steht neues Geld zur Verfügung, wird wieder ein Fähnchen an der Hütte gehißt, und es lassen sich neue Soldaten anwerben. Alternativ dazu kann ab und zu auch eine Burg gebaut werden. Sie schützt das eigene Terrain im weiten Umkreis und kann nur von einem Ritter geschleift werden. So gesehen, ist eine Burg eine echte Sicherheitsvorkehrung, die es anderen Spielers erschwert, zum Zug zu kommen.

Neue Soldaten müssen übrigens ab der zweiten Runde nicht mehr auf dem eigenen Terrain abgesetzt werden, sondern können gleich ein benachbartes Feld angreifen und es übernehmen. Dieses Feld muß aber unbedingt frei sein, sonst kann es nicht erobert werden. Außerdem darf sich kein feindlicher Soldat in unmittelbarer Nähe aufhalten.

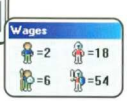
Pro Runde kann jeder Soldat nur einmal bewegt werden. Per Drag and Drop lassen sich einzelne Kämpfer aufnehmen und auf ein benachbartes gegnerisches Feld stellen, um es zu übernehmen. Dabei kann ein Soldat innerhalb des eigenen Geländes auch größere Strecken überbrücken.

Zu Beginn der Partie ist es sehr leicht, leere Grundstücke der Gegner zu übernehmen. Es gibt ja auch ausreichend einzelne Felder, die nicht mit einer Hütte ausgestattet sind und die demnach auch nicht bewacht werden können.

Mit der Zeit schützen die Kontrahenten ihre Felder aber, indem sie Soldaten an den Grenzen plazieren oder die eine oder andere Burg errichten. Um auf Dauer erfolgreich zu sein, muß demnach aufgerüstet werden.



Für vier Goldmünzen gibt es zwei Soldaten oder einen Turm.



Was kosten mich meine Soldaten pro Runde?

Aufrüsten um jeden Preis

Es gibt eine ganz wichtige Strategie bei Slay! Der Spieler muß versuchen, mehrere kleinere Hüttenbereiche zu einem größeren Areal zu verbinden – dabei lösen sich die überflüssigen Hütten sofort auf. Gut ist, wenn man dabei das Meer im Rücken hat und sich somit nur noch an einer Front gegen die Feinde behaupten muß. Ein großes Areal bringt viele Goldmünzen pro Runde ein und kann demnach auch höherwertige Soldaten bezahlen.

Zieht der Spieler per Drag and Drop zwei Soldaten zusammen, so entsteht ein Speerträger, der bereits sechs Münzen pro Runde kostet. Der Speerträger ist dazu in der Lage, feindliche Soldaten umzubringen und Hütten zu vernichten. Aus einem Soldaten und einem Speerträger entsteht im Verbund ein einfacher Ritter in glitzernder Rüstung, der sein Land bereits 18 Münzen kostet. Er murkst Speerträger ab und schleift auch schon einmal eine Burg, wenn es denn sein muß. Um wiederum einen Ritter umzunieten, bedarf es eines Barons, der aus einem Ritter und einem Soldaten zusammengesetzt wird und der bereits 54 Münzen kostet.

Es tut not, beim Aufrüsten vorsichtig zu bleiben. Wer zu viele Ritter ernähren muß, hat nicht mehr genug einfaches Fußvolk zur Hand und muß oft zusehen, wie der Feind einen Angriff startet und eine Bresche ins eigene Land schlägt. Eine Zweiteilung des Geländes reicht meistens aus, um eine ganze Armee umzubringen, weil sie im nächsten Zug nicht mehr bezahlt werden kann. Ohne Ritter kann man aber keine Burgen schleifen. Das ist die Problematik, mit der die Spieler zurechtkommen müssen. Sinnvoll ist es, nach der Eroberung eines Drittels des Inselreichs ein Dutzend Speerträger und drei einfache Ritter einzusetzen. Damit kommt man ganz gut über die Runden.

Spieltag für Spieltag pirscht sich der Spieler näher an sein Ziel heran, die Herrschaft über das Inselreich zu übernehmen. Selbst im Modus „Stupid" taktiert der Computergegner recht geschickt und schafft es, eine Partie durchaus auf eine volle Stunde auszudehnen.

Sobald es der Spieler aber schafft, den Großteil des Inselreichs zu erobern, bieten die Gegner bereitwillig ihre Kapitulation an. Die kann man annehmen, gerne aber auch ausschlagen, wenn man alle Ländereien wirklich auf die altmodische Weise in das eigene Eigentum bringen möchte.

Jetzt mit Highscore-Liste

Stammleser der SharePlay kennen das Spiel Slay! bereits aus unseren allerersten Ausgaben. Die neue, verbesserte Slay!-Version wartet allerdings mit ganz neuen Sound-Effekten, mit wesentlich mehr Fehlermeldungen und Abfragen sowie mit einer Highscore-Liste auf, in der sich alle erfolgreichen Strategen mit Namen eintragen dürfen.

Die Vorgängerversion von Slay! wird hierzulande von Systhema im Fachhandel vermarktet – allerdings auch in englischer Sprache. Die neue Fassung kann derzeit nur bei Sean O'Connor in England bestellt werden.

Slay! vom 7. September 98

System:	Windows 95
Autor:	Sean O'Connor, 62 Whitney Drive, Stevenage, Herts, SG1 4BJ, England
E-Mail:	sean@spto.demon.co.uk
Internet:	http://www.spto.demon.co.uk
Sprache:	Englisch
Preis:	£20
Tip:	★★★★★

Auch wenn es draußen bitterkalt ist – hatten Sie heute nicht Lust auf Wellenreiten? Wer sich gerne als Surfer auf die Welle stellt, der kann sein Können in der Simulation WildRide unter Beweis stellen. Aber Vorsicht vor dem Weißen Hai!



WildRide 1.2

Ritt auf der Welle







Immer auf der Suche nach der „richtigen" Welle – wir Surfer haben es schon schwer.

Die Sonne brennt vom Himmel, ein frisches Lüftchen pustet den feinen Sand über die Stranddünen, und meterhohe Wellen laden zum Surfen ein. Das ist für viele Brettsportler der Stoff, aus dem das Paradies gewebt ist: Einfach rauf aufs Surfbrett und ab in die Brandung.

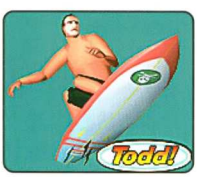
WildRide ist der erste Surfsimulator, der sich diesen populären Wassersports annimmt. Insofern DirectX-Treiber installiert sind und ein Highcolor-Modus aktiv ist, kann das Abenteuer gleich beginnen. Mit den Cursortasten läuft der Spieler über den Strand und stellt sich zur Linken vor einen Tisch, an dem die beiden Surfer Alana „Mrs. Natural" und Lee „Jersey Slim" Groban Platz genommen haben. Mit der Leertaste läßt sich eines der beiden Surfgenies aktivieren und anschließend ans Wasser führen. Jetzt noch einmal rasch die Leertaste betätigt, und schon findet man sich auf dem Wellenkamm wieder.

Von Haien, Giftfässern und Öltankern

In perfekter 3D-Ansicht rauscht der Spieler die Welle herunter. Während die Aufforderung „Surf!" aus dem Lautsprecher gellt, muß der Surfer schnellstens die Leertaste drücken, um die Gewalt über seine Spielfigur zu erlangen. Mit den Cursortasten läßt sich die Figur dann schnellstens zur Seite bewegen, damit sie auf dem Wellenkamm bleibt und nicht im ruhigen Wasser absäuft. WildRide ist kein Kinderspiel. Es kostet schon die ganze Konzentration, um sich auf der Welle zu behaupten und vielleicht den einen oder anderen Sprung zu wagen. Hinzu kommt, daß der Spieler nur ein kleines Areal nutzen darf, das mit Bojen abgesteckt wird. Sobald der Surfer dieses Areal verläßt, meldet sich sofort der Weiße Hai zu Wort und fordert sein Mittagessen ein. Und was hat der Knorpelfisch zu einem Surfer samt Brett zu sagen: „Hm, lecker, der wohl längste Kaugummi der Welt."

Aber auch ohne Hai haben geübte Surfer so ihre Probleme auf dem Wasser. Auf der Suche nach der perfekten Welle bekommt man es schließlich sogar mit schwimmenden Giftfässern, Ölbohrtürmen, Ozeanriesen und anderen Hindernissen zu tun, die sich für den blutroten Gore-Faktor des Spieles verantwortlich zeichnen.

Wer seine Wellen perfekt im Griff hat, der kann neue Darstellungsmodi einschalten, die den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Schließlich ist es nicht eben einfach, seinen Surfer zu steuern, wenn man ihn vom weit entfernten Strand aus beobachten muß oder aus einem Satelliten heraus auf ihn herabblickt. WildRide macht eine Höllengaudi, weil es in dem Spiel wirklich nur um den reinen Fun geht. Und ist das Riesenspiel erst einmal in den Arbeitsspeicher geladen, so geht alles andere ganz fix. Ein Tip: Wer die Option „Halfres" im Programmenü ausschaltet, freut sich über eine deutlich feinere Grafik. In der Demo-Version gibt es keine Zeitbegrenzung – die Einschränkung besteht allein in der begrenzten Auswahl der Spielfiguren und in der Weigerung, ein Turnier zu starten. Die Vollversion des Spiels ist für nur 29,90 Mark auch in der RO-MEO-Reihe von Systhema zu haben – und demnach in jedem gutsortierten Fachhandel zu finden.









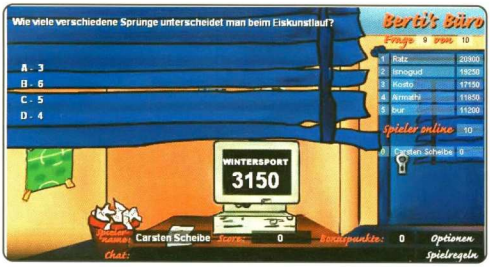
WildRide 1.2

System:	Windows 95, DirectX, Highcolor-Modus
Autor:	Runandgun! Inc., 2241 S. Michigan Ave., Chicago IL 60616, USA
E-Mail:	negspect@runandgun.com
Internet:	http://www.runandgun.com
Sprache:	Englisch
Preis:	30 $
Tip:	#####

Gameshows im Internet

Eine Frage hab' ich noch

Uproar
Online Entertainment für schlaue Köpfe



In Berti's Büro finden sich die Sportliebhaber ein.

Uproar nennt sich ein neuer Anbieter im Internet, der rund um die Uhr deutschsprachige Gewinnspiele zündet. Wer Fragen aus dem Sport oder zum Tagesgeschehen beantworten kann, gewinnt Sach- und Geldpreise.



Wann wurde der Laser erfunden? Eine Frage aus der Mission Brain Attack.

Gewinnspiele gehören zu den derzeit beliebtesten Angeboten im Internet. Das ist kein Wunder, denn hier haben die Besucher ihren Spaß und können auch noch etwas gewinnen.

Uproar gehört mit über 60 Millionen Pageviews im Monat zu den beliebtesten internationalen Anbietern im Internet. Zusammen mit Bertelsmann haben die Gameshow-Experten nun gleich mehrere Gewinnspiele auch in deutscher Sprache ins Netz gestellt, die Preise nicht etwa einmal im Monat ausloben, sondern rund um die Uhr. Bei den Angeboten handelt es sich sozusagen um interaktive Gameshows, bei denen sich jeder zu jeder Uhrzeit beteiligen kann – ganz ohne vorhergehendes Casting.

Wer einen Internet-Zugang besitzt, geht einfach online und wählt die Startseite der Online-Gameshows an. Bevor es allerdings losgeht mit der Spielerei am Bildschirm, muß sich der frischgebackende Showgast erst noch anmelden. Nach der Wahl eines User-Namens und eines Paßwortes gilt es, die eigene Adresse zu nennen, damit Gewinne ohne weitere Rückfragen zugestellt werden können.

Wie heißt die Noch-Ehefrau von Mick Jagger?

Am schnellsten ist die Show bei **Trivia Blitz** vorbei. Nach dem Multiple-Choice-Verfahren stellt die Show dem Besucher nacheinander zehn Fragen aus dem Entertainment-Bereich – und gibt mögliche Antworten gleich vor. Hier gilt es, sich möglichst schnell für die richtige Antwort zu entscheiden, um einen hohen Punkte-Score einzufahren. Wer am Ende der Runde ausreichend Punkte gesammelt hat, der kann sich mit seinen User-Daten in ein Formular eintragen – unter den Spielern mit der höchsten Punktezahl werden einmal in der Woche 25 Mark verlost.

Stündliche Gewinne gibt es in den anderen Shows abzusahnen. Besonders frickelig ist dabei die **Mission Brain Attack.** Hier können sich gleich mehrere Spieler zugleich an einem Trivia-Spiel beteiligen, das sehr schwierige Fragen stellt, die nur mit einem guten Allgemeinwissen zu beantworten sind. Der Spieler, der am Ende einer Runde die meisten Pluspunkte eingesammelt hat, gewinnt, was auch immer ausgelobt wurde. Nach dem gleichen Prinzip wird auch **Berti's Büro** gespielt – nur geht es hier um den König Sport. Toll ist, daß sich die Kontrahenten zwischen den Spielphasen in einem Chatsystem unterhalten können.

Wer es nicht so mit dem Wissen, sondern mehr mit der Intelligenz hat, der löst im **Geistesblitz** ein kniffliges Rätsel oder beteiligt sich am **Tiefstapler.** Im Tiefstapler geben die Spieler eine möglichst niedrige Zahl über Null ein. Der Spieler mit der niedrigsten Zahl, die nur ein einziges Mal getippt wurde, gewinnt. Ganz schön verrückt!

Quelle: http://www.uproar.de



Hier muß sich der Spieler schnell für eine der vier möglichen Antworten entscheiden.

SharePlay Award '99

Das geniale Dutzend

Im vergangenen Jahr haben wir Ihnen in der SharePlay über 700 verschiedene Shareware-Spiele vorgestellt – einige mittelmäßig, viele gut und ein paar davon richtig klasse. Damit die Highlights von 1998 nicht gleich wieder in der Versenkung verschwinden, haben wir die in unseren Augen besten zwölf Spiele mit dem SharePlay-Award ausgezeichnet.

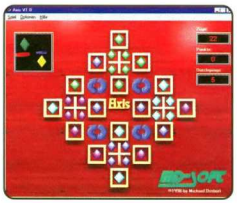
Arcade Horse Racing



Sparte: Rennsimulation
Worum geht es: Sechs Pferdejockeys gehen an den Start, stets in der Hoffnung, nach mehreren Runden auf der Rennbahn als erster durchs Ziel zu gehen. Der Spieler kann dabei verschiedene Wetten auf die Gäule abschließen und wie ein richtiger Zocker zuvor die Wettzeitschriften durchschmökern.
Bericht in: SharePlay Heft 6/98 – Seite 23
Internet: http://uc2.unicall.be/zorox/ahr.htm
Urteil: Das Spiel weckt den Zocker in dir. Viele mögliche Gewinnkombination und tolle Animationen verschmelzen zu einer Simulation, in der es in erster Linie um den Zaster geht.

Axis

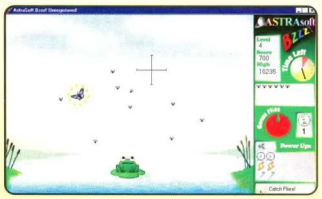
Sparte: Knobelspiel
Worum geht es: Vier bunte Spielsteine sind jeweils in den Ecken von vier Karos zu sehen, die zusammen ein großes Karo ausbilden. Ziel ist es, die bunten Steine durch Drehen der Karos und durch Schiebeaktionen auf die ihnen zugewiesenen Flächen zu bewegen.



fördern. Die Anzahl der Züge ist allerdings begrenzt.
Bericht in: SharePlay Heft 6/98 – Seite 28
Urteil: Axis zeigt, wie's gemacht wird: Das Spiel sieht höllisch gut aus und stellt eine Aufgabe, an der man sich schier das Hirn zermartern kann. So macht Shareware richtig Spaß.

Bzzz!

Sparte: Geschicklichkeitsspiel
Worum geht es: Ein hungriger Frosch sitzt in einem Teich und muß mit Fliegen gefüttert werden – der Spieler steuert dabei die klebrige Froschzunge. Update in diesem Heft.
Bericht in: SharePlay Heft 5/98 – Seite 41
Internet: http://www.the-shades.demon.co.uk/astrasoft/astra.html
Urteil: Der Frosch ist ja soooo süß. Endlich hat hier mal jemand eine neue Idee gehabt und diese mit tausend Überraschungen und vielen lustigen Powerups wie „Extralange Zunge" auch kongenial umgesetzt.



Clonk

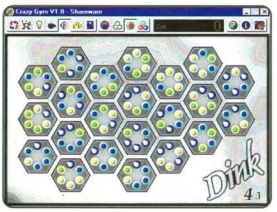
Sparte: Völkersimulation
Worum geht es: Helfen Sie den kleinen Clonks in dieser höchst aufwendigen Simulation dabei, Gold zu schürfen, ihre Stadt auszubauen und Krieg gegen die Nachbarn zu führen.



Bericht in: SharePlay Heft 4/98 – Seite 15
Internet: http://www.redwolf.de
Urteil: Clonk ist eine ebenso komplexe wie spaßige Simulation. Wer auf Aufbausimulationen wie etwa Siedler III abfährt, der buddelt hier goldrichtig.

Crazy Gyro

Sparte: Knobelspiel
Worum geht es: Das Spiel stellt gleich mehrere deftige Knobelaufgaben, die sich alle mit dem Thema Drehen beschäftigen. Ziel ist es stets, die ausliegenden Steine möglichst schnell in eine vorgegebene Position zu bringen.
Bericht in: SharePlay Heft 5/98 – Seite 20



Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes
Urteil: Knobel-Baron Josef Stöckl hat den Bogen raus und bietet verdammt viel Software fürs Geld. Hochwertige Grübelspiele, gepaart mit einer fulminanten Grafik – danach kann man echt süchtig werden.

Hardwood Solitaire II

Sparte: Kartenpatience
Worum geht es: Das Programm setzt eine Handvoll klassischer Kartenpatiencen auf die ganz edle Weise um – mit einem Holztischchen als Untergrund, mit gezeichneten Karten und mit wunderschöner Hintergrundmusik.



Bericht in: SharePlay Heft 2/98 – Seite 14
Internet: http://www.silvercrk.com

Urteil: Wer einmal mit Hardwood Solitaire II Karten gedroschen hat, der verliert den Bock darauf, weiter mit simpel gestalteten Kartenpatiencen zu hantieren. Ganz ehrlich.

Knuddel's Minigolf

Sparte: Golfsimulation
Worum geht es: In der Vollversion warten 36 Minigolfbahnen in 3D darauf, den Spieler mit ihrem



Pars herauszufordern. Der Golfball läßt sich bei diesem Spiel ganz leicht mit der Maus steuern.
Bericht in: SharePlay Heft 3/98 – Seite 24
Internet:
http://www.sharedirect.com
Urteil: Minigolf? Aber immer doch! Es macht einen Heidenspaß, die Familie zu einer Partie Golf am Bildschirm herauszufordern. Die Bahnen sind erstklassig gestaltet, und das Programm selbst ist absolut einfach zu bedienen.

Kyodai Mahjongg

Sparte: Mahjongg-Brettspiel
Worum geht es: Beim japanischen Mahjongg-Spiel werden 144 kunstvoll geschnitzte Spielsteine zu einer Pyramide aufgetürmt, die anschließend pärchenweise wieder abzutragen ist. Kyodai bietet gleich mehrere Pyrami-



denformen auf einmal an und stellt bereits in der Shareware diverse Extras zur Verfügung, die bei der Konkurrenz auch extra zu bezahlen sind. Update in diesem Heft.
Bericht in: SharePlay Heft 5/98 – Seite 45
Internet:
http://members.easyspace.com/namida/kyodai.html
Urteil: Mahjongg ist ein wunderschönes Solospiel, bei dem man sich herrlich entspannen kann. Kyodai setzt den Klassiker auf so vielseitige Weise um, daß man sich über Stunden hinweg mit der Patience beschäftigen kann.

Nebula Fighter

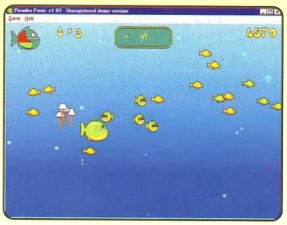
Sparte: Weltraumballerspiel
Worum geht es: Der Spieler steuert einen Gleiter durch den Weltraum und ballert auf alles, was nicht schnell genug auf den nächsten Meteor flüchten kann. Viele Powerups erhöhen dabei stetig die Kampfkraft. Das ist auch gut so, denn am Ende hat der Bossgegner noch eine Rechnung mit Ihnen offen.



Bericht in: SharePlay Heft 5/98 – Seite 19
Internet:
http://www.onereality.com
Urteil: Es tut verdammt gut, für eine Weile das Hirn völlig auszuschalten und einfach nur die Kanone abzufeuern. Das Spiel bietet Action pur – und hinter jeder intergalaktischen Ecke lauert wieder eine neue Überraschung.

Piranha Panic

Sparte: Geschicklichkeitsspiel
Worum geht es: Nach einem



Sturm findet sich Papa Piranha auf einmal ganz allein im Amazonasbecken wieder. Schnell macht sich der beißwütige Fisch auf die Suche nach Mama Piranha und den kleinen Fischbabys. Dabei tritt der Spieler gegen Quallen, Barrakudas und anderes Unterwassergesocks an.
Bericht in: SharePlay Heft 3/98 – Seite 29
Internet:
http://www.wihlborg.se
Urteil:
Piranha Panic sieht aus, als hätten die Disney-Studios einen knuddeligen Trickfilm gemacht. In der Unterwasserwelt fühlt man sich schon bald heimisch und setzt alles daran, die Piranha-Familie wieder zusammenzuführen. Wahrscheinlich, um sie anschließend auf den Grill zu legen.

Sentinels of Ceth

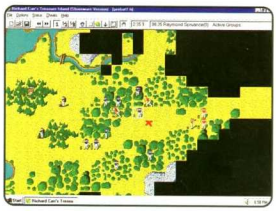
Sparte: Weltraumballerspiel
Worum geht es: Der Spieler



bewacht in diesem Ballerspiel den Tempel von Ceth, der mit verschiedenen Heiligtümern ausgestattet ist. Diese werden fortwährend von angreifenden Raumschiffen geklaut, die sich aber mit etwas Geschick durchaus abschießen lassen. Verläßt das letzte Heiligtum den Bildschirmbereich, so ist das Spiel verloren.
Bericht in: SharePlay Heft 5/98 – Seite 24
Internet:
http://www.smgames.com
Urteil: Auf alles ballern, was sich bewegt, und gleichzeitig auch noch auf die Heiligtümer aufpassen? Das ist zuviel verlangt – und macht zugleich den Reiz des Spiels aus.

Treasure Islands 2.0

Sparte: Piratenschatzsuche
Worum geht es: Okay, Captain: Zwei Schiffsmannschaften landen auf einer Insel, auf der mehrere Schätze vergraben sind. Ziel ist es, die eigenen Mannen so zu steuern, daß die Schatzsucher nicht überfallen werden können und die Truhen sicher ins Schiff geleitet werden. Wenn das nur so einfach wäre ...
Bericht in: SharePlay Heft 2/98 – Seite 20
Internet:
http://www.carrsoft.com



Urteil: Riesige, in alle Richtungen scrollende Inseln, dazu eine 3D-Ansicht der Insel, viele spannende Missionen und knurrige Piratencharaktere – diese Capture-the-Flag-Simulation muß man gesehen und gespielt haben!

Hinweis in eigener Sache

Die einzelnen SharePlay-Hefte mit den Testversionen der Gewinner lassen sich alle noch beim Verlag nachbestellen. Ein entsprechendes Formular ist in diesem Heft mit abgedruckt.

SharePlay Award '99

SharePlay


SharePlay 4/97 16,90 DM


SharePlay 5/97 16,90 DM


SharePlay 6/97 16,90 DM


SharePlay 1/98 16,90 DM


SharePlay 2/98 16,90 DM


SharePlay 3/98 16,90 DM


SharePlay 4/98 16,90 DM


SharePlay 5/98 16,90 DM


SharePlay 6/98 16,90 DM


SharePlay 1/99 16,90 DM

CD-ROM Highlights


CD-ROM Highlights 1 16,90 DM


CD-ROM Highlights 2 16,90 DM


CD-ROM Highlights 3 16,90 DM

Shareware Light


Shareware Light 5/97 16,90 DM


Shareware Light 6/97 16,90 DM


Shareware Light 1/98 16,90 DM


Shareware Light 2/98 16,90 DM


Shareware Light 3/98 16,90 DM


Shareware Light 4/98 16,90 DM


Shareware Light 5/98 16,90 DM


Shareware Light 6/98 16,90 DM


Shareware Light 1/99 16,90 DM

Shareware Light Sp.


Shareware Spez. 1/98 16,90 DM


Shareware Spez. 2/98 16,90 DM


Shareware Spez. 3 16,90 DM


Shareware Spez. 4 19,80 DM


Shareware Spez. 5 19,80 DM

PINK!


PINK! 5/97 19,80 DM


PINK! 6/97 19,80 DM


PINK! 2/98 16,90 DM


PINK! 3/98 16,90 DM


PINK! 4/98 16,90 DM


PINK! 5/98 16,90 DM


PINK! 6/98 16,90 DM


PINK! 1/99 16,90 DM

HOT CDs


HOT CDs 6/97 12,90 DM


HOT CDs 1/98 12,90 DM


HOT CDs 2/98 12,90 DM


Hot CDs 3/98 12,90 DM


Hot CDs 4/98 12,90 DM

Hot CDs 5/98 12,90 DM

Hot CDs 6/98 12,90 DM

HOT CDs 1/99 12,90 DM

Knallhart reduziert!

400 Fotos finden Sie auf dieser CD. Eine heiße Mischung mit dem blitzschnellen Viewer „FastView".

400 GIRLS Vol. 2

Super-attraktive Girls, die nicht nur auf Männer stehen, lassen die Hüllen fallen. Erotik vom Feinsten! 160 bzw. 154 Fotos.

HOT! Vol. 1
HOT! Vol. 2

Man muß die Super Girls gesehen haben, um zu glauben, daß es so etwas tatsächlich gibt. Heftig!!! 100 Fotos.

Super Girls Vol. 4

Die Top-Models der Erotik-Szene, perfekt in Szene gesetzt vom Meisterfotografen H. Ormesher, dessen Arbeiten regelmäßig u. a. in PENTHOUSE veröffentlicht werden. 160 Fotos

EROTIC Super Stars.

Ehemalig: ~~29,95~~

Jede CD nur noch 19,95

Zugreifen – bevor es andere tun!

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

So wird's gemacht: Tragen Sie im untenstehenden Coupon die gewünschten Hefte ein und geben Sie Ihre Adresse an. Wichtig: Ihre Unterschrift, mit der Sie uns die einmalige Ermächtigung zum Einzug des Rechnungsbetrags erteilen. Im Lastschriftformular tragen Sie Ihren Namen, Ihre Konto-Nr., die BLZ (bitte nicht vergessen), den Namen Ihrer Bank und den Rechnungsbetrag ein. Diesen ermitteln Sie so: Gesamtpreis der Hefte zzgl. einmalig DM 3,– für Porto und Versand. Schneiden Sie den Coupon und das Lastschriftformular bitte **genau** entlang der gestrichelten Linie aus (für maschinelle Verarbeitung) und senden Sie beides an: **Publish Verlag GmbH, Lessingstraße 1, 76530 Baden-Baden.** Wir versenden Ihre Bestellung in der Regel gleich am Tag des Eingangs.

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

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

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

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

PC & Musik



PC & Musik Extra



Internet online Sp.



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

Vorname

Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Datum

Unterschrift PMKT/99

Lastschrift

VOLKSBANK BADEN-BADEN · RASTATT EG

662 900 00

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

3048594 05

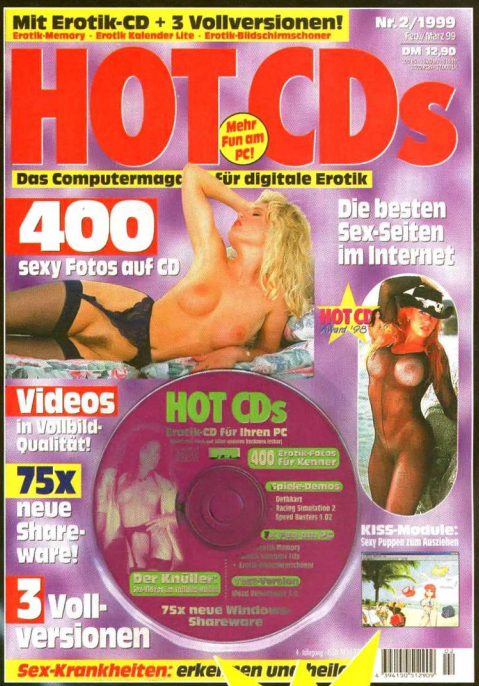
Mehrzweckfeld | X | Konto-Nr. | X | Betrag | X | Bankleitzahl | X | Text

05H

Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln

Erotik am PC





Beide Magazine mit CD-ROM!

Jetzt im Zeitschriftenhandel!

123 Free Solitaire 3.4

Geschenkter Gaul

Freunde einer guten Kartenpatience freuen sich bestimmt über dieses aus der bekannten SolSuite ausgegliederte Spielepaket. Es enthält fünf bekannte Patiencen, die sich kostenfrei ausprobieren lassen.



Golf ist eine sehr schnelle Patience.



Bauen Sie die Kartenpyramide ab.

Die SolSuite, die knapp zwanzig Dollar kostet, bietet weit über hundert Kartenpatiencen an. Sozusagen als Werbung für den „Big Brother" gibt es nun Free Solitaire, das fünf bekannte Kartenpatiencen unter einer Oberfläche versammelt – das Programm darf kostenfrei genutzt werden.

Bei den Patiencen handelt es sich um die Spiele Fourteen Out, FreeCell, Golf, Klondike und Pyramid, die in einer Auswahlbox mit einer Beschreibung und einem Screenshot vorgestellt werden und sich per Mausklick laden lassen. Spannend ist vor allem Pyramid zu spielen. Hier gilt es, eine Kartenpyramide von der Basis her abzubauen, indem Karten markiert und somit gelöscht werden, die zusammen den Wert 13 ergeben. Auch Golf ist nicht ohne. Bei der schnellen Patience müssen die ausliegenden Karten auf einem Stapel abgelegt werden. Das geht aber nur, wenn sie einen um eins höheren oder niedrigeren Wert als die bereits ausliegende Karte aufweisen.

Die fünf Spiele sind erstklassig für den PC umgesetzt worden, wobei die Entwickler nicht nur auf die Grafik, sondern auch auf eine hohe Spielgeschwindigkeit Wert gelegt haben. Wer möchte, der kann übrigens nicht nur ein Spiel nach dem anderen laden, sondern auch einen neuen Hintergrund für das Spielfenster oder ein neues Bild für die Kartenrückseiten auswählen.

Die Patiencen selbst werden gegen die Zeit um Punkte gespielt. Klar, daß es hier stets gilt, den eigenen Highscore zu überbieten.

123 Free Solitaire 3.4

System:	Windows 95
Autor:	TreeSoft
E-Mail:	fwMail@solsuite.com
Internet:	http://www.solsuite.com/freeware.htm
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	☆☆☆☆☆

3D Cuballz 1.0

Schutzwand

Bei dieser ungewöhnlichen Breakout-Variante muß der Spieler dafür sorgen, daß eine Mauer aus Steinen *nicht* abgetragen wird. Zu diesem Zweck macht er Jagd auf die Bälle im Spielfenster.

Breakout, das kennt jedes Kind. Da muß man mit Hilfe eines Paddels einen Ball im Spielfeld halten, der bei einer Berührung Steine aus einer Mauer herausschlägt und sie auf diese Weise auflöst.

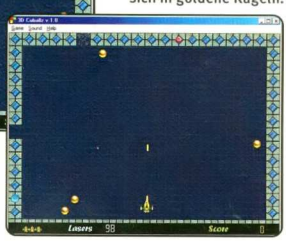
Cuballz funktioniert genauso und trotzdem völlig anders. Rings um das rechteckige Spielfeld herum quetschen sich lauter Steine eng an die Begrenzung. Inmitten dieses Rahmens, der von den Spielsteinen gebildet wird, steuert der Spieler sein Raumschiff hin und her. Dabei kann der kleine Raumflitzer mit den Cursortasten zu allen vier Seiten hin bewegt werden. Mit im Parcours gefangen sind vier 3D-Quader, die animiert über den Bildschirm flitzen.

Aber auch die Bösewichte bleiben nicht untätig. In vielen Mauersteinen verstecken sich Übeltäter und Unholde, die – einmal freigesetzt – bald durch den schwarzen Raum des Spielfeldes gleiten und das Feuer auf den Raumgleiter eröffnen.

Mit zunehmender Spieldauer werden die goldenen Kugeln immer schneller und aggressiver. In der Testversion gibt es passend dazu nur eine Einschränkung – nach zehn Minuten ist Schluß mit lustig. Das Spiel muß neu gestartet werden.



Mist, die ersten Randsteine haben sich bereits aufgelöst.



Sobald die bunten Quader die Seitensteine berühren, verwandeln sie sich in goldene Kugeln.

Die Quader verwandeln sich bei einem Kontakt mit den Randsteinen sofort in eine goldene Kugel – und jetzt beginnt das Spiel wirklich gefährlich zu werden. Berühren die goldenen Kugeln die Randsteine noch einmal, so werden die Steine erst brüchig und lösen sich dann ganz auf. Sind alle Steine verschwunden, dann ist das Spiel verloren. Also müssen die Quader und später die Kugeln mit Gewalt abgeschossen werden.

Der Spieler hat zu Beginn einer neuen Partie 100 Laserschuß und drei Leben zur Verfügung. Geschossen wird mit der STRG-Taste, wobei Fehlschüsse tunlichst zu vermeiden sind, da die Munition wie gesagt begrenzt ist. Zum Glück fallen ab und an Powerups „vom Himmel", die 20 Schuß neue Munition oder ein Upgrade für den Laser spendieren.

3D Cuballz 1.0

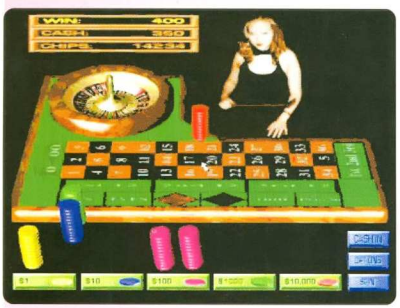
System:	Windows 3.1/95
Autor:	Sergei Savchenko, PO Box 462, San Carlos, CA 94070, USA
Internet:	http://www.modifilan.com/games
Sprache:	Englisch
Preis:	20 $
Tip:	☆☆☆☆

3D Roulette 1.1

Rien ne va plus!

Roulette ist die Königin unter den Casino-Spielen. Wer vor dem Grün des Roulette-Tisches steht, der hat die Chance, mit nur einem Chip das 36fache seines Einsatzes zu gewinnen. Es muß eben nur die richtige Zahl kommen.

Man kann, wie der Autor dieser Zeilen, bereits mit einer Slotmachine zufrieden sein, wenn mal wieder ein zünftiger Zocker-Abend ansteht. Da reicht dann ein Whiskey-Cola in der linken Hand, eine glimmende Fluppe im Mundwinkel und der Hebel des Automaten in der rechten Hand völlig aus, um glücklich zu sein. Und bei einer Mark Einsatz sind Sie auf jeden Fall mit dabei.



Wer kann dem Lächeln dieses Croupiers schon widerstehen?

Der Edelzocker, der braucht hingegen sein Roulette. Im edlen Zwirn und mit Designer-Kravatte vor dem Roulette-Tisch zu stehen und eine sündhaft teure Zigarre zu schmauchen, die der Croupier unter den Anwesenden verteilt hat, damit sie nicht den Tisch wechseln – das ist für den Nobelspieler das einzig Wahre. Wenn das „Rien ne va plus!" des Croupiers ertönt und die kleine Kugel geschickt ins große Roulette-Rad geworfen wird, dann kommt erst das richtige verruchte Zocker-Flair auf.

Wem zum Zocken der nötige Zaster fehlt, der verzichtet auf den Besuch im nahen Casino und holt sich lieber das 3D Roulette auf den Schirm. Das Casino-Spiel setzt einen Tisch wirklich dreidimensional um und plaziert außerdem noch eine schöne Blonde als Croupier hinter das Grün der Filzbespannung. In der Testversion bekommt der Spieler zwar nur magere 50 Dollar zur Verfügung gestellt, um zocken zu können – mit etwas Glück läßt sich diese Summe aber schnell steigern.

Dem Spieler bleibt es selbst überlassen, wieviel Geld seines Kapitals er per Mausklick in Chips einer bestimmten Wertigkeit umtauscht. Die einzelnen Chips lassen sich anschließend per Drag and Drop auf dem Roulette-Tisch ablegen, wobei der Schatten der Chips das Feld markiert, auf dem die Chips beim Loslassen der Maustaste zu liegen geraten.

Leider sind in der Shareware-Version die Randfelder des Tisches gesperrt, so daß man weder auf Rot oder Schwarz noch auf Gerade oder Ungerade setzen kann – um nur zwei der 50:50-Gewinnspiele beim Roulette zu erwähnen.

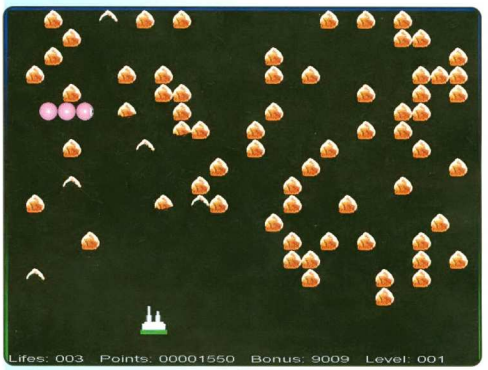
Animated Craps 4.5a
3D Roulette 1.1

System:	DOS
Autor:	Ultisoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
Internet:	http://www.ultisoft.com
Sprache:	Englisch
Preis:	20 $
Tip:	✌✌✌

Abomination Bugs 1.0

Der Kammerjäger ist da!

Im Spiel Abomination Bug schultert der Anwender das Terminator-Set und macht Jagd auf Würmer und anderes Getier. Das erinnert dann doch stark an den Kult-Klassiker Centipede.



Ihr Ziel Nummer eins: Der Wurm muß weg!

Wenn man den Berg vor lauter Steinen nicht mehr sieht, dann könnte daran auch Abomination Bugs schuld sein. Der Centipede-Klon baut einen ganzen Steinbruch voller Kiesel auf dem Bildschirm auf. Kaum ist der Schirm mit diesen Hindernissen gefüllt, prescht auch schon ein 3D-gerenderter Wurm in den Parcours hinein. Sobald er mit einem Stein kollidiert, wechselt er in eine tiefere Ebene und ändert zugleich seine Richtung.

Sobald der Wurm den Boden berührt, ist das Spiel vorbei, und der Anwender verliert umgehend eines von seinen drei Leben. Damit genau das nicht passiert, ballert der Spieler dauerhaft aus allen verfügbaren Rohren. Zu diesem Zweck bewegt er ein horizontal festgeschraubtes Raumschiff mal nach rechts und mal nach links, um gezielt einzelne Steine zu zerbröseln oder um das eine oder andere Wurmsegment zu zerstrahlen.

Abomination Bugs treibt dem Spieler schnell den Schweiß auf die Stirn, weil es ein echter Kampf ist, gleichzeitig so viele Steine wie möglich zu zerschießen und den Wurm nicht aus den Augen zu verlieren. Sobald das letzte Wurmsegment das Zeitliche gesegnet hat, gilt der aktuelle Level als beendet. Hat der Spieler die ihm zur Verfügung stehende Zeit nicht voll ausgenutzt, so bekommt er die verbleibenden Sekunden als Bonus auf sein Punktekonto gutgeschrieben.

Von Level zu Level steigt übrigens die Geschwindigkeit, mit der die Würmer in den Schacht hinunterrauschen. Hinzu kommt allerlei obskures Gewürm, das auf den Spieler ballert, auf dem Schirm hektisch hin und her zuckt und manchmal auch neue Steine sät.

Fazit: Ein recht passabler Klon eines alten Klassikers, der ruhig noch etwas schneller hätte sein können.

Abomination Bugs 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Marco Geisser
E-Mail:	gyvermac@cs.tu-berlin.de
Internet:	http://cs.tu-berlin.de/~gyvermac
Sprache:	Deutsch
Preis:	15,– DM
Tip:	✌✌✌

Align It! 1.0

Fünf in einer Reihe

Man muß nicht farbenblind sein, um mit Align It! spielen zu können. Angesichts des Wahnsinns, der sich da auf dem Spielbrett abspielt, hilft es aber ungemein. Oder doch nicht?



Zu Beginn des Spiels lassen sich neue Reihen noch recht leicht ausbilden.

Das Spiel Align It! ist eine weitere Umsetzung einer Spielidee, die anscheinend in der Shareware-Szene derzeit sehr gefragt ist. Align It! hebt sich von seinen Konkurrenten allerdings durch eine wunderschön gestaltete Oberfläche, viele Sound-Effekte und sehenswerte Animationen ab.

Align It! nutzt ein Spielbrett mit einer Kantenlänge von jeweils neun Kästchen, auf dem zu Beginn einer neuen Partie drei Stäbchen abgelegt werden. Diese Stäbchen weisen unterschiedliche Farben auf – da gibt es weiße Spielsteine ebenso wie gelbe, grüne, blaue oder pinkfarbene.

Das Ziel im Spiel ist es, mindestens fünf gleichfarbige Steine in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu bringen. In diesem Fall lösen sich die Steine umgehend auf. Um einen Stein zu bewegen, klickt man zuerst den Stein und dann das gewünschte Zielfeld an. Der Stein wird allerdings nur dann verschoben, wenn zwischen Start und Zielfeld „freie Bahn" ist. Dabei darf der Stein nur waagerecht oder senkrecht, nicht aber diagonal gezogen werden.

Erschwerend kommt hinzu, daß Align It! nach jedem Zug drei weitere Spielsteine auf dem Brett ablegt. Auf diese Weise füllt sich das Brett zusehend mit Steinen. Nur wenn der Spieler es geschafft hat, eine Reihe zu vervollständigen und demnach aufzulösen, verzichtet das Spiel darauf, neue Steine auf das Brett zu werfen.

Damit die Spieler nicht vollends verzweifeln, gibt es sogenannte Jokersteine im Spiel, die braun gekennzeichnet sind und in einer Reihe jede andere Farbe vertreten können.



Mit der Zeit füllt sich das Brett immer mehr mit neuen Steinen.

Align It! spendiert Punkte für jede aufgelöste Reihe, wobei die Anzahl der vergebenen Punkte mit der Anzahl der Steine in einer Reihe steigt. Für eine diagonale Reihe, die schwieriger auszubilden ist, gibt es außerdem Extrapunkte. Die Testversion muß nach dem Erreichen von 325 Punkten neu gestartet werden.

Align It! 1.0

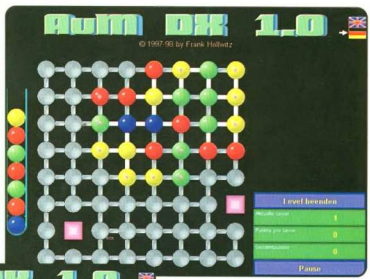
System: Windows 95
Autor: Sandra Erb, Am Rasen 29, 36041 Fulda
E-Mail: align-it@webset.de
Internet: http://software.webset.de/align-it
Sprache: Deutsch
Preis: 20,– DM
Tip: ☆☆☆☆

AuM DX 1.0

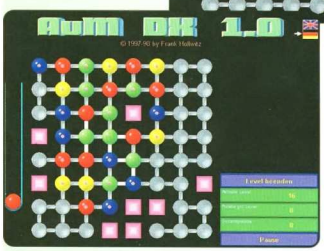
Atomwertigkeiten

Gehen Sie unter die Chemiker. Im Spiel AuM DX müssen Sie aus lauter bunten Einzelatomen ein großes Molekül zusammensetzen. Da Sie gegen die Zeit spielen, ist das keine eben leichte Aufgabe.

Kennen Sie sich aus mit der Chemie? Nein? Dann helfen wir Ihnen gerne auf die Sprünge. Einzelne Atome können verschiedene Wertigkeiten annehmen, um Bindungen mit anderen Atomen einzugehen. Ein Atom mit zwei Bindungsärmchen ist demnach dazu in der Lage, zwei weitere Atome zu „greifen", um so ein Molekül zu bilden.



Und langsam wächst das Molekül...



Die meisten Atome liegen jetzt auf dem Brett. Jetzt müssen nur noch die Bindungen umgesetzt werden.

Das ist auch bei dem Spiel AuM DX nicht anders. Hier fallen nacheinander Atome in einen Schacht hinein, die per Mausklick auf dem nebenstehenden Spielbrett abzulegen und dort miteinander zu einem Molekül zu verbinden sind. Die roten Atome können dabei nur eine einzelne Bindung eingehen, die grünen zwei, die blauen drei und die gelben sogar gleich vier.

Sobald die Kugeln auf dem Spielbrett plaziert sind, kann man in die markierten Verbindungsstelzen klicken, um auf diese Weise eine Bindung zu etablieren. So lange ein kleiner Punkt im Zentrum eines Atoms zu sehen ist, so lange hat dieses Atom übrigens noch einen freien Arm, den man per Mausklick nutzen kann. Hat man einzelne Atome so plaziert, daß sie sich nicht optimal in das Molekül einbauen lassen, so können sie auch durch ein neues Atom ersetzt werden.

Das Ziel ist es, das ganze Spielbrett mit Atomen zu füllen. Gelingt dies, so verteilt das Programm Pluspunkte für jedes Atom und jede genutzte Bindung. Miese gibt es hingegen für alle nicht umgesetzten Bindungen der ausliegenden Atome. Verloren hat der Spieler stets dann, wenn der Vorratsschacht mit den neu angereichten Atomen überläuft.

Gelungen ist am Spiel, daß es dem Anwender selbst überlassen bleibt, den Startlevel zu wählen.

AuM DX 1.0

System: Windows 95, DirectX
Autor: Frank Hollwitz, Neuendorfer Str. 2, 15838 Sperenberg
E-Mail: hollwitz@snafu.de
Internet: http://www.snafu.de/~hollwitz/
Sprache: Deutsch
Tip: ☆☆☆☆

Brickanoid 1.1

Nieder mit dem Boss

Wie 3D Cuballz, so variiert auch dieses Spiel von Sergei Savchenko die gute alte Breakout-Idee auf interessante Weise. Hier gilt es, einen Boss-Gegner abzuknallen, der sich hinter der Steinmauer versteckt hält.

Bislang war es beim Breakout stets und immer wichtig, mit einem Ball nach und nach eine Steinmauer niederzureißen. Doch wozu die ganzen Mühen? Haben Sie sich das nicht auch ab und zu einmal gefragt?



Breakout einmal anders – Machen Sie Jagd auf den bösen Boss-Gegner.

Wozu sollten Sie so viel destruktive Energie einsetzen? Jetzt, nach einer Partie Brickanoid, sind wir endlich schlauer. Hinter der Steinmauer verbirgt sich nämlich ein ganz großer Finsterling, ein echter Boss-Gegner, wie es im Spielerjargon so schön heißt. Und um den vernichten zu können, muß man sich eben kreuz und quer durch das Mauerwerk vorarbeiten.

Bei Brickanoid huscht der Grimmling hinter einer Mauer aus braunen Steinen hin und her. Diese Mauer läßt sich nach und nach mit Laserschüssen (STRG-Taste drücken) zermörsern. Und durch die Löcher kann man ganz gut mit der Shift-Taste Raketen abfeuern, die dem Boss-Gegner gar nicht gut munden. Allerdings braucht es schon ein paar Treffer mehr, um den intergalaktischen Finsterling entgültig in seine Schranken zu verweisen, sprich explodieren zu lassen.

Leider kann der Spieler nicht unbegrenzt auf den Boss-Gegner ballern, was das Zeug hält – die Munition steht ihm nur in begrenzter Zahl zur Verfügung. Zum Glück klemmen unterhalb der braunen Mauer bunte Steine fest, die man nicht zermörsern sollte. Sie sind dem Spieler freundlich gesonnen und lassen ab und an Powerups fallen, die neue Laser, Raketen oder Schutzschilder (Aktivierung mit der Leertaste) spendieren. Oder die Anzahl der noch verbleibenden Leben, um einen weiteren Ticker erhöhen. Kleiner Tip am Rande: Während sich die noch verfügbare Munition problemlos in einen Folgelevel übernehmen läßt, müssen die Schutzschilder noch im aktuellen Level verbraten werden, sonst verfallen sie. Da sollte man also nicht zögern, sie zu aktivieren, sobald die Situation einmal brenzlich wird.

Leider zeigt das Programmfenster auf einigen Windows-Systemen nur Schnee. Der Fehler ist bekannt, eine Lösung nicht.

Brickanoid 1.1

System:	Windows 95
Autor:	Sergei Savchenko, PO Box 462, San Carlos, CA 94070, USA
Internet:	http://www.modifilan.com/games
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	✌✌✌

Bzzz! 2.06

Klebrige Zunge

Heute schon ein Frosch gewesen? Wer keine Lust mehr darauf hat, bei Frogger vom Baumstamm in den Fluß zu fallen, der probiert diese Alternative aus: Auf einem Seerosenblatt sitzen und Fliegen fressen.

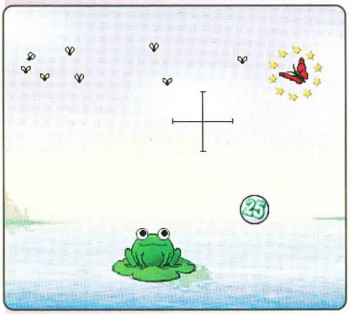
Wenn beim Frosch der kleine Hunger kommt, dann greift er nicht zum Magerquark, sondern verleibt sich ein paar dicke Fliegen ein. Bzzz! lädt nicht ganz so schleimige Zweibeiner dazu ein, sich einmal für einen Tag so richtig heimisch in der grünen Haut zu fühlen: Spielen Sie Frosch! Mit der Maus als Zielorgan läßt sich die klebrige Froschzunge zielgerecht ausfahren. Das ist auch dringend nötig, denn der kleine Frosch wird von einem fürchterlichen Hunger geplagt.



Die Fliegen summen dem Spieler einen Willkommensgruß.

Gegen die Zeit, die unerbittlich abläuft, muß der Anwender in diesem gewaltfreien Spiel eine Mindestanzahl hektisch herumsirrender Fliegen einfangen. Zum Glück kann der Quaker seine Ausgangsposition verbessern, indem er sich ab und an einen vorbeiflatternden Schmetterling auf die Speisekarte setzt: Die Schmetterlinge versorgen das Amphibium mit allen nur erdenklichen Powerups. Mal wird da die Zunge des Teichtiers länger, mal agiert sie schneller und mal trifft sie besser. Kommen alle drei Eigenschaften zusammen, so kann der Frosch sich auch an die Aufgabe heranwagen, die ab und an aus den Tiefen des Gartenteichs aufsteigenden Luftblasen zerplatzen zu lassen – sie spendieren Bonuszeit oder Bonuspunkte.

Von Level zu Level wird das Spiel spannender. Schon bald wird der Frosch sogar von aufsteigenden Buchstaben umschwirrt, die mit der Zunge zu Wörtern zusammenzusetzen sind. In der Testversion sind erfreulich viele Level ohne Einschränkungen spielbar. Die gelungene grafische Oberfläche des Spiels tut ihr übriges, damit sich Bzzz! wohltuend von der gesamten Shareware-Konkurrenz abhebt.



Schmetterlinge sind immer für ein Powerup gut.

Bzzz! 2.06

System:	Windows 95
Autor:	ASTRAsoft
E-Mail:	bzzz@astrasoft.ml.org
Internet:	http://www.astrasoft.ml.org
Sprache:	Englisch
Preis:	£5
Tip:	✌✌✌✌

Commopoly 1.11.98

Kaufen, kaufen, kaufen!

Commopoly orientiert sich nicht nur vom Namen her an einem großen bekannten Brettspiel. Nur kauft der Spieler in diesem Kapitalistenspiel Computerfirmen statt Straßen und fürchtet den Virenbefall mehr als den Knast.

Bis zu drei Spieler ziehen bei Commopoly ihre Diskettenfigur rund um das Spielbrett. Dabei können sie alle naselang ein noch leeres Feld kaufen und auf diese Weise Besitzer von Chip-Fabriken, CD-ROM-Laufwerk-Herstellern und anderen Computerfirmen werden. Leider ist die vom Start weg verfügbare Kapitaldecke etwas dünn gestrickt, so daß die kaufwütigen Kontrahenten schnell in die Miesen geraten – der stete Kampf gegen den Bankrott macht aber mit den Reiz des Spiels aus.

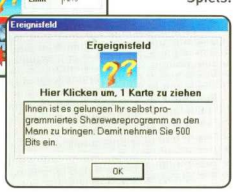
Noch während die Jagd nach den Filetstücken auf dem Brett andauert, haben die Spieler Gelegenheit dazu, sich über die Namensgebung der einzelnen Felder zu amüsieren. Da gibt es eben keine Busbahnhöfe, sondern PC-Bus-Systeme. An die Stelle des Gefängnisses sind ein Absturz und ein Virenbefall getreten. Klar, daß allein der Spieler den nun dringend notwendigen Virenscanner starten kann, wenn er einen Pasch würfelt. Durchdacht ist auch, daß die Spieler in der Computerwelt nicht mit Mark oder Dollar bezahlen, sondern mit Bytes – das macht die kapitalistische Materialschlacht noch sympathischer.

Schon bald prügeln sich die Kontrahenten um Besitzansprüche, Mieten und Aufrüstereien, die noch mehr Bytes in die eigenen Kassen spülen sollen. Ärgerlich ist nur, wenn man nach einer Mega-einnahme auf das 15-Prozent-Feld gerät – es zieht sofort 15 Prozent Einkommenssteuer vom verfügbaren Kapital ein. Ist der Spieler übrigens in den Miesen, so behält die Bank stets einen Großteil der Einnahmen ein. Na klar – als Zinsen.

Commopoly ist ein schnelles Spiel mit einer gelungenen Optik und einem verständlichen Regelwerk, das den Verkauf von einzelnen Fabriken ebenso einfach handhabt wie das Tauschen der Karten. Schade ist allein, daß die Spieler auf dem Schirm nicht ablesen können, welche Diskettenfigur eigentlich zu welchem Spieler gehört.



Per Mausklick auf das Spielbrett werden die Würfel gerollt.



Die Texte der Ereigniskarten passen natürlich zum Thema des Spiels.

Commopoly 1.11.98

System:	Windows 95
Autor:	Cuver alias Jens Hoffmann
E-Mail:	jehoffma@fh-eberswalde.de
Internet:	http://www.software.webset.de/cuver
Sprache:	Deutsch
Preis:	15,– DM
Tip:	☆☆☆☆

Crossing Over 1.0

Über Kreuz gezogen

Crossing Over ist ein spannendes Brettspiel für zwei Personen, das sich manchmal sehr in die Länge ziehen kann. Absprachen zwischen den Kontrahenten sorgen aber trotzdem für eine fixe Partie.



Crossing Over stellt keinen Computergegner – Sie müssen schon einen Freund an den Monitor bitten.

Das Spielbrett von Crossing Over besteht aus acht mal acht Feldern. Außerhalb des Brettes warten links acht silberne Kugeln und unten acht goldene darauf, ins Spiel gebracht zu werden. Jeder der beiden Spieler, die sich an Crossing Over beteiligen können, führt die Steine einer Farbe über das Brett. Haben sich die Kontrahenten also darauf geeinigt, wer sich um welche Farbe kümmert, kann das Spiel beginnen.

Die silbernen Kugeln müssen von links nach rechts waagerecht über das Spielbrett bewegt werden. Die goldenen Kugeln hingegen sind von unten nach oben vertikal über das Spielbrett zu verschieben. Natürlich kreuzen sich dabei die Wege der Steine über kurz oder lang. Und das ist denn auch die eigentliche Idee des Spiels, das Crossing Over hier neu interpretiert. Im Original lassen sich die Spielsteine immer nur geradeaus bewegen, so daß es möglich wird, mit den eigenen Steinen das Fortkommen des Gegners zu blockieren. Bei dieser Variante kommt viel Spannung auf, weil es allein darauf ankommt, wann man welchen Stein stehenläßt und wann man versucht, ihn doch noch rasch ins Ziel zu bugsieren.

Crossing Over verwässert die Regeln auf gefährliche Weise. Die Spieler können hier auch zu den Seiten hin ziehen und eine gewürfelte Augenzahl aufsplitten, um eine Figur etwa drei Felder nach vorne und dann eines zur Seite zu bewegen. Hinzu kommt, daß man seinen Gegner auch hinauswerfen kann, so daß die entsprechende Figur wieder auf ihr Startfeld zurückkehren muß. Leider ist es im Spiel pausenlos möglich, den Gegner zu schlagen – schließlich darf man seine Steine ja kreuz und quer über den Schirm bewegen. Das ständige Schlagen kann eine Partie endlos in die Länge ziehen, was sicherlich nicht im Sinne des Erfinders ist. Immerhin ist das Spiel auch dann vorbei, wenn ein Spieler seine Figuren nicht mehr ziehen kann, weil alle potentiellen Zielfelder belegt sind.

Crossing Over 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Michael Schönborn, Stimbergstr. 66, 45739 Oer-Erken schwieck
E-Mail:	mschoenborn@xoommail.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Spende > 15 DM erwünscht
Tip:	☆☆☆

Hook Worm II 2.01

Mutprobe für Würmer

Steuern Sie einen gefräßigen Wurm durch einen Parcours, in dem ab und zu leckere Äpfel auftauchen, die sich bei Berührung schmatzend verinnerlichen lassen. Zu dumm, daß der Wurm dabei immer länger wird.



Jetzt bloß nicht irgendwo anstoßen.

Hook Worm ist die Neuinterpretation eines alten Klassikers, den ich bereits auf meinem allerersten XT gespielt habe: Wurmi. Hier wie da gilt es, einen digitalen Wurm mit den Cursortasten so über den Bildschirm zu steuern, daß dieser bunte Punkte auffressen kann, die hier und da im Parcours aufpoppen.

Dummerweise wird der Wurmi mit der Zeit immer länger, so daß er bald mehr Platz einnehmen wird als eine komplette Bildschirmbreite. Da es nicht erlaubt ist, daß der Wurm die Wände des Parcours oder gar sich selbst berührt, ist der lange Schwanz (sonst im Leben von vielen PC-Anwendern so sehr herbeigesehnt) hier ein echtes Handicap.



Nun sind bereits acht feindliche Würmer im Spiel.

Im Spiel Hook Worm wird die Problematik noch auf die Spitze getrieben: Im abgeschlossenen Parcours tummeln sich noch diverse andere Würmer, die ebenfalls nicht berührt werden dürfen. Kommt es zu einem Kontakt mit den herumwuselnden Gegnern, so gibt es einen lauten Knall, und der Spieler darf von vorne beginnen – sein Punktekonto hat sich gerade wieder auf Null reduziert.

Hook Worm ist gut zu spielen, da der Wurm jedem Tastenkommando sofort folgt und sich demnach perfekt steuern läßt. Und wer meint, daß vier gegnerische Würmer zuviel sind, der reduziert ihre Anzahl einfach im Konfigurationsfenster. Genauso gut ist es aber möglich, die Anzahl der Kontrahenten heraufzusetzen. Besonders spannend ist natürlich ein Match zu zweit im Deathmatch-Modus – nur muß man sich dabei eine Tastatur teilen.

Damit sich der Hook Worm angemessen darstellen kann, müssen die True-Type-Schriftarten COMIC.TTF und COMICBD.TTF installiert sein. Sie liegen der Freeware bei und müssen gegebenenfalls ins Verzeichnis WINDOWS\FONTS kopiert werden.

Hook Worm II 2.01

System:	Windows 95
Autor:	Fedukov Andrei, Rußland
E-Mail:	sud@land6.nsu.ru
Internet:	http://www.chat.ru/~sud
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

Keno Reeves Video Keno 3.0

Lotto auf die schnelle

Keno ist ein angesehenes Glücksspiel für Zocker – das aber außerhalb der Edel-Casinos mit Krawattenzwang kaum bekannt ist. Dabei lohnt es sich, Keno einmal unter die Lupe zu nehmen.

Millionen Deutsche spielen Woche für Woche Lotto – und sorgen mit ihrem Einsatz dafür, daß einer von ihnen sich am Mittwoch oder Samstag als frischgebackener Millionär fühlen darf. Wenn er denn die richtigen Zahlen angekreuzt hat. Für viele ist das lange Warten auf die Ziehung der Zahlen eine echte Qual – Lottofee hin, Lottofee her.



Lotto mal ganz anders: Sie bestimmen, auf wie viele Zahlen Sie setzen möchten.

Zum Glück geht die Jagd nach den Millionen auch noch schneller vonstatten. Keno ist ein Casino-Spiel, das an eine Lotterie erinnert, aber das hoffentlich lukrative Ergebnis bereits binnen Minuten aus dem Ärmel schüttelt.

Der typische Keno-Zettel weist 80 Ziffern auf, von denen in jeder Runde 20 gezogen werden – das ist jede vierte Zahl auf dem Blatt! Der Spieler bestimmt davor aber selbst, auf wie viele Zahlen er setzt. Das Minimum sind zwei Ziffern, das Höchstmaß zehn Zahlen.

Je mehr Zahlen der Spieler ankreuzt, um so mehr Treffer muß er am Ende auch vorweisen. Setzt er im Computerspiel etwa einen einzelnen Quarter auf eine 10-Ziffern-Kette, so bekommt er erst dann 50 Cents Gewinn ausbezahlt, wenn er vier Richtige hat. Bei sieben richtigen Zahlen gibt es bereits 20 Dollar, bei neun Richtigen 500 Dollar, und bei einem Volltreffer wechseln glatte 4000 grüne Scheine ihren Besitzer.

Das Keno Reeves Video Keno erlaubt es den Spielern, bis zu vier Quarter auf eine Runde zu setzen. Per Mausklick werden rasch die eigenen Zahlen ausgewählt, anschließend geht alles ganz schnell. Zum Glück zeigen die stets eingeblendeten Payoff-Charts an, ob man gerade etwas gewonnen hat.

Die vorliegende Version kann dauerhaft als Freeware eingesetzt werden. Wer mehr Features wie etwa eine Autospin-Funktion sucht, kann (muß aber nicht) für 15,95 Dollar eine erweiterte Version des Spiels kaufen.

Keno Reeves Video Keno 3.0

System:	Windows 95
Autor:	Cyrens Solutions, PO Box 992, Oswego, IL 60543, USA
E-Mail:	sales@cyrens.com
Internet:	http://www.cyrens.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

Knippel 1.0

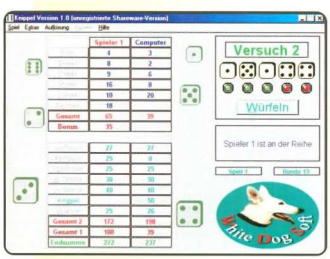
Würfelglück

Wer Spaß an einem zünftigen Würfelspiel hat und nun keinen willigen Partner findet, der bittet Knippel um Beistand. Das Spiel simuliert bis zu drei Mitspieler und läßt anschließend die Würfel behende über den virtuellen Tisch rollen. Möge Ihnen das Glück gewogen sein.



Der Redaktionsrekord liegt bei 333 Punkten. Wer kann das brechen?

Es gibt nur wenige Würfelspiele, die so populär sind wie Kniffel oder Yathzee – zwei Namen für ein und dasselbe Spiel. Bei diesem Spiel dürfen die Mitspieler dreimal nacheinander mit fünf Würfeln werfen – um nach jedem Wurf die Würfel beiseite zu nehmen, die von Interesse sein könnten.



Knippel – das Würfelspiel für die ganze Familie.

Auch bei Knippel hat jeder Mitspieler ein eigenes Blatt zur Verfügung, in das sich die erzielten Punkte eintragen lassen. Hier lassen sich Pärsche, Straßen und Chancen vermerken – die entsprechenden Felder gibt das Programm bereits vor. Gelungen ist an der digitalen Umsetzung nicht nur, daß ein Schummeln unmöglich ist, sondern auch, daß endlich das leidige Rechnen entfällt. Ein Klick mit der Maus reicht aus, und schon übernimmt das Programm eine Augenzahl in das entsprechende Feld. Umgehend rechnet Knippel Zwischen- und Endsummen aus, addiert mitunter einen Bonus hinzu und klatscht Applaus, wenn man für einen Fünferpasch gleich 50 Augen auf einmal einstreicht.

Knippel hält sich im Gegensatz zu anderen Shareware-Spielen dieser Art sehr eng an das bekannte Regelwerk, so daß es nicht nötig wird, umzulernen. Gespielt wird übrigens immer nur in einer einzelnen Spalte auf dem Kniffel-Block – ein Spielen über den ganzen Zettel mit sechs Spalten ist hier nicht möglich.

Gelungen an Knippel ist nicht nur die einfache Bedienung, die auch per Tastatur erfolgen kann, sondern auch die optische Gestaltung, die sich per Mausklick an drei mögliche Auflösungen anpaßt. Erwähnenswert ist auch, daß sich Knippel über Modem mit einem Kumpel spielen läßt, daß das Spiel die besten Ergebnisse der Einzelspieler speichert, daß es ein Turnier über sechs Runden ausrichtet und daß es keinerlei Veränderungen im Windows-Verzeichnis vornimmt. Außerdem lassen sich Blanko-Spielzettel ausdrucken.

Ärgerlich ist allein ein Shareware-Motivations-Countdown, der dem Spieler ab und zu die Zeit stiehlt und ihn für satte acht Sekunden zum Nichtstun verdammt.

Knippel 1.0

System:	Windows 3.1/95
Autor:	White Dog Soft, Postfach 191713, 14007 Berlin
E-Mail:	Info@WhiteDogSoft.com
Internet:	http://www.WhiteDogSoft.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	29,– DM
Tip:	

Kyodai 6.42

Schönes Mahjongg

Kyodai ist ein Shareware-Spiel, das mit einem solch extremen Tempo weiterentwickelt wird, daß man nur staunen kann. In der neuen Version wartet das Spiel wieder mit einer Vielzahl interessanter Neuerungen auf.

Mahjongg ist ein japanisches Solitaire, bei dem 144 Spielsteine zu einem dreidimensionalen Drachen aufgeschichtet werden. Anschließend gilt es, diesen Drachen pärchenweise wieder abzutragen. Gelingt dies, so ist die Patience aufgegangen.

noch drei artverwandte Spiele an, die allerdings ebenfalls den Mahjongg-Steinesatz verwenden. Die Patience Rivers ist bereits aus alten Versionen von Kyodai her bekannt, das neue Spiel Memory erklärt sich von alleine. Bei diesem schnellen Spiel türmt Kyodai viele Mahjongg-Steine in vier



Ist der Versionssprung noch so klein, ein paar neue Layouts, die müssen sein.

Kyodai setzt dieses Spiel in einer orientalisch anmutenden Kulisse für den PC um. Dazu gehören nicht nur kunstvoll gezeichnete Drachenmotive für den Hintergrund und handgemalte Mangagirls zum Bestaunen, sondern eben auch eine kongeniale Musikbeschallung im Verbund mit den originalen Mahjongg-Motiven, die sich auf den Steinen wiederfinden. Im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprogrammen bietet Kyodai anstelle einer einzelnen Drachenform inzwischen weit über 20 Aufbauten an – wobei einige Designs von Kunden stammen, die sich mit dem beiliegenden Leveleditor beschäftigt haben. Neu ist beim klassischen Mahjongg, daß die Drachen nicht mehr genau 144 Steine aufweisen müssen. Inzwischen liegen einige Layouts vor, die deutlich weniger Steine verwenden. Was die Spielaufgabe nicht unbedingt erleichtert, sondern nur neue Aufbauten erlaubt. Neben den Mahjongg-Drachen bietet Kyodai oder sechs Farben übereinander auf. Stoßen dabei mindestens zwei gleichfarbige Steine direkt aneinander, so lassen sie sich per Mausklick auflösen – die darüberliegenden Steine rutschen automatisch nach. Ziel ist es auch hier, alle Steine komplett vom Schirm zu verbannen.

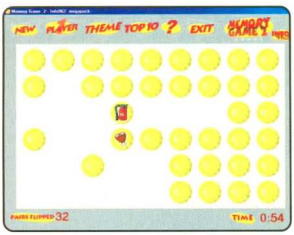
Kyodai 6.42

System:	Windows 95
Autor:	Rene-Gilles Deberdt c/o Helene Roger, 52 rue des Bons Enfants, 13006 Marseille, Frankreich
E-Mail:	naoki@animanga.com
Internet:	http://www.multimnia.com/naoki/kyodai.html
Sprache:	Englisch
Preis:	20 $ in bar
Tip:	

Memory Game 2.0

Doppelte Lottchen

Memory, das ist doch nur etwas für Kinder! Warum auch nicht? Wer seine Kleinen vor der PC-Mattscheibe mit einem Memory beglücken möchte, das sich ganz von selbst aufbaut, der sollte dieses Spiel installieren.



Na, diese beiden Motive passen anscheinend nicht zusammen.

Selten konnte ein Memory-Spiel für den Computer so überzeugen wie diese fingerfertige Programmierarbeit. Das Programm legt neun mal sechs gelbe 3D-Kugeln auf dem Bildschirm aus. Unter jede der 54 Kugeln ist ein kleines Motiv geklebt – es zeigt eine hübsche Frau im Bikini, einen Totenschädel, einen Feuerlöscher oder eine Schweinshaxe, um nur wenige der Bilder kurz zu erwähnen. Das Ziel ist es beim Memory, Pärchen ausfindig zu machen, um sie dann gezielt mit der Maus aufzudecken.



Abwechslung tut not. Fünf verschiedene Bildersets lassen sich für das Memory verwenden.

In jedem Spielzug kann der Spieler demnach zwei Kugeln umdrehen, um zu schauen, welche Motive unter ihnen abgebildet sind. Passen die Bilder nicht zusammen, so werden die Kugeln wieder ins Spiel zurückgelegt, und der Gegenspieler ist an der Reihe. Kommt es hingegen zur Ausbildung eines Zwillings, so lösen sich die Kugeln sofort auf.

Das Memory-Spiel für den Computer kann wahlweise allein oder zusammen mit einem Freund gespielt werden. Während der Merkorgie läuft unerbittlich die Uhr und hält die Zeit der Kontrahenten fest – übrigens auch in einer Highscore-Liste, in die man sich am Ende einer Partie eintragen kann.

Toll ist, daß das Memory-Spiel insgesamt über fünf verschiedene Motivsammlungen verfügt, die sich frei verwenden lassen – darunter ein Satz Landesflaggen, die sich kaum auseinanderhalten lassen.

Nicht so toll ist, daß sich die Anzahl der im Spiel befindlichen Motive nicht ändern läßt. Außerdem ist es nicht möglich, eigene Bildersets zu verwenden.

Memory Game 2.0

System: Windows 95
Autor: Rodrigo Rique
E-Mail: rr@urbi.com.br
Internet: http://www.lci.ufrj.br/~rr
Sprache: Englisch
Preis: Freeware
Tip: ❦❦❦

Pentagramma 1.0.95

Im Zeichen des Fünfecks

Michael Derbort knabbert eifrig am Thron des Knobelbarons Josef Stöckl: Pentagramma stellt eine ganz neue Tüftelaufgabe vor, die grafisch perfekt umgesetzt wurde. Was nichts daran ändert, daß sich trotzdem viele unserer Leser die Zähne an dem Spiel ausbeißen werden.



Versuchen Sie, die farbigen Schlüssel zu den entsprechenden Schlössern zu bewegen.

Pentagramma ist ein Spiel, das nur mit Köpfchen und viel Gehirnschmalz geknackt werden kann. Hier die Spielregeln:

Auf dem Spielbrett ist ein Pentagramm zu sehen, also ein absolut symmetrisches Fünfeck. Abgehend von den fünf Spitzen sind kleine Plateaus zu sehen, auf denen farbige Schlösser abgelegt sind. Die dazu passenden Schlüssel befinden sich auf den Feldern, mit denen die Schenkel des Pentagramms überzogen sind. Das Ziel ist es, die Schlüssel zu den gleichfarbigen Schlössern zu befördern.

Um einen Schlüssel zu bewegen, reicht es aus, ihn mit der Maus anzuklicken – umgehend rutscht er im Uhrzeigersinn auf das benachbarte Feld. Dabei folgt der Schlüssel streng den Linien des Fünfecks, so daß ein Abkürzen des Weges an einer Kreuzung der Linien leider nicht möglich ist. Sind andere Schlüssel im Weg, so müssen sie erst beiseite geräumt werden – ein Überspringen der Figuren ist nicht erlaubt.

Mit etwas Geschick schafft es sicherlich jeder Spieler, die Schlüssel zu den richtigen Schlössern zu befördern. Deswegen hat sich der Programmierer etwas ganz Gemeines ausgedacht. Sobald der erste Schlüssel bewegt wird, verdeckt Pentagramma alle Figuren mit einer einheitlichen weißen Schale. Nur der Spieler, der sich gemerkt hat, welcher Schlüssel sich unter welcher Schale verbirgt, kann die Figuren sozusagen „blind" ins richtige Ziel befördern. Immerhin: Per Mausklick auf ein goldenes Auge im Zentrum des Pentagramms läßt sich doch noch einmal ein Blick auf die Schlüssel werfen. Das kostet aber mächtig Punkte.

Sind alle Schlüssel im Ziel angekommen, so wertet Pentagramma das Ergebnis aus. Gibt es weniger als drei korrekte Übereinstimmungen, so hat der Spieler eines von sechs Leben verloren. Dafür erhält er aber einen schönen Grabstein als Souvenir. In der Testversion schaltet sich das Programm nach 20 Minuten von selbst ab.

Pentagramma 1.0.95

System: Windows 95
Autor: Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel
Sprache: Deutsch
Preis: 25,– DM
Tip: ❦❦❦❦❦

Poker Patience Pack 1.0

Pokern mal sieben

Randy Rasa ist in der Shareware-Szene längst kein Unbekannter mehr. In den letzten Jahren hat sich der Amerikaner einen Namen als Patiencen-Guru gemacht. Das bescheinigt auch sein neuestes Spiele-Paket.

Klar, Poker ist ein Kartenspiel, das sich wunderbar für den Computer umsetzen läßt. Entweder spielt man dabei das klassische Kneipen-Hinterzimmer-Poker gegen mehrere virtuelle Gegner, oder man setzt sich an einen Draw-Poker-Automaten, bei dem es nur auf die eigene Person ankommt.

In der Spiele-Suite von Randy Rasa ist Poker zwar das vorherrschende Thema, wird hier aber stets als Kartenpatience neu interpretiert. Insgesamt liegen sieben Solitaire-Spiele vor, die sich alle auf die eine oder andere Art des Poker-Regelwerks bedienen.



Poker Puzzle

Noch ganz einfach zu handhaben ist das Spiel „Poker Squares". Dabei übernimmt der Anwender nacheinander Karten von einem Stapel direkt auf das Spielfeld, das aus fünf mal fünf Feldern besteht. Sobald alle 25 Felder belegt sind, wertet das Programm alle horizontalen und vertikalen Reihen aus und „bezahlt" Punkte für alle Pärchen, Dreier oder Full-House-Blätter, die der Spieler zusammengebracht hat.

„Poker Shuffle" wird nach den gleichen Regeln gespielt, nur liegen hier die Karten bereits auf dem Bildschirm aus. Sie müssen so arrangiert werden, daß sie möglichst lukrative Poker-Blätter ergeben. Als Mischung der beiden Spiele stellt sich „Poker Elimination" vor. Beim „Poker Puzzle" werden nur 24 der 25 Felder mit Karten gefüllt. Der offene Slot wird nun wie bei einem typischen Schiebepuzzle genutzt, um Karten feldweise zu verschieben. Sobald dabei ein verwertbares Pokerblatt generiert wird, zahlt das Spiel automatisch die entsprechenden Punkte anhand der Payoff-Tabelle aus.

„Poker Columns" ist eine Mischung aus Poker und Tetris, während „Poker Holdem" gleich mit zwei Decks gespielt wird und mehr an eine eigentliche Patience erinnert. Recht kurios erscheint einem am Ende auch die Patience „Poker Yacht", bei der es darum geht, nach Kniffel-Regeln zu pokern und die Ergebnisse in einen Kniffel-Bogen einzutragen. Dabei kommt ein reduziertes Kartendeck mit 24 Blättern zum Einsatz.



Poker Holdem

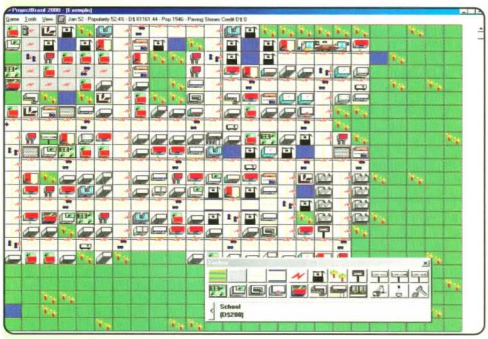
Poker Patience Pack 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Randy Rasa, 18215 Troost, Olathe, KS 66062-9208, USA
E-Mail:	support@solitairecentral.com
Internet:	http://www.solitairecentral.com
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	☆☆☆☆☆

ProjectBrasil 2000 2.22

Stadt im Aufschwung

Hatten Sie nicht schon immer einmal Lust darauf, in Brasilien den Bürgermeister zu mimen? ProjectBrasil gibt Ihnen jetzt die Gelegenheit dazu, eine ganze Stadt am Bildschirm aufzubauen. Haus für Haus.



Klick für Klick wächst die brasilianische Stadt.

Das kommerzielle Spiel SimCity löste seinerzeit den Bauboom am PC-Bildschirm aus. Stets in der Sorge, ob die kleinen Cybermännchen auf dem Monitor auch wirklich glücklich waren, baute der Spieler Fußballstadien, Vergnügungsparks und Polizeistationen. Jetzt, ein paar Jahre später, haben die Spieler noch immer Spaß an Aufbausimulationen, wie Spiele à la Caesar III oder Siedler III zeigen.

Ein neuer Versuch aus der Shareware-Szene, auf diesem Gebiet Fuß zu fassen, nennt sich ProjectBrasil 2000. Das Spiel, das auch noch tatsächlich aus Brasilien stammt, generiert zu Beginn einer Partie eine noch nackte grüne Szenerie mit Bäumen und Seen, in der sich anschließend per Mausklick Wege und Straßen ziehen lassen. Die Straßen müssen nun noch rasch mit einer Stromleitung ausgestattet werden – schon lassen sich Krankenhäuser, Erholungsparks, Schulen und andere Häuser errichten. Eine wie auch immer geartete Bauphase entfällt dabei – die Häuser sind nach einem Mausklick einfach da.

Die neu angelegte Infrastruktur lockt die ersten Bewohner in die Stadt, wie man anhand der animierten Autos auf den Straßen sehen kann. Der Bürgermeister in Form des Spielers kassiert Steuern und hat so bald wieder genug Geld zur Hand, um weiter zu expandieren. Das oberste Ziel des Spielers ist es, auf der Popularitäts-Skala der Bürger über 50 Prozent zu bleiben – dann wird er als Bürgermeister nämlich wiedergewählt und darf weitermachen.

Die Shareware-Version scheitert nicht am guten Willen, sondern an der guten Konkurrenz im gleichen Genre. SimCity, heute ein echter Klassiker und als Relaunch bereits für ein Butterbrot zu kaufen, ist immer noch tausendmal besser als diese Kopie, die sicherlich „für eine Shareware" recht gut ist, mit der kommerziellen Konkurrenz aber nicht mithalten kann. Die Shareware darf 30 Tage lang eingesetzt werden, wobei nach 12 Spieljahren stets Schluß ist.

ProjectBrasil 2000 2.22

System:	Windows 95
Autor:	SiliconAction, Porto Alegre, RS, Brasilien
E-Mail:	registros@siliconaction.com.br
Internet:	http://www.siliconaction.com.br
Sprache:	Englisch
Preis:	16 $
Tip:	☆☆☆

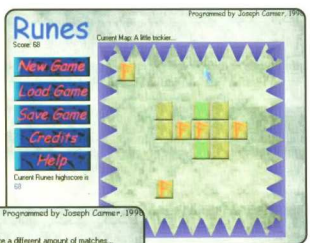
Runes 1.0

Millimeterarbeit

In der Freeware Runes liegen viele bunte Symbole auf dem Spielbrett aus. Sie stören, also müssen sie weg. Das Problem ist, daß sich die Symbolsteine nur unter ganz bestimmten Umständen auflösen. Für diese Umstände müssen Sie sorgen.

Um es militärisch kurz und präzise zu formulieren: Auf dem Spielbrett von Runes liegen Spielsteine aus, die keltische Runen in verschiedenen Farben tragen. Diese Spielsteine müssen allesamt vom Brett getilgt werden, ansonsten gilt der Level nicht als gelöst.

Die lilafarbenen und grünen Steine lösen sich bereits auf, wenn sich jeweils zwei von ihnen direkt berühren. Das gilt nicht für die blauen und orangefarbenen Steine – hier müssen bereits drei Steine in Kontakt miteinander treten, bevor sie sich auflösen.





Bringen Sie die Runen so zusammen, daß sie sich alle gemeinsam auflösen.

Die einzelnen Steine im Parcours lassen sich nur indirekt bewegen – um mehr Würze in das Spielgeschehen zu bringen. Zu diesem Zweck sind an den vier Seiten des Spielbretts blaue Dreieckszungen angebracht, die in das Spielbrett hineinweisen. Werden sie angeklickt, so verschieben sie einen Spielstein, der sich gerade in der entsprechenden Reihe oder Spalte befindet, um ein Feld in die angegebene Richtung.

Die ersten Levels sind noch sehr einfach zu knacken und dienen allein dazu, sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Schon bald erschweren aber diverse Hindernisse und Schikanen das Löschen der Steine. So finden sich mitunter gleich drei grüne Steine auf dem Brett. Sie müssen so zusammengeschoben werden, daß sich alle drei Steine auf einmal berühren – ansonsten bleibt bei der Löschaktion einer übrig, der in der Folge natürlich nicht mehr zu beseitigen ist. In diesem Fall kann der Level mit einem Druck auf die Return-Taste neu aufgenommen werden.

In den höheren Levels kommen auch noch graue Mauern hinzu. Befinden sie sich vor einem Runenstein, so bilden sie eine Barrikade aus, und der Stein kann in dieser Richtung nicht mehr bewegt werden.

Die besten Spieler können in der Freeware einen Highscore aufstellen, der fortan zu brechen ist.

Runes 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Joseph Carmer
Internet:	http://www.ionet.net/~kyphrin/
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

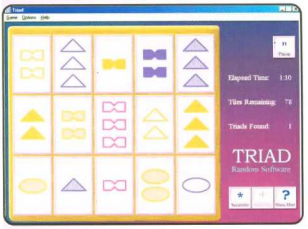
Triad 1.1

Logische Reihen

Wer sich notorisch unterfordert vorkommt, der prüft seine Intelligenz mit dem Spiel Triad. Hier gilt es, logische Reihen in den Motiven einer Anzahl bunter Spielsteine zu entdecken, die auf einem Spielbrett ausgelegt werden.

Gelungene Knobelspiele sind ihr Geld eigentlich immer wert, weil sie niemals langweilig werden und den Anwender stets aufs neue herausfordern.

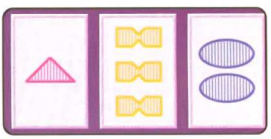
Das grafisch sehr ansprechend gestaltete Spiel Triad baut ein Spielbrett auf, auf dem zu Beginn einer Partie zwölf willkürlich ausgewählte Spielsteine ausgelegt werden. Diese Spielsteine, von denen es insgesamt 81 gibt, zeigen verschiedene Muster. Die einzelnen Steine lassen sich dabei auf der Basis von vier Eigenschaften voneinander unterscheiden.



Finden Sie auf dem Bildschirm drei Steine, die zusammenpassen.

So weisen die Steine drei verschiedene Muster auf und können Kreise, Dreiecke oder Hanteln zeigen. Diese Figuren kommen pro Stein einzeln, doppelt oder gleich dreifach vor. Und sie können in den Farben Orange, Lila und Rot angemalt sein. Hinzu kommt, daß diese Figuren mal ausgemalt sind, mal hohl erscheinen und mal schraffiert werden.

Ziel ist es, sogenannte Triaden ausfindig zu machen. Dabei handelt es sich um drei Steine, die in allen vier Eigenschaften übereinstimmen oder total voneinander abweichen. Im einfachsten Fall wird eine Triade also von drei völlig identischen Steinen gebildet. Kompliziert wird der Fall, wenn komplizierte logische Reihen gebildet werden. Ein roter leerer Kreis paßt demnach gut zu einer orangefarbenen gestrichelten Doppelhantel, die von einem komplett ausgemalten lilafarbenen Dreifachdreieck ergänzt wird. Die angeklickten Triaden lösen sich auf und werden durch neue Steine aus dem Reservesack ergänzt.



Nach und nach denkt sich der Spieler mehr in das logische Muster der Software ein und findet bald eine Triade nach der anderen. Wird per Mausklick ein Schummelmodus aktiviert, so markiert das Spiel den ersten und gegebenenfalls auch den zweiten Stein einer logischen Reihe – die verbleibenden Steine sollte der Spieler dann schon selbst finden. Geht gar nichts mehr, so ist es auch möglich, kurzfristig eine fünfte Reihe mit Steinen einzublenden, um die Auswahl der verfügbaren Steine zu erhöhen. Triad wird gegen die Zeit gespielt. Ziel ist es natürlich, alle 81 Steine komplett und so schnell wie möglich vom Brett zu nehmen. Die Testversion bleibt 15 Tage spielbar.

Triad 1.1

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Random Software, 1016 Rice Avenue, Ambridge PA 15003, USA
E-Mail:	support@randomly.com
Internet:	http://www.randomly.com
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	✌✌✌✌

Worm Attack! 1.0

Babysitter gesucht!

Klarer Fall, einfacher Job! Sie sollen auf ein paar simple Wurmeier aufpassen: Da kommt leicht Routine auf. Also schieben Sie sich beim Babysitten rasch in der Küche einen Hamburger rein, kehren zurück in die Bruthöhle – und alle Eier sind weg. Heiliger Höllenfraß, was ist passiert?

Eigentlich waren Sie ja noch nie scharf auf eine Kaviarbüchse voller Wurmeier. Nun wurden Sie aber dafür bezahlt, auf die schleimigen Kugeln aufzupassen. Jetzt, wo sie verschwunden sind, wächst deswegen Ihr Ehrgeiz; Die Eier müssen wieder her, koste es, was es wolle. Ihr detektivischer Spürsinn trägt die Verantwortung dafür, daß schon bald die ganze üble Wahrheit ans Tageslicht drängt. Gemeine Aliens haben die Eier geklaut, um sie auf ihrer Heimatwelt als Golfbälle zu mißbrauchen. Da das hirnlose Herumgeklopfe auf den Eiern das Seelenleben der kleinen Würmer durcheinanderbringen könnte, schlüpfen Sie in einen bequemen Raumgleiter und machen Jagd auf die Eier, um sie wieder ins Nest zurückzuholen.

Worm Attack! ist eines der wohl letzten DOS-Spiele, die noch auf dieser Welt programmiert werden. Egal. Hier geht es um die Würmer und nicht um den C:\-Prompt: Mit Todesverachtung stürzt sich der Spieler in einen Level nach dem anderen, um die Golfbälle zu sichten und zu befreien. Leider ist es ganz und gar nicht einfach, das störrische Raumschiff zu steuern, das sehr stark von der Schwerkraft angezogen wird und am Boden zu zerschellen droht. Das fliegende Ding gleichzeitig vom Boden fernzuhalten und zu lenken – und dann auch noch Goldbälle aufzusammeln, das ist kaum zu schaffen. In der Folge explodiert das Raumschiff alle naselang, und man kann wieder von vorne beginnen. Bei all dem Kuddelmuddel auf dem Schirm muß der Spieler auch noch auf seine Tankanzeige achten, bösen Fallen ausweichen und Bodenstationen vernichten.

Die Vollversion enthält 18 Levels, von denen in der Testversion fünf spielbar sind.



Wo sind die dämlichen Würmer denn jetzt schon wieder hin?

Worm Attack! 1.0

System:	DOS, SuperVGA
Autor:	Axel Lauer, Schwabenstr. 3, 86836 Klosterlechfeld
E-Mail:	lauer@schwabmuenchen.de
Internet:	http://www.schwabmuenchen.de/~lauer/worm/
Sprache:	Englisch
Preis:	20,– DM
Tip:	✌✌

X-Mas Slots 1.1

Weihnachts-Zocken

Ultisoft veröffentlicht seit Halloween 98 regelmäßig spezielle Slot-Automaten, deren Symbole zu bestimmten Feiertagen passen. Das Spiel Christmas Slots nutzt weihnachtlich anmutende Bilder, um überzeugte Zocker auf das Fest der Liebe einzustimmen, auch wenn es schon wieder vorbei ist.

Ein dröhnendes Ho-Ho-Ho ertönt aus tiefer Kehle, und ein dicker Weihnachtsmann in roter Kutte stiefelt über den Bildschirm – Christmas Slots ist aktiv. Das Spiel gehört zu einer langen Reihe von Einarmigen Banditen, die von der amerikanischen Firma Ultisoft entwickelt wurden.

Die Slotmachine bringt verschiedene weihnachtlich anmutende Symbole dazu, sich auf drei Rollen zu drehen. Der Zocker, der Spaß daran hat, drei Weihnachtsbaumkugeln in eine Reihe zu bekommen, kann wahlweise auf eine einzelne waagerechte Payline oder auf alle drei zugleich setzen. Da es im Spiel ja nicht um echtes Geld geht und Verluste sich mit dem Schließen des Programmfensters von selbst auflösen, lohnt es sich durchaus, gleich auf alle drei Paylines auf einmal zu setzen. Schließlich gewinnt man so häufiger, auch wenn das Startkapital von 1000 Dollar spürbar schneller zusammenschrumpft.

Leider gibt es im Weihnachtsautomaten nicht sehr viel Geld zu gewinnen. Für drei rote Stiefel gibt es mickrige fünf Dollar, für drei Tannenbäume am anderen Ende der Gewinnskala gerade einmal 50 Dollar. Nur die drei Joker, hier in Form von Weihnachtsmännern präsent, bringen auf einen Schlag 2500 Dollar ein – da klafft die Gewinnschere doch arg weit auseinander. Der Weihnachtsmann fungiert im Spiel übrigens auch als Wild-Symbol, das alle anderen Symbole ersetzen kann.

Ist in einem der Symbole ein H zu sehen, so gewinnt der Spieler einen „Hold" und kann fortan eine Rolle festsetzen, so daß sie sich beim nächstenmal nicht mehr mitdreht. Viel spannender ist es aber, an einem versteckten Bonusspiel mitzumachen. Addieren sich die in einzelnen Symbolen versteckten Ziffern zu einer 14, so blendet das Spiel sechs Weihnachtsbäume ein, hinter denen sich unterschiedlich hohe Gewinne verbergen. Ein einzelnes X in einem der Symbole macht die Punktesammlung aber bereits wieder zunichte.

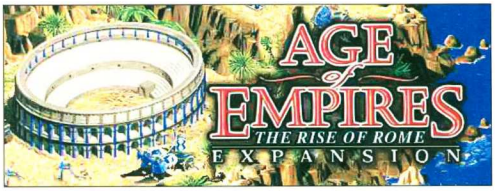
In der Testversion muß das Spiel nach 50 Spins wieder neu begonnen werden.



Weihnachten aus der Sicht eines überzeugten Zockers.

X-Mas Slots 1.1

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





Frühstück in Karthago

Spielbare 22-Megabyte-Demo auf der Heft-CD

Wem noch die Ereignisse aus Microsofts Aufbau-Simulation Age of Empires in den Knochen stecken, der sollte von dieser Erweiterung lieber die Finger lassen. Alle Süchtigen versuchen allerdings voller Tatendrang, als römische Feldherren siegreich nach Karthago, Sizilien und Mazedonien vorzudringen.

Rom ist überall. Anscheinend hatten die Römer zu ihrer Zeit sehr biestige Ehefrauen mit dicken Haaren auf den Zähnen. Anders ist kaum zu erklären, was sie so oft aus dem Haus trieb, um benachbarte Ländereien zu überfallen.

In der strategischen Aufbau-Simulation Rise of Rome greift der Spieler aktiv in die Expansionsgelüste der Römer ein und versucht sich an dem Ziel, nach der Weltherrschaft zu greifen. In der Erweiterung für Microsofts Spiel Age of Empires „besucht" der Spieler nach und nach Karthago, Sizilien und Mazedonien, um den Einwohnern zu zeigen, was eine italienische Harke ist. Wer schon immer einmal im Auftrag von Nero oder Julius Cäsar kämpfen wollte, der kann dies in dieser geschichtsträchtigen Simulation gerne tun – strategisches Denkvermögen und ein ausgeprägtes Gefühl für Taktik sind allerdings nicht eben verkehrt, wenn es darum geht, im Spiel länger als eine halbe Stunde zu überleben. Und schaden kann es auch nicht, Sunzis Buch „Die Kunst des Krieges" gelesen zu haben.



Auf dem Schlachtfeld liegen die Leichen – und in der Kulisse flackert das Feuer.



Wenn die gepanzerten Elefanten anrücken, nützen den Römern auch ihre zierlichen Schutzmauern nichts.

Spieler, die Age of Empires bereits kennen, stoßen auf vier neue Zivilisationen, nämlich auf die Völker von Mazedonien, Karthago, Palmyra und Rom. Neue Schlachtpläne und zusätzliche militärische Einheiten erfordern neue Strategien vom Spieler, der sich auf seinen Siegen im Originalspiel nicht ausruhen darf, sondern wieder ganz von vorne beginnen muß. Für den optischen Reiz an der Sache sorgen auch Dutzende von neuen Gebäuden, darunter eine originalgetreue Nachbildung des Kolosseums.

Wer im einfach zu handhabenden Spiel denkt, alles unter Kontrolle zu haben, der wird sicherlich völlig überrascht werden, wenn plötzlich auch noch religiöse Märtyrer ins Spiel kommen. Auch mit den Segnungen der Medizin und mit der Wirkung von Schutzschilden muß der Spieler erst noch klarkommen. Schließlich hat er den Menschen im Mutterspiel Age of Empire doch gerade erst dabei geholfen, der Steinzeit zu entrinnen.

Für noch mehr Spannung am Bildschirm sorgen extrem große Landkarten. Da sieht man den Feind noch früher als bisher und kann eine Schlacht globaler vorbereiten als es im Original möglich war. Zeigen Sie im Spiel, ob Sie ein echter Feldherr sind!

Age of Empires – Rise of Rome

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Microsoft
Internet:	http://www.eu.microsoft.com/germany/default.asp
Sprache:	Deutsch
Preis:	< 100 DM
Tip:	#####





Spielbare 30-Megabyte-Demo auf der Heft-CD

Schwerter & Würstchen*

Der 3D-Shooter Asghan wandelt auf den Spuren von J. R. R. Tolkien und setzt auf große Fantasy-Themen. Begleiten Sie Prinz Asghan bei seinem Kampf gegen eine Horde blutrünstiger Drachen. Klar, daß da keine Schuppe auf der anderen bleibt.

Asghan, der edle Schwertkämpfer mit einer muskelbepackten Statur von gut zwei Metern, setzt seinen Fuß auf die Insel Kyrk und beginnt auf diese Weise ein Abenteuer, an dem er jeden PC-Spieler gerne teilhaben läßt. Auf dem in düsteren Farben gezeichneten Eiland tummelt sich anscheinend eine Horde blutrünstiger Drachen, die einen Angriff auf die umliegenden Ländereien planen.

Asghan muß im Verlauf des Fantasy-Epos nicht nur die Drachen über die Klinge springen lassen, sondern auch noch um seinen rechtmäßigen Thron im Lande Brightmoon kämpfen. Keine leichte Aufgabe für einen Heroen, zumal wenn er von einem Anwender gesteuert wird, der in seinem Leben noch kein echtes Schwert in der Hand gehalten hat.

Asghan ist ein 3D-Shooter, der aber bei Bedarf gerne per Tastendruck mit der Ich-Perspektive Schluß macht und in einen optisch gefälligeren Follow-Modus schaltet, der die Spielfigur aus einem Winkel zeigt, den der Spieler allein mit der Maus vorgibt. Wie die der Demo beiliegende Hilfedatei aufzeigt, gibt es eine Vielzahl von Tastenkürzeln, um der Figur jede nur erdenkliche Beinfreiheit zu gewähren. Das Tastengeklapper kann gerade bei einem auf Leben und Tod ausgetragenen Kampf recht verwirrend sein, ist aber intuitiv genug konzipiert, um das eine oder andere Monster dank Brachialgewalt im Verbund mit Zufall zu Boden schicken zu können: Später kann man sich dann immer noch um Eleganz bemühen.



Wie bei so vielen 3D-Shootern, so fühlt man sich auch bei Asghan schnell in der erdachten digitalen Welt zu Hause. Schließlich kann man sich überall hin bewegen, an Seilen emporklettern, über Abgründe springen und sogar im glasklaren Wasser schwimmen. Das Schwimmen ist sowieso eines der beeindruckendsten Features im Spiel, weil während der Bewegungen der Figur der Boden des Meeres zu sehen ist und animierte Fische neugierig um den Schwertkämpfer herumschwirren.

Im Verlauf des gefährlichen und mit vielen Fallen und Puzzles gespickten Spiels trifft Asghan tatsächlich auf 60 verschiedene Feinde, die mit einem lockeren Fluch auf den Lippen zu eliminieren sind. Insbesondere die bösen Drachen, die anscheinend auch noch am Ableben von Asghans Vater schuld sind, sollen einen kaltblütigen Tod sterben – wahrscheinlich enden sie eh als Statisten in Spielbergs nächstem Film.

Für Abwechslung im Fantasy-Spiel sorgen über 30 Kulissen, darunter verwunschene Wälder, Unterwasserruinen und nervenaufreibende Dungeons. Da das Kämpfen auf Dauer nur dann Fun bereitet, wenn man neben dem Schwert auch noch andere Waffen nutzen kann, stellt das Spiel verschiedene Bögen mit unterschiedlichen Pfeiltypen und ein Dutzend magische Sprüche vor.



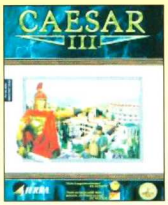
Tolkien-Freunde fühlen sich bei Asghan ganz wie zu Hause.



* Die amerikanische Genrebezeichnung für Fantasy-Epen, in denen Kämpfe mit dem Schwert an der Tagesordnung sind, lautet „Swords and Sorcery" (Schwerter und Eroberung). Lautgleich klingt dummerweise „Swords and Saucery", und das heißt nun einmal „Schwerter und Würstchen" – inzwischen ein geltender Fan-Begriff für diese Art Fantasy. Als Paradebeispiel für ein Schwerter-und-Würstchen-Werk gilt übrigens Conan der Barbar.

Asghan – The Dragon Slayer

System:	Windows 95, DirectX 6.0
Anbieter:	Ubisoft
Internet:	http://asghan.grolier.co.uk und http://ubisoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	verschieden, < 100 DM
Tip:	¥¥¥¥



Spielbare 22-Megabyte-Demo auf der Heft-CD

Im Dienste Roms

Caesar III verwandelt den neugierigen Spieler in einen römischen Statthalter, der mitten in der Provinz die Aufgabe erhält, aus dem Nichts eine florierende Kleinstadt aufzubauen. Mal schauen, ob das gelingt.

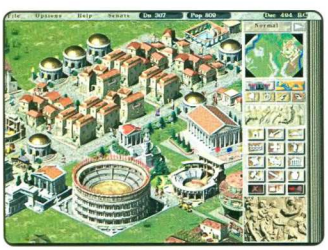
Cäsar – wer denkt da nicht gleich an die wortgewandten Werke Julius Cäsars in lateinischer Sprache? Oder an den hakennasigen Despoten aus den Asterix-Comic-Heften, der ganz Gallien unterworfen hat. Ganz Gallien? Wie dem auch sei, im dritten Teil des Aufbauspiels Caesar sollte der Spieler lieber einen leicht abgewandelten Spruch des Comic-Autoren Tabary (Isnogud) beherzigen: Ich will Cäsar werden anstelle des Cäsaren.

Denn um nichts anderes geht es im historischen Spiel Caesar III: Der Spieler beginnt, als kleiner popeliger Statthalter Roms in einer vergessenen Provinz zu wirken. Aber je niveauvoller die Arbeit ist, die der Spieler im Halbexil vollführt, um so besser fallen die Berichte des Senats aus – und um so eher wird man weiter befördert. Und welcher Posten steht am Ende der Karriereleiter? Eben! Der aktuelle Cäsar sollte schon einmal zu bibbern beginnen.

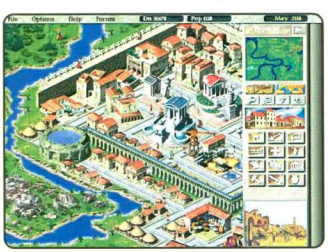
Caesar III nimmt dem Spieler die Angst vor der großen geschichtsträchtigen Simulation gleich vom Start weg. Nachdem eine erste Aufgabe für die aktuelle Mission verlesen ist, gilt es, sofort und ohne Umschweife kreativ tätig zu werden. Per Mausklick wird unnötiges Buschwerk gekillt, dann werden neue Straßen und Wege verlegt – über das sofort animiert das römische Fußvolk klappert, das anscheinend zur Neugierde neigt. Weiter geht es mit dem Bau von ersten Häusern, in die prompt die ersten Bewohner einziehen.



In der Vollversion lassen sich auch Brücken über reißende Flüsse hinweg schlagen.



Das Kolosseum auf dem Bildschirm unterhält die Minimenschen mit blutrünstigen Spielen – der Löwe bekommt anscheinend gut zu fressen.



Je weiter die Stadt vorangeschritten ist, um so mehr Dinge lassen sich bauen – hier wird gerade eine Stadtmauer aufgezogen.

Wer im Spiel dem Grundsatz folgt, daß alle Gebäude an eine Straße angrenzen müssen, der kann es durchaus zu etwas bringen. Ein Brunnen wird ausgehoben, eine Präfektur errichtet, ein Marktplatz gebaut: Mit der Zeit kommen immer neue Gebäude hinzu, die sich in der Stadt errichten lassen. In der zweiten Mission der spielbaren Demo baut der Spieler nicht nur einen Senat, sondern auch Göttertempel, Farmen, Getreidespeicher, Wasserspeicher, Aquädukte, Theater, Schulen und andere Einrichtungen.

Stolz blickt man alsbald auf das pulsierende Leben, das über den Bildschirm tobt. Selbst Hungersnöte, Feuersbrünste und andere Unbilden trüben die Freude des Erschaffers neuer Welten nur kurz – schließlich gibt es für alles ein probates Gegenmittel.

Intrigen in der Vollversion

In der Demo kann sich der Spieler ganz aufs Bauen und Kontrollieren konzentrieren. In der Vollversion spielen politische Dinge ebenfalls eine Rolle. Da gilt es dann, Geld einzusammeln, um die Gunst des Kaisers zu buhlen oder aber dem Senat zu huldigen. Oft bleibt allerdings keine Zeit für ein typisch römisches Intrigenspiel, denn Barbaren und andere Widerborste müssen in ihre Schranken verwiesen und „zu Poden geworfen" werden.

Fazit: Caesar III ist eine sehr leichtgängige Städtebau-Simulation, die dennoch recht tiefschürfend aufgebaut ist. Zum Glück muß nicht ständig gekämpft werden, so daß die Chance besteht, das „neue" Rom voller Stolz wachsen zu sehen.

Caesar III

System:	Windows 95, DirectX 6.0
Anbieter:	Cendant Software
Internet:	http://www.sierra.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	verschieden, < 100 DM
Tip:	✌✌✌✌✌

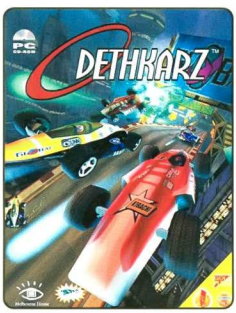
Spielbare 18-Megabyte-Demo auf der Heft-CD

Dethkarz

Friß Gummi, Kumpel

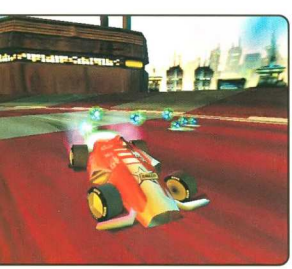


Das Spiel Dethkarz lädt Sie zu einem spannenden Autorennen am Bildschirm ein, bei dem 19 Mitspieler versuchen, Ihnen den Platz auf dem Siegertreppchen streitig zu machen.



Dethkarz – das ist wie Autoscooter auf Drogen.

Ja, wir befinden uns in der Zukunft, genauer gesagt im 25. Jahrhundert. Und – nein, die Aliens stehen nicht zur Übernahme der Weltherrschaft bereit. Es hat auch keinen nuklearen Overkill gegeben, und blutrünstige Mutanten sind ebenfalls nicht zu fürchten. Der Menschheit geht es gut, es herrscht echter Wohlstand, und die Leute langweilen sich sogar. In einer solchen Situation ist es angeraten, das Volk mit Brot und Spielen zu unterhalten, bevor es auf dumme Gedanken kommt.



Der Kultsport dieser Zeitepoche nennt sich Dethkarz. Dabei handelt es sich um ein gefährliches Autorennen, an dem gleich 20 Fahrer beteiligt sind. Mit ihren getunten Boliden rasen sie über fast frei schwebende Straßen, die weit über den Dächern der Häuser verlaufen. Und damit das Gaspedal nicht allein das Rennen entscheidet, können die Kontrahenten mit brutaler Waffengewalt in die Häuserschluchten abgedrängt werden.

Schluck meinen Staub!

Ein Dutzend ultraschnelle Powermaschinen stehen bereit, wenn der Spieler sich dazu entschließt, sein Leben beim Dethkarz zu riskieren. Die Rennautomaten lassen sich mit den verschiedensten Waffensystemen aufwerten, wobei es sich durchaus lohnt, einmal die Torpedos, die Infrarot-Rakete, die Cluster-Bomben oder einen Antimaterie-Schutzschild auszuprobieren. Daß sich Dethkarz eher zu den Arcade-Spielen zählt, merkt der Spieler allein an dem Umstand, daß das gesamte Terrain mit Dutzenden von Powerups gepflastert ist, die sich durch Überfahren mit dem Rennauto aufnehmen lassen.

Wer in den ersten Runden noch mit der sensiblen Steuerung zu kämpfen hat und demnach erst einmal nur den Gummiabrieb der Kontrahenten zu schlucken bekommt, der hat Zeit, sich die atemberaubende Kulisse des Spiels anzuschauen. Die zwölf Strecken, die in vier Szenarien zur Verfügung stehen, spielen mit 3D- und Lichteffekten, setzen völlig verrückte Farben ein und erzeugen dabei



eine regelrecht psychedelische Atmosphäre, die dazu verlockt, wirklich alles am Steuer zu wagen.

Spielen via Internet

Das Spiel Dethkarz läßt sich allein in den Modi Championship, Arcade, TimeTrial und Mirror angehen – die Gegner werden in diesem Fall vom Computer gesteuert. Am meisten Spaß macht die rasante Autofahrt natürlich dann, wenn man das Rennen im



Multiplayer-Modus angehen kann. Via Internet oder LAN läßt sich leicht eine Verbindung zu einem Kumpel aufnehmen. Richtig spannend wird die Rennfahrt mit allen nur erdenklichen Raffinessen natürlich vorrangig im Internet, wenn gleich mehrere Kontrahenten zur Verfügung stehen. Die besten Fahrer können ihre persönlichen Bestleistungen auch gleich in eine Highscore-Liste im Internet eintragen lassen – dabei gibt es sogar etwas zu gewinnen.

In der Demo können sich die Spieler hinter das Steuer eines Hyperon-Boliden zu klemmen und auf der mittellangen Strecke von Metro City das rasante Gameplay und die phantastische Grafik von Dethkarz kennenlernen.

Deathkarz

System:	Windows 95, DirectX 6.0
Anbieter:	Infogrames
Internet:	http://www.inforames.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	verschieden, < 100 DM
Tip:	✌✌✌✌✌





Spielbare 25-Megabyte-Demo auf der Heft-CD



Farbige Holzpfähle im Boden kennzeichnen den Verlauf des Territoriums.

Die Siedler III

Hier lass ich mich nieder ...

Sie siedeln wieder, die knubbeligen Männchen von BlueByte. Bereits zum drittenmal lenken die Spieler die Geschicke eines kleinen Völkchens, das sich doch eigentlich nur ein klein wenig auf dem Globus breitmachen möchte. Zu dumm, daß andere Völker nicht willens sind, Platz zu machen.

Auf die Siedler können wir alle stolz sein, schließlich handelt es sich bei dem Computerspiel nicht um die Übersetzung eines amerikanischen Blockbusters, sondern um eine rein deutsche Wertarbeit, die von der Firma BlueByte gestemmt wurde. Die ersten beiden Teile der Simulation wurden weltweit bereits über eine Million Male verkauft – jetzt setzt der dritte Teil neue Maßstäbe.

Streit der Gottheiten

Während der Spieler in den ersten beiden Teilen einfach nur dafür Sorge zu tragen hatte, daß sich sein kleines Völkchen ordentlich vermehrte, steckt im dritten Teil mehr hinter dem Expansionsstreben.

Werfen wir einen Blick hinter die Kulissen. Die Götter Jupiter (Römer), Horus (Ägypten) und Ch'ih-Yu (Asien) haben es sich in den letzten Jahrhunderten ein klein wenig zu gut gehen lassen. Tolle Feiern, scharfe Weiber und eine Völlerei ohne Ende – dabei geht nicht nur die eigene Figur flöten, sondern auch die Kontrolle über die anbefohlenen Völker. Die Vernachlässigung der Erdenpflichten wird den Göttern eine Weile lang nachgesehen. Doch irgendwann hat ER schließlich die obergöttliche Nase voll und bestellt seine Untergötter zum galaktischen Anschiß zu sich.

Den drei Göttern droht gar Grausliches, wenn sie nicht schnellstens wieder auf dem Pfad der Tugend zurückkehren. Bevor es aber zu einer horriblen Bestrafung kommt, haben Jupiter, Horus und Ch'ih-Yu noch eine letzte Chance, sich zu behaupten: Sie sollen den Besten ihres Volkes zum Anführer ernennen. Mit ihm geht es hinaus in ferne Länder, um ein neues Volk zu gründen, eine eigene Wirtschaft aufzubauen und anschließend Krieg mit den Nachbarn zu führen. Wer von den Göttern es schafft, das eifrigste und erfolgreichste Volk zu geleiten, der soll als einziger der obergöttlichen Strafe entgehen.

Und so geht es los ...

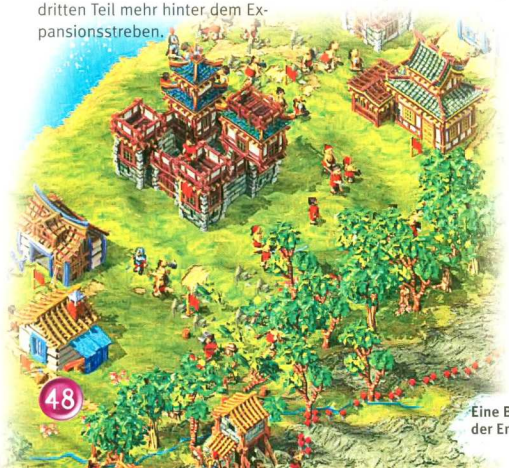
Die spielbare Demoversion auf der Heft-CD erlaubt es, allein gegen den Computergegner anzutreten. Eine Multiplayer-Version der Demo ist zwar in Vorbereitung, war aber zu Redaktionsschluß noch nicht fertiggestellt.

Nach der Absolvierung eines Tutorials, das auch in der Demo zur Verfügung steht, kann es gleich losgehen mit der Völkergründerei.

Der Spieler ist mit seinen Mannen zunächst in einem sehr kleinen Areal aktiv, das mit Holzpfählen regelrecht abgesteckt wird. Innerhalb dieses Bereichs lassen sich Häuser bauen, außerhalb der farbigen Pflöcke ist dies nicht möglich. Die Bevölkerungsexplosion selbst folgt festen Regeln, die nicht nur von den Programmierern, sondern auch von der Logik diktiert werden.

Zunächst sollte der Spieler zusehen, daß er seine Wirtschaft in Schwung bekommt. Das klappt natürlich nur, wenn die entsprechenden Rohstoffe zur Verfügung stehen. Also gibt man den Bau einer ersten Holzfällerhütte in Auftrag. Die Siedler, die für diese Aufgabe ausgebildet sind, greifen prompt animiert zum ausliegenden Werkzeug, schnappen sich die zu Beginn noch reichlich bereitgehaltenen Baumaterialien und legen los.

Es ist erstaunlich, wie viele Männchen bei Siedler III gleichzeitig über den Schirm wuseln, um den Boden zu begradigen, Holzbretter zu schleppen oder Mauern zu errichten. Steht die Hütte, greift eines der Männchen zur Axt, hißt eine Flagge in der eigenen Farbe vor der Hütte und beginnt damit, Bäume zu fällen.



Eine Burg schützt das Land vor der Eroberung durch Feinde.







Jetzt ist es an der Zeit, ein Sägewerk zu errichten, damit das Holz auch weiterverarbeitet werden kann. Klappt die Holzversorgung auf diese Weise perfekt, so sollte der göttliche Spieler an die Zukunft denken und die eine oder andere Försterei errichten, die sich um die Aufforstung des Waldes kümmert – sonst sind am Ende alle Bäume gefällt, und es wird nichts mit dem Dorfausbau. Auf die gleiche Weise kann der Spieler übrigens auch Erze, Steine und Kohle schürfen.

Stehen die ersten Hütten, so wird den Siedlern der Platz zum Bauen spürbar knapp. Um zu expandieren, müssen neue Wachtürme an den Rändern des Territoriums gebaut werden. Sobald die fertiggestellt sind und von einem Schwertkämpfer in Besitz genommen wurden, erweitert sich die Grundstücksgrenze erheblich, und es steht wieder frisches Bauland zur Verfügung.

Trotz seiner vielen Funktionen ist das Spiel schnell zu begreifen. Die Stunden vergehen wie im Flug, wenn man Wohnhäuser baut, um neue Menschlein zu züchten, oder wenn man ein paar Soldaten steuert, um das noch unbewohnte Hinterland zu erkunden. Auch ein hinterlistiger Überfall auf eine benachbarte Stadt bereitet einen Heidenspaß, wenn er denn nur glattgeht – das Schleifen fremder Türme ist nicht so einfach, wie man glaubt.

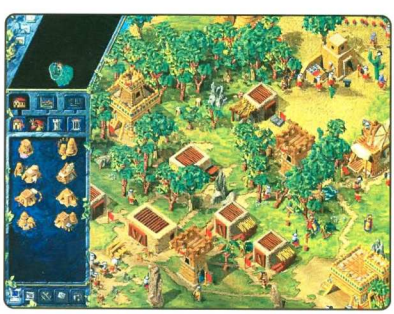
Jede Spielphase macht Sinn und Spaß. Während man zu Beginn noch mühsam versucht, ein kleines Dorf zusammenzustellen, gilt es schon wenig später, mehrere blühende Ortschaften miteinander zu verknüpfen oder ganze Kriege mit dem Computergegner auszufechten. Gut ist, daß sich die Landkarte leicht mit der gedrückten rechten Maustaste scrollen läßt – ein Klick auf die verkleinert dargestellte Übersichtskarte tut es aber auch.

Viele Änderungen im Detail

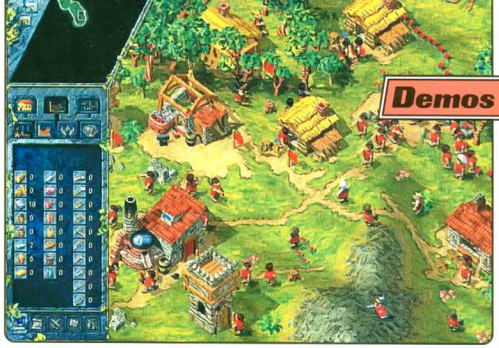
Wer bereits die Vorgänger von Siedler III kennt, der wird viele Neuerungen im Spiel entdecken.

Am auffälligsten ist natürlich die vollständig geänderte Grafik. Die vielen unterschiedlichen Spielfiguren und die einzelnen Landschaftselemente wurden im ganz eigenen Stil in 3D modelliert. Viel Wert wurde dabei auf den „knuffigen" Charakter der Figuren gelegt – ein simples 3D-Rendering hätte den tapsigen Minimenschen sicherlich den Charme genommen.

Hinzu kommt, daß die Programmierer mehr Wert auf das strategische Element gelegt haben. So geht es im zweiten Sequel nicht allein um den Aufbau, sondern auch um das strategische und taktische Denken beim Kampf. Die Auseinandersetzungen, die in Echtzeit ablaufen, können ständig beeinflußt werden, da der Spieler seine Figuren je nach Bedarf einzeln oder gemeinsam steuert. Die einzelnen Soldaten können jetzt sogar in den militärischen Rängen aufsteigen.



Zu Besuch bei den Ägyptern, die emsig am Bauen sind.



Überall wuseln die kleinen Siedler auf dem Bildschirm herum.

Viele Karten von Siedler III grenzen an weite Gewässer. Das Spiel mit dem nassen Element ist kein Zufall, da das Spiel auf eine erweiterte Schiffahrt setzt. So nutzt jedes Volk Handelsschiffe und Fähren, die bei der Erkundung des Terrains von Bedeutung sind. Die Schiffe sind regelrecht begehbar, so daß der Spieler seine Männchen per Mausklick auf die nassen Planken schicken kann.

Da ein Strategiespiel immer nur so gut ist wie der Gegner, strebt Siedler III eine starke Online-Präsenz an. So ist es kein Problem, mit anderen Siedler-Fans aus aller Welt online ein Spielchen zu wagen. Zu diesem Zweck wurden sogar spezielle Siedler-III-Server eingerichtet, auf denen regelrechte Turniere ausgetragen werden. Die Namen der besten Strategen werden zusätzlich in einer im Internet veröffentlichten Highscore-Liste verewigt.

Wer glaubt, daß die drei Götter nur für die Rahmenhandlung des Spiels herhalten müssen, der täuscht sich. Damit alles glattgeht und das vom Spieler geführte Volk auch weiterhin ordentlich Glück auf allen Wegen hat, müssen im Verlauf des Spiels Tempel und Pyramiden errichtet werden. Wer die Götter vergißt, muß damit rechnen, von Heuschreckenplagen oder Feuersbrünsten heimgesucht zu werden. Auweia!

Römische Offensive

Die Vollversion enthält drei Kampagnen: eine römische, eine ägyptische und eine asiatische, wobei die entsprechenden Völker über ganz individuelle Fähigkeiten und Charaktereigenschaften verfügen, die den Aufbau oder das kämpferische Geschick stark beeinflussen.

Insgesamt stehen über 150 verschiedene Siedlertypen zur Verfügung – 50 für jedes Volk –, die unterschiedlichen Arbeiten nachgehen. 50.000 Animationsphasen wurden genutzt, um diese Männchen auf dem Bildschirm zum Leben zu erwecken. Für jedes Volk stellt das Programm außerdem über 40 verschiedene Gebäude parat, darunter Lager, in die man hineinsehen kann, und Burgen, die von den Soldaten richtig betreten werden. Auch bei der Landschaft läßt sich das Spiel nicht lumpen und wartet mit liebevoll gestalteten Hügeln und Tälern, Meeren, Flüssen, Seen, Tieren und Pflanzen auf, die von den Siedlern nach und nach erkundet werden.

In der Demo stehen ein interaktives Tutorial und eine römische Mission zur Verfügung.



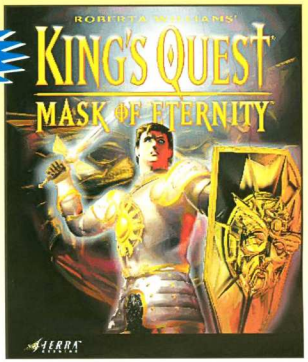
Die Siedler III

System:	Windows 95, DirectX, 80 MB auf HD frei
Autor:	BlueByte
Internet:	http://www.siedler3.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	verschieden, < 100 DM
Tip:	#####

King's Quest VIII – Mask of Eternity

Schlammschlacht

60-Megabyte-Demo auf der Heft-CD



Als Roberta Williams 1980 ihr erstes Computerspiel in den Rechner hackte und dabei ganz nebenbei das heute berühmte Spielelabel Sierra gründete, da wußte sie noch nicht, daß ihre Kreation King's Quest einmal zu den bestverkauften Adventures zählen sollte. In den nächsten Wochen wird der achte Teil des Abenteuers erwartet.

Spielekenner verlieren so schnell nicht die Orientierung, wenn sie von Roberta Williams in das Fantasy-Königreich von Daventry eingeladen werden. Hier regiert weise und voller Hingabe König Graham, dem so mancher Spieler in einem vorangegangenen Abenteuer überhaupt erst auf den Thron geholfen hat.

Auch im achten Teil geht es wieder rund, diesmal, weil sich eine böse Entität im heiligen Reliquiensaal der „Mask of Eternity" eingenistet hat. Bei dieser Ewigkeitsmaske handelt es sich um das globale Sinnbild für Wahrheit, Licht und Ordnung. Mit einem mächtigen Krachen läßt der Finsterling die Maske in ihre Einzelteile zerspringen und verstreut sie über die ganze Welt. Währenddessen weiß der junge Stadtbewohner Connor noch gar nicht, daß er zum wichtigsten Menschen in der Geschichte von Daventry werden wird. Als die Maske der Ewigkeit vom Himmel herabregnet, fällt ein Teil vor Connors Stiefel. Gerade als er sie aufhebt, wird der magische Zauber des Bösewichts wirksam – alle Bewohner des Königreichs erstarren sofort zu Stein. Nur Connor wird dank der Maske vor diesem Schicksal bewahrt.

Die Spielaufgabe dürfte als stummer Impuls bereits klar genug formuliert sein: Connor muß nicht nur durch ganz Daventry, sondern auch durch unaussprechliche Gefilde in fremden Sphären wandern, um die Teile der Maske wiederzufinden und wieder zum Original zusammenzusetzen. Das Böse wird dies natürlich zu verhindern wissen. Und so krauchen bald bizarre Monster über die erstarrte Erde, um den letzten Menschling aufzuspüren und zu vernichten.

Krabbelt da nicht etwas im Schlick?

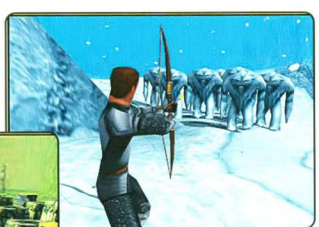
In der spielbaren Demo beginnt der Spieler alias Connor seine Quest in einer unheimlichen Sumpf-Landschaft. Das bedeutet, daß der Held meistens bis über beide Brustwarzen im Schlick feststeckt und dabei noch nicht einmal sehen kann, was eigentlich unter der Entengrütze passiert.



Ob es in dieser Brunnenlandschaft etwas Interessantes zu entdecken gibt?

King's Quest verabschiedet sich im achten Teil von der gewohnten Grafik-Engine, die stets einen Raum nach dem anderen auf den Bildschirm holte und das Wandeln der Spielfigur nur auf fest vorgegebenen Pfaden erlaubte. Völlig im 3D-Modus gehalten und an einen 3D-Shooter erinnernd, kann Connor im neuen Spiel nun stets da entlanglaufen, wohin er gerade gehen möchte.

In der Demo bleibt Connor nichts anderes übrig, als mit den Cursortasten durch den Sumpf zu waten. Sobald er für längere Zeit stehenbleibt, tauchen sofort riesige Sumpfspinnen auf und beginnen, mit Giftgeschossen um sich zu werfen. Am unteren Rand des Bildschirms kann mit der Leertaste ein Bedien-Panel eingeblendet werden. Hier stehen als Waffen vorerst nur ein Schwert und ein Hammer zur Verfügung. Der Hammer ist ideal zum Bekämpfen der Spinnen geeignet, da er wie Thors Hammer immer wieder zum Werfer zurückkehrt. Mit dem Schwert lassen sich allerdings die Wurzeln der lebenden Bäume und die angreifenden Holztrolle ganz gut auf Abstand halten.



Sieben Gegner, ein Pfeil. Das kann nicht gut ausgehen.

Wegrennen lohnt sich

Wer glaubt, daß Roberta Williams ihr Epos nach Strich und Faden an die 3D-Shooter-Fans verkauft hat, der irrt. Das Ambiente mag zwar die Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte begeistern, das Herz, das unter der schicken Oberfläche pocht, ist aber noch das alte. So ist Kämpfen zwar immer eine Option, aber nie die einzig seligmachende Möglichkeit. Um Kräfte zu sparen und um Ärger aus dem Weg zu gehen, kann man den Monstern sogar weglaufen oder sich vor ihnen verstecken. Und ohne ordentlich Grips in der Birne kommt man beim Spielen auch nicht weit – die Rätsel haben es eben Williams-typisch wieder einmal in sich.

King's Quest VIII

System:	Windows 95, DirectX 6.0
Vertrieb:	Sierra c/o Cendant Software Deutschland GmbH Robert-Bosch-Str. 32 63303 Dreieich
Internet:	www.sierra.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	verschieden, < 100,– DM
Tip:	✌✌✌✌✌



Bei Microsoft hat das Golfen eine lange Tradition. Die Edition 1999 übertrifft sämtliche Vorgänger in Sachen Realismus und schafft es, auch überzeugte Nichtgolfer zu einer Partie auf dem Grün zu überreden.

Spielbare 25-Megabyte-Demo auf der Heft-CD



Ob Jennifer es schafft, den Ball bis auf die gegenüberliegende Insel zu schlagen?

Der unkrautfreie Rasen ist nur wenige Millimeter lang und zieht sich endlos über mehrere geschwungene Kilometer hin – nur unterbrochen von tiefen Sandkuhlen, flachen Tümpeln und kleinen Baumgruppen. Wer angesichts einer so speziellen Landschaft ins Schwärmen gerät, muß ein überzeugter Golfer von Grund auf sein. Tatsächlich gewinnt der elitäre und kostspielige Sport immer mehr Anhänger, und auch in Good Old Germany buhlen viele neue Clubs um Mitglieder mit prall gefüllter Geldbörse.

Microsoft erlaubt es nun allen Sportinteressieren, Golf zu spielen – und das bei niedrigem monetären Einsatz. Die jüngste Version der Golfsimulation, mit der Microsoft jedes Jahr neu aufwartet, zeichnet sich vor allem durch einen extrem hohen Realitätsgrad auf. Die Figur des Golfspielers, die vom Anwender gesteuert wird, könnte jedenfalls geradewegs einem Film entsprungen sein und zeichnet bei jeder Bewegung sogar einen korrekten Schattenwurf auf den Rasenboden.

Auch am Spielfeldrand fallen die Details stark ins Auge. Da läßt sich jede noch so kleine Pflanze klar erkennen und sogar einer Art zuordnen. Noch besser: Bei den Büschen und Bäumen läßt sich jedes einzelne Blatt nachzählen, so hoch löst das Spiel die Grafik auf.

Angesichts dieses Fotorealismus kommt eine Runde am Simulator fast an ein wirkliches Spiel auf dem Grün heran. Nur, daß einem hier nicht die Sonne auf den Pelz brennt und man anschließend kein Bier im Clubhaus trinken kann.



Die Golfplätze sind mit allen Schikanen ausgestattet.

Drei Löcher in der Demo frei

In der Demoversion probiert der Spieler drei Löcher (also drei komplette Bahnen) auf dem Donald-Russ-Memorial-Golfplatz aus – ohne Zeitlimit und sonstige Einschränkungen. Dabei kann man sich in der Demo dafür entscheiden, ob man diese drei Löcher alleine angeht, seine Kräfte mit einem Computergegner mißt oder im Bingo-Bango-Bongo-Modus sogar Wetten auf das eigene Können abschließt.

Das Spielen selbst geht einem ganz einfach von der Hand. Per Mausklick setzt der Golfer eine Zielflagge in der Landschaft, die anschließend angespielt wird. Ebenfalls per Mausklick läßt sich ein Eisen auswählen, das zum Schlagvorhaben paßt. Vor der Spielfigur ist außerdem eine Kraftskala im Halbkreis angeordnet, die angeklickt und so initiiert werden kann. Sie gibt die Schwungkraft vor, die zum Schlagen des Golfballs eingesetzt wird, sobald man die Maustaste losläßt. Nachdem der Schlag animiert ausgeführt wurde, bewegt das Programm die Spielfigur flugs auf die neue Position – und es geht weiter. Umfangreiche Statistiken, eine übersichtliche Scorekarte und viele Optionen zum Manipulieren des Spiels runden die neue Golf-Kompilation ab.

In der Vollversion stehen sieben verschiedene Kurse mit 177 Löchern zur Verfügung, die übrigens allesamt Nachbildungen realer Bahnen sind. Echte Profis finden sich in der Internet Gaming Zone ein, um andere Spieler zu einem Match herauszufordern, das dann im Internet ausgefochten wird.

Microsoft Golf 1999 Edition

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Microsoft
Internet:	http://www.eu.microsoft.com/germany/default.asp
Sprache:	Deutsch
Preis:	verschieden, < 100 DM
Tip:	#####

Microsoft Pinball Arcade

Ich geb' mir die Kugel!

Spielbare 5-Megabyte-Demo auf der Heft-CD



Flipper stehen seit jeher in jeder kleinen Kneipe. Microsoft widmet seinen Flippersimulator den Tischen der Firma Gottlieb. Die sieben besten Gottlieb-Flipper seit 1931 sind im Spielepaket Pinball Arcade zu finden.



Der „Cue Ball Wizard" von 1992 ist einer der modernen Flipper von Pinball Arcade.

„Spirit of 76" – ein Klassiker.

Moderne Hightech-Flipper lassen es mächtig krachen, wenn die stählerne Kugel in den Parcours schnellt und nicht eben langsam den schräggestellten Tisch hinunterrollt. Während das Punktekonto bei jedem Bandenkontakt in die Höhe steigt, sorgen drastische Computereffekte für ein Spielerlebnis der Sonderklasse. Inzwischen sind die Tischgeräte allerdings so sehr computerisiert, daß vielen Flippern der Charme abhanden gekommen ist. Alles wird simuliert, nichts ist mehr echt.

Spielernaturen, die noch einmal das alte Fluppen der Banden hören möchten oder das metallische Krachen der Bumper vermissen, sollten sich lieber vor einen alten Klassiker stellen. Doch wo gibt es sie noch, die uralten Geräte aus den Siebzigern oder Achtzigern?

Microsoft wagt den Trip in die Vergangenheit und stellt sieben Tische der Firma Gottlieb vor. Die Exkursion in längst vergangene Epochen beginnt im Jahre 1931 mit dem Tisch „Baffle Ball" und endet im Jahre 1992 mit dem „Cue Ball Wizard". In der Demo ist zwar nur der Tisch „Haunted House" von 1982 spielbar, das dann aber ohne Einschränkungen und Zeitlimit.

Willkommen im verwunschenen Haus

Der Flippertisch „Haunted House" wird völlig realistisch am PC-Bildschirm nachgebildet. Bereits nach wenigen Minuten glaubt man, tatsächlich vor einem alten Flipper-Tisch zu stehen, der noch mit einem Holzboden ausgestattet ist und über grob zusammengezimmerte Schikanen verfügt – echte Handarbeit eben.

In der Demo darf sich nur ein Spieler vor den Flipper stellen. Mit der Pfeil-unten-Taste läßt sich die erste von insgesamt fünf Kugeln in den Parcours schießen. Mit den beiden Shift-Tasten lassen sich die Flipperarme bewegen, und ein Druck auf die Leertaste simuliert den Hüpfschwung am Flippertisch, um eine Kugel kurz vor dem Aus vielleicht doch noch zur Seite zu drängen. Dieses Schummeln kann aber leicht mit einem Tilt belohnt werden.



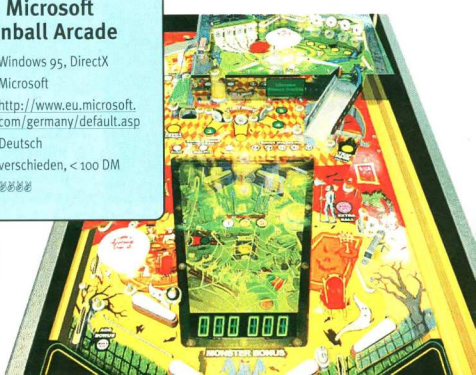
Wie es bei Gottlieb üblich ist, folgt der Flipper ganz dem Motto seines Namens und setzt verschiedene Szenen aus einem Geisterhaus am Flipper um. Während man sich noch mächtig gruselt, sollte man zugleich alles daran setzen, um Targets umzunieten, Rampen zu nehmen oder die Kugel in verschiedenen Löchern zu versenken. Auf diese Weise lassen sich nach und nach verschiedene Extras auf dem Tisch aktivieren, die den Punktestand verdoppeln oder einen neuen Ball spendieren.

„Haunted House" war übrigens der erste Triple-Decker-Flipper auf dem Markt – hier kann die Kugel nacheinander gleich drei Ebenen erklimmen.

Die besten Spieler können sich bereits in der Demo mit Namen in der Highscore-Liste verewigen.

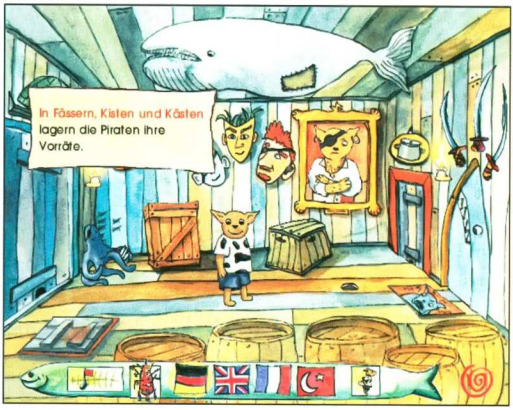
Microsoft Pinball Arcade

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Microsoft
Internet:	http://www.eu.microsoft.com/germany/default.asp
Sprache:	Deutsch
Preis:	verschieden, < 100 DM
Tip:	✌✌✌





Max ist beim Schiffsarzt zu Besuch. Im Ärzteraum gibt es wirklich verrückte Sachen zu entdecken.



Max inspiziert die Vorratskammer der Piraten.

zeigt bereits seit zwei, drei Jahren, wie man hervorragende Multimedia-CDs für Kids macht. Insbesondere die Max-Spiele, von denen in den letzten Jahren bereits drei Teile erschienen sind, kommen bei Kindern zwischen vier und zehn Jahren immer wieder hervorragend an. Das ist kein Wunder – die Zeichnungen sind klasse, die berühmten Sprecher wie Hans Paesch sind bei allen Kids hinlänglich bekannt, und die Animationen im Programm sind auch nicht ohne.

Im neuen Spiel begibt sich Max also an Bord des Piratenschiffes, obwohl die gleichaltrige Nina hier ein strenges Regiment führt und alle hartgesottenen Piraten schon einmal zum „Alle Mann Segel bügeln" abkommandiert. Lustig geht es auch sonst im Spiel zu, wie ein Besuch beim Schiffsarzt zeigt. Da nimmt die Wärmflasche die Form eines Fisches an, wird der Sehtest nicht mit Buchstaben, sondern mit Fischen in verschiedenen Größen durchgeführt und zieren unterschiedliche Pflaster statt Seemannsknoten die Schautafel an der Wand. Nicht nur die grafischen Details, sondern auch die vielen Sprüche bieten immer wieder Anlaß zur Heiterkeit, wenn die Sprecher sich geschickt an Wortspielen versuchen oder Kalauer reißen: „Ein Sehtest ist nun einmal wichtig für einen Seemann." Man kann auch wirklich nur grinsen, wenn etwa der Bordtintenfisch abkommandiert wird, um die Postkarten für die gesamte Mannschaft zu schreiben, weil er doch acht Arme hat und somit acht Karten auf einmal schafft.



Das Piratenschiff wird von Max Raum für Raum erkundet, wobei er sogar in eine Unterwasserkapsel steigen kann, um unter dem Boot nach Teilen zu suchen. In jedem Raum ist irgendwo ein Stück von der geheimnisvollen Piratenmaschine versteckt – das gilt es denn auch zu finden. Zu diesem Zweck müssen alle Gegenstände in einem Raum mit der Maus angeklickt werden, was natürlich zu den aberwitzigsten Animationen führt. So gibt es überall etwas zu bestaunen. Und wenn dann auch noch ein Stück aus der Piratenmaschine gefunden wird, dann ist das Erfolgserlebnis nur um so größer. Schade ist allein, daß die Piratentochter Nina sich so rar macht und Max gar nicht bei der Suche hilft – dabei heißt das Spiel doch im Untertitel „Das Abenteuer von Max und Nina auf der Santa Wackelzahn".

Die Max-Spiele sind in erster Linie reine Fun-Titel. Leseanfänger bekommen aber trotzdem zwischen den Spielsequenzen, wenn der Sprecher seine Arbeit macht, Texttafeln vorgesetzt. Hier markiert das Spiel stets die Zeilen, die gerade langsam und klar artikuliert vorgelesen werden – da können die Kleinsten unter den Anwendern mitlesen, was laut vorgelesen wird. Im Spiel lernen die Kids auch viel über Piraten und über die Seefahrt. So etwa, daß die Krankheit Skorbut einem die Zähne ausfallen läßt und durch Vitamin-C-Mangel hervorgerufen wird.

„Max und die Piraten" – das ist das perfekte Spiel für einen verregneten Nachmittag. Einmal durchgespielt, verliert es allerdings leider einen Großteil seiner Anziehungskraft, weil man eben alle Witze schon kennt und weiß, wo die Sachen versteckt sind. Bis dahin gilt das Spiel allerdings als eines der allerbesten Kinderprogramme auf dem Markt – und es ist sein Geld mehr als wert. Empfehlenswert ist es sicherlich, wenn Eltern das Geld für den Titel zusammenlegen und es dann untereinander austauschen wie ein gutes Buch. Gelungen ist übrigens auch, daß sich Max nicht nur in Deutsch, sondern auch in Englisch, Französisch und Türkisch spielen läßt.

Fazit: „Max und die Piraten" weiß, was Kinder spannend finden – es ist eine knochenklapperklasse Piratengaudi, von der die Kinder noch wochenlang schwärmen und träumen werden. Das Max-Team verdient einen Orden für die immense Mühe, die im Spiel steckt.



Max und die Piraten

Alterstip:	von 4 bis 10 Jahre
System:	Windows 95 & Macintosh
Anbieter:	Tivola Verlag
Internet:	www.tivola.de
Preis:	69,– DM
Tip:	✓✓✓✓✓

Weitere Kinder-CDs



Dogz 3: Kinder, die endlich einen eigenen Hund haben möchten, holen sich die Dogz auf den Bildschirm. Dabei handelt es sich um virtuelle Vierbeiner, die sich streicheln, pflegen und füttern lassen. Nebenbei lernen sie Kunststückchen und sorgen auch sonst für viel Fun auf dem Bildschirm. Das Programm gibt es auch in einer Katzenversion. Mindscape, 30,– DM



Duden Diktat: Kinder im dritten und vierten Schuljahr, die Probleme mit der Rechtschreibung haben, üben mit dieser Duden-Software, Diktate zu schreiben. Schwierige Einzelwörter, Satzdiktate oder ganze Geschichten werden dabei eingeübt – im digitalen Koffer sind dann auch noch ein Wörterbuch und eine Übungsliste zu finden. FA Brockhaus, 49,90 DM



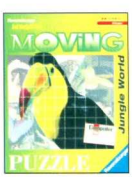
Lego Chess: Kinder ab sechs Jahren üben sich an einer Partie Schach, bei der alle klassischen Figuren auf dem Brett durch Lego-Männchen ersetzt werden. Dabei gibt es einen Figurensatz mit Piraten und einen mit Cowboys und Indianern. Zu zweit läßt sich eine Partie über ein Netzwerk spielen.
Lego, 89,95 DM



Lego Creator: Mit dem Creator können Kinder ab acht Jahren eine eigene virtuelle Lego-Welt errichten. Wer erst einmal ordentlich etwas gebaut hat, kann sich sein Werk aus dem Blickwinkel einer Lego-Figur anschauen. Oder er schaut sich die Lego-Welt bei Nacht an. Neue Actionsteine, die sich drehen oder die als Lampen fungieren, bringen neuen Spaß in die Sache. Lego, 99,95 DM



MitterNachtsSpiel: Der Kreativ-Spielplatz für Kinder ab 4 Jahren setzt die Zauberwelt von Kveta Pacovská für den Rechner um. Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Buch des Autoren und bietet irre Spielideen für verregnete Sonntage, an denen es sonst nichts zu tun gibt. Tivola Verlag, 69,– DM



Moving Puzzle: Jungle World: Ravensburger zerlegt Videos in lauter einzelne Puzzle-Bausteine, die auch noch gedreht und gespiegelt werden. Anschließend gilt es, diese immer noch laufenden Videoschnipsel wieder zum Originalfilm zusammenzusetzen. Die Filme zeigen dabei spannende Szenen aus der Dschungelwelt, etwa den Beutefang eines Chamäleons oder gefräßige Piranhas. Ravensburger, 29,– DM



Start*klar: 1. Klasse Lesen: Lesen lernen kann für Erstklässler so einfach sein, wenn keine strenge Lehrerin das Wissen vermittelt, sondern ein lustiger Hund. Frankie besucht mit seinem neuen Kinderfreund einen Zirkus und verlebt hier einen spannenden Tag. So lesen sie in Madame Tigers Kristallkugel, hauen den Lukas und stemmen die stärksten Worte. Cendant Software, 49,95 DM



Möchtest du mit dem kleinen Michel spielen?

Klopf an!

In seiner Reihe „Kinderkram" präsentiert der Terzio-Verlag ausgetüftelt gute Programme gezielt für die Kleinsten unter uns. Klopf an! ist ein Titel, der für die ganz jungen PC-Anwender konzipiert ist, die noch nicht lesen können und sich gerade erst mit der Welt vertraut machen.

Mitten im Grünen steht plötzlich ein buntes Haus. Klar, daß man erst einmal freundlich anklopft, um zu schauen, wer da wohl wohnt. Aber bitte doch, treten Sie ein. In jedem Zimmer warten verblüffende Dinge darauf, von den neugierigen Kindern entdeckt zu werden. Etwa eine Hasenfamilie, die gerade Mohrrüben mümmelt. Nach und nach klicken sich die Kids durch die verschiedenen Hotspots im Bildschirm und aktivieren dabei kleine Spiele im Spiel, zum Beispiel die Eintopf-Großküche. Hier gilt es, verschiedene Gemüsesorten in den Kochtopf zu werfen, deren Namen von einem Kind laut vorgelesen werden. Wer Spaß daran hat, auf dem Bildschirm gezielt nach Zitronen, Avocados oder Bohnen zu suchen, der kann den Kochtopf immer wieder neu füllen, wobei sich die Software stets andere Rezepte ausdenkt. Weiter geht es mit der Waschmaschine, die mit schmutziger Wäsche bestückt und dann angeschaltet werden muß. Klar, daß die saubere Wäsche anschließend zum Trocknen aufzuhängen ist.

Klopf für Klopf erkunden die Kinder das tolle Haus, baden mit dem Baby, füttern die Katze oder gießen die Blumen. Oder wie wäre es mit einem Besuch im Affentheater inklusive Kissenschlacht und Bananentorte?



Klopf an! Die Hasenfamilie ist gerade beim Essen.

Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Kinderbuch von Anna-Clara Tidholm, das im Carl Hanser Verlag erschienen ist. Wie alle Terzio-Veröffentlichungen wurde auch Klopf an! mit viel Liebe zum Detail umgesetzt und animiert. Vor allem die schönen Tuschezeichnungen wissen zu gefallen. Ältere Kinder werden sich allerdings schnell langweilen, weil die Aufgaben sehr einfach zu knacken sind und weil es während langer Sekunden nach dem Betreten eines Raumes noch nicht möglich ist, mit der Maus auf Erkundungstour zu gehen – erst liest eine Stimme noch rasch den Text vor, der auf dem Bildschirm geschrieben steht.

Fazit: Kinder unter fünf, sechs Jahren sind neugierig wie die Pest und dürfen im Spielhaus all das machen, was im echten Leben verboten ist – kochen und waschen etwa. Ein Bilderbuch, mit dem man spielen kann. Prima.

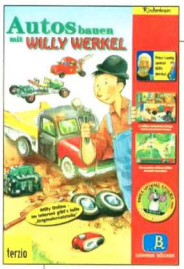


Klopf, klopf – dürfen wir eintreten?

Klopf an!

Alterstip:	keine Angabe
System:	Windows 95 & Macintosh
Anbieter:	Terzio Verlag
Internet:	www.terzio.de
Preis:	29,95 DM
Tip:	☆☆☆☆





Autos bauen mit Willy Werkel

Kinder, vor allem Jungs, lieben Autos. Bei diesem Spiel können sie den stinkenden Fortbewegungsmitteln einmal so richtig auf den Grund gehen, denn heute steht ein Besuch bei Willy Werkel an. Der lebt auf einem kleinen Hof im Wald und sammelt Schrott – man kann ja schließlich alles noch einmal gebrauchen im Leben. Außerdem versteht Willy eine ganze Menge von Autos. Und die kann man bei Willy selbst bauen.

Auf dem Schrottplatz deckt sich der Spieler mit alten Reifen, Lenkrädern, Motoren, Sitzen, Karosserieteilen der wirklich verrückten Art, Auspuffrohren und Scheinwerfern ein. Diese Bauteile müssen anschließend in der Werkstatt per Mausklick zu einem neuen Auto zusammengesetzt werden. Das sieht zwar äußerst kurios aus und würde garantiert keine Freigabe vom deutschen TÜV bekommen, in der Welt von Willy Werkel, der übrigens mit der Stimme von Peter Lustig spricht, ist das Fahren mit diesen Schrottkisten aber sehr wohl erlaubt. Das Problem ist nur, daß erste Exkursionen meistens gleich im Straßengraben enden, weil der Spieler etwa vergessen hat, das Lenkrad einzubauen. In diesem Fall geht es sofort zurück in die Werkstatt, wo das Auto auseinandergeschraubt und dann neu zusammengesetzt wird. Da ist das Spiel ganz streng, steigert aber so auch gleich noch den Ehrgeiz der Spieler, ein echtes funktionstüchtiges Auto zusammenzuklicken.

Rollt das Auto, so kann es per Cursortaste durch die gezeichnete und aus der Vogelperspektive präsentierte Landschaft bewegt werden. Etwa zur Autoausstellung, bei der man für das schönste Gefährt auch tolle Preise gewinnen kann – wenn es denn nur ausreichend Extras aufweist. Man kann aber auch den Nachbarn helfen und dabei diverse Aufgaben lösen, die natürlich nur mit dem Auto zu knacken sind. Zur Belohnung gibt es dann neue Teile, mit denen sich noch ausgefallenere Wagen bauen lassen – schließlich gibt Willys Schrotthaufen nicht endlos neue Teile her.

Toll ist, daß es vom Wagen abhängt, welche Wege der Spieler befahren darf und welche nicht. Ein starker Motor ist bei hügeligen Wegen nicht zu verachten, und gute Reifen braucht es, um schlammige Straßen zu befahren. Und stehen Kühe auf dem Weg, so ist eine Hupe das Auto-Add-on der ersten Wahl. Schafft man es, sich im Spiel zu behaupten, so kann man sogar Medaillen zur Belohnung einsammeln. Wer Spaß in der kuriosen Kfz-Werkstatt hat, der kann übrigens Monat für Monat neue Teile für seine Autos aus dem Internet downloaden – kostenlos, versteht sich.


Und los geht es ...

Fazit: Kinder lieben Autos. Kinder lieben es, Dinge zu basteln. Jetzt können sie endlich nach Herzenslust die abgefahrensten Autos zusammenklicken, um sie gleich darauf im Ernstfall zu testen. Und da das Spiel dank der Internet-Anbindung stets mitwächst, wird es so schnell auch nicht langweilig. Ein tolles Spaßprogramm, das Eltern autovernarrter Sprößlinge mal ein paar ruhige Tage bescheren wird. Selten hatten wir in der Redaktion so viel Spaß mit einem Kinderspiel.

Autos bauen mit Willy Werkel

Alterstip:	ab 6 Jahre
System:	Windows 95 & Macintosh
Anbieter:	Terzio Verlag
Internet:	www.terzio.de
Preis:	69,– DM
Tip:	★★★★★



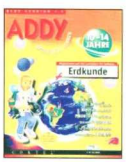
Weitere Kinder-CDs



3D Maze Man: Pacman einmal anders – führen Sie das immer hungrige Monster durch einen 3D-Parcours, durch den der Winter seinen frostigen Atem gepustet hat. Beim Abräumen der wunderschön gestalteten Levels entdecken die Kinder viele neue Spielelemente.
Randomedia, 24,95 DM



Abenteuer auf der Lego-Insel: Kinder von 6 bis 12 Jahren erkunden die Lego-Insel. Dabei lernen die Kurzen über 35 animierte Lego-Figuren kennen, fahren Rennen zu Wasser, zu Lande und in der Luft, bauen tolle Häuser und Autos, gestalten die Insel um und fangen am Ende auch noch den gefährlichen Steinbrecher. Ein Spiel zum Mitbauen und zum Spaßhaben. Mindscape, 29,95 DM



Addy 4.0 – Erdkunde: Addy, der Außerirdische, ist ein Freund der Kinder. In diesem neuen Spiel paukt er mit den 10- bis 14jährigen Erdkunde, reist mit ihnen um die Welt und trifft sich mit anderen Kindern im Internet. Neben den Lernspielen und Wissenshäppchen bietet Addy eine vollständige Spielwelt voller Überraschungen, in der sich die Kinder austoben können. 400.000 verkaufte Kopien in Deutschland können nicht lügen. Cendant Software, 90,– DM



Billi Banni – 2. Klasse: Billi Banni ist im Schloß des Drachen gefangen. Jetzt muß Leo losziehen, um seinen Kumpel zu befreien. Im Fitneßraum rennt Leo den Hindernispfad entlang und findet Ähnlichkeiten und Unterschiede bei geometrischen Figuren heraus. Anschließend müssen Vokabeln eingefangen, Mathepfade betreten und magische E-Mails verschickt werden. Spielerisch arbeiten die Kids dabei den Lehrplan der zweiten Grundschulklasse auf.
TLC Deutschland, 49,95 DM



Bits & Bytes für Kids: Kinder ab 8 Jahren befragen den diplomierten Computer-Hasen, wenn sie Fragen im Umgang mit dem Rechner haben. Viele Bilder, Zeichnungen, Videos, Animationen und Musikstücke helfen dabei, das unbekannte Wesen Computer besser kennenzulernen. Auch für Erwachsene geeignet. Tandem Verlag, 29,95 DM



Die tolle Spiele-Box: Fünf Kinderspiele, die zuvor noch einzeln angeboten wurden, liegen nun in einem spannenden Sampler vor. Enthalten sind die Spiele „Schiffe versenken", „Schweine-Domino", „TicTacWuff", „Jonglieren" und „Vorsicht, bissiger Hund". Alles kurzweilige Spielchen für die Zeit, wenn die kleine Langeweile kommt. Tivola Verlag, 29,90 DM



Schmökerstoff: Fünf Freunde

Langweilig ist der Alltag schon zur Genüge. Die Kids aus der Grundschule schmökern deswegen für ihr Leben gerne in spannenden Abenteuerbüchern. Das wußte auch Enid Blyton, die bis zu ihrem Tod im Jahre 1968 über 700 Kinderromane und mehr als 10.000 Kurzgeschichten zu Papier gebracht hat.

Mit am beliebtesten sind – vor allem bei Jungs – die knapp 30 Bände der Reihe „Fünf Freunde", deren erster Band bereits im Jahre 1942 erschienen ist. Wenn die Kinder Anne, Georg (die eigentlich Georgina heißt), Richard, Julius und der Hund Tim in den Ferien bei Onkel Quentin und Tante Fanny spannenden Kriminalfällen nachspüren, dann bleibt kein Auge trocken. Die pfiffigen Kids bekommen es mit brutalen Schwerverbrechern zu tun, erforschen unheimliche Burgen, machen beim Zirkus mit und haben es im allerersten Band sogar mit einem wertvollen Schatz zu tun.

Wenn die spröde Georgina lieber ein Junge sein möchte, der Hund Tim die Kinder aus ausweglosen Situationen rettet oder Richard sich wieder einmal mit einem kleinen Tier wie etwa einer Schlange bestens anfreundet, dann geht den Knirpslesern das Herz auf.

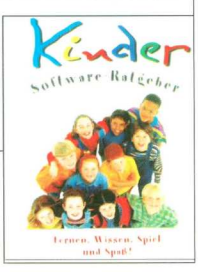
Im Omnibus-Verlag sind alle Bände in einer einmaligen Taschenbuch-Sonderausgabe zu nur 7,90 Mark pro Buch erschienen. Das ist die Gelegenheit für alle Eltern, sich für wenig Geld mit einer Bibliothek für ihre Kleinen einzudecken. Hörspielkassetten von Europa und interaktive Spielbücher runden die Produktpalette rund um die „Fünf Freunde" ab.

Kinder Software-Ratgeber 1999

Eltern, die nicht wissen, welche Software sie für ihre Kinder besorgen sollen – weil ja so viel teurer Schund auf Käufer hofft – vertrauen auf den Journalisten Thomas Feibel. Der hat es innerhalb kürzester Zeit geschafft, ein von allen Seiten anerkanntes Jahresbuch auf den Markt zu bringen, das alle neuen Kinderspiele ausführlich vorstellt und sie ganz ehrlich bespricht. Thomas lockere Schreibe, seine Respektlosigkeit vor großen Software-Häusern und seine mitunter vernichtenden Urteilsverkündungen sorgen nicht nur dafür, daß die Lektüre des Buches ein reines Vergnügen ist, sondern helfen Eltern auch tatsächlich dabei, sich die Rosinen aus dem Software-Kuchen zu picken. Da einzelne Spiele bis zu 100 Mark teuer sind und ein einziges mieses Game einem Kind auf immer den Spaß am Rechner vermiesen kann, tut ein solcher Ratgeber auch dringend not – zumal es im Glossar auch noch wichtige Fachbegriffe aus der Online-Welt erläutert.

Klingt logisch: Als Bewertungskriterium für die Spiele müssen Mäuse herhalten. Sechs Mäuse entsprechen dabei dem Maximum. Genau dieser Tip gilt inzwischen vielen Herstellern als Gütesiegel, der mit auf die Verpackungen der Spiele aufgedruckt wird, ähnlich dem Stempel „Spiel des Jahres" bei Brettspielen. Deswegen, liebe Eltern, aufgepaßt, auch wenn Sie das Buch nicht kaufen – die sechs Mäuse auf einer Spielepackung zeigen Ihnen, daß sich ein Kauf auch wirklich lohnt.

Der Kinder-Ratgeber erscheint in der Regel erst beim Computerverlag Markt&Technik und anschließend zum Taschenbuchpreis von 19,95 Mark beim Heyne-Verlag. Eine Spezialversion von Digital Publishing (www.digital-publishing.de, Tumblinger Str., 3280337 München) kostet bereits 39,95 Mark, bietet aber als Beilage gleich zwölf aktuelle Demo-CDs der großen Kinderverlage mit an.



Pyjama Pit in „Keine Angst im Dunkeln"



Wie so viele Kinder, so hat auch der kleine Pit Angst in seinem nächtlichen Zimmer, sobald Mama das Licht ausschaltet. Schließlich lauert Herr Dunkel im Kinderzimmerschrank darauf, Böses zu tun. Doch Pit ist ein großer Junge, der weiß, daß er nicht immer zu Mama unter die Decke rennen darf, nur weil er einmal Angst hat. Zum Glück hat Pit ein großes Vorbild, nämlich den unerschrockenen Superhelden Pyjama Man. Der Spieler soll Pit im Trickfilmabenteuer dabei behilflich sein, die Angst vor dem Dunklen zu überwinden. Rasch wird im dunklen Kinderzimmer eine Maske gesucht, eine Taschenlampe gefunden und der Superfeind-Gefängnis-Koffer startklar gemacht. So verwandelt sich Pit binnen Sekunden in Pyjama Pit – den starken Superhelden Marke Eigenbau. Und hinein geht es ins Dunkelland, die unheimliche Sphäre im Inneren des Kleiderschranks.

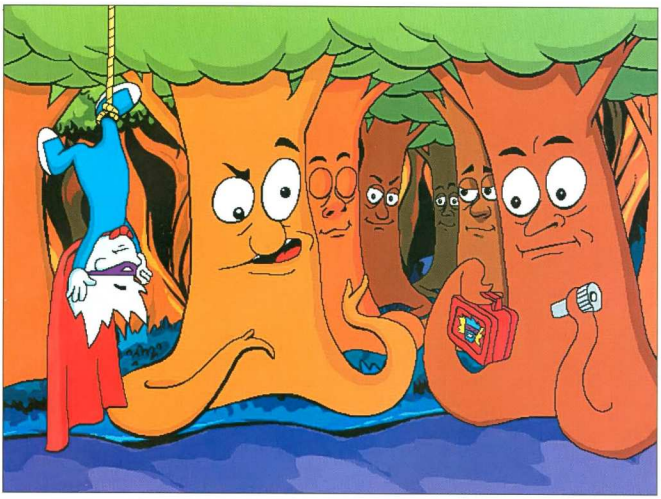
Die Spieleschmiede Humongous Entertainment, die bereits für die Ravensburger-Knüller „Fritzi Fisch" und „Töff-Töff rettet den Zoo" verantwortlich zeichnete, besticht auch im neuesten Spiel wieder mit einer fließenden Trickfilm-Grafik, die so auch aus den Disney-Studios hätte stammen können. Das Spiel selbst ist adventure-klassisch raumorientiert – Pyjama Pit kann demnach in einem Raum alle ausliegenden Gegenstände mit der Maus anklicken und anschließend in den nächsten Raum wechseln.

Auf jedem Schirm sind unzählige Hotspots zu finden, die kindgerechte Animationen abfahren. Da beginnen Blumen zu blühen, springen Steine umher oder machen kleine Tiere Blödsinn, das Kinder nur noch lachen können. Zwischendrin stöbert Pit im Dunkelland auch die eine oder andere Socke auf. Die Stinkesocken stellen denn auch eine delikate Bonusaufgabe für sich im Spiel – sie müssen aufgesammelt und in einen Wäschekorb gelegt werden; darum hat schließlich die Mutter am Abend vor dem Lichtausmachen noch gebeten. Noch wichtiger für das Spielgeschehen sind aber verschiedene Gegenstände, die später im Spiel noch benötigt werden.

Etwa das Seil, mit dem der Spieler ein Brett aus dem Wasser fischen kann. Das Brett wird eingesetzt, um einem wasserscheuen Boot zu zeigen, daß es im See entgegen seiner Ängste tatsächlich nicht untergeht. Und daß es doch eigentlich ganz nett von dem Boot wäre, wenn es Pit auf die andere Seite des Sees bringen

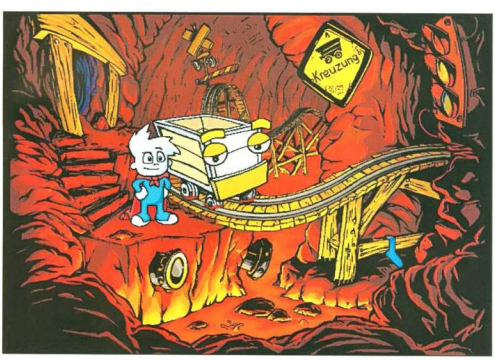


Wenn Pit zu Pyjama Pit wird, hat er vor dem Dunklen keine Angst mehr.



Die bösen Bäume nehmen Pit gemeinerweise seinen Superhelden-Einsatzkoffer weg.

würde. Nicht nur wasserscheue Boote erwachen im Dunkelland zu sympathischem Leben. In einem Bergstollen trifft Pit etwa auf einen festgerosteten Wagen, der lauthals heult, weil er mit seinen Rädern nicht



Pyjama Pit würde gerne das Bergwerk erkunden. Leider ist der Wagen, den er dazu braucht, aber an den Schienen festgerostet. Was ist jetzt wohl zu tun?

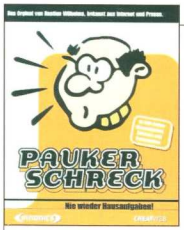
mehr vom Fleck kommt. Oder er stößt auf die bösen sprechenden Bäume, die Pit erst einmal seine Superheldenausrüstung wegnehmen. Und ohne den Superfeind-Gefängnis-Koffer kann er doch den Herrn Dunkel nicht unschädlich machen. Um die Frustgrenze niedrig zu halten, gibt es in Pyjama Pit viele Spiele im Spiel, die vor dem Einhaschen des Bösewichts für ein rasches Erfolgserlebnis zwischendurch sorgen. Die Türen der Weisheit testen dabei das Allgemeinwissen der Knirpse, während Minispiele wie „Käsekräcker" (Tic-Tac-Toe) einfach nur der Unterhaltung dienen.

Fazit: Pyjama Pit ist ein großer Spaß für Kids, die im Spiel überall einen Mausklick lang mitreden können, um die spannende Geschichte voranzutreiben. Wunderschöne Grafiken, tolle Charaktere, knifflige Rätsel und eine glasklare Sprachausgabe machen das Spiel zu einem prima Geschenk für jeden Heranwachsenden, der bereit ist, seine Angst vor dem Dunkel zu überwinden.

Pyjama Pit in „Keine Angst im Dunkeln"

Alterstip:	von 4 bis 8 Jahre
System:	Windows 95 & Macintosh
Anbieter:	Ravensburger Interactive
Internet:	www.ravensburger.de
Preis:	69,– DM
Tip:	*****





Paukerschreck: Nie wieder Hausaufgaben machen

Ganze Heerscharen von Schülern müssen jedes Jahr aufs neue wieder Hausaufgaben und Referate ausarbeiten. Doch warum sollen sich die cleveren Kids von heute noch die Mühe machen, selbst zu denken, wenn sich doch bereits ein Vorgänger aus dem letzten Jahrgang an dem Thema die Zähne ausgebissen hat?

Im CheatWeb sammelt Bastian Wilhelms deswegen die besten Texte aus ganz Deutschland, um sie bedürftigen Schülern gleich wieder zur Verfügung zu stellen – unentgeltlich. Die CD-ROM passend zum Schummeldienst sammelt bereits über 15.000 Seiten Hausaufgaben und Referate zu allen nur erdenklichen Fächern. Ganz egal, ob es sich dabei um einen Vortrag über die Hexenverfolgung, über das AIDS-Virus oder über den Dreißigjährigen Krieg handelt – die CD-ROM wartet stets mit umfangreichen Texten auf, die man einfach für die eigenen Zwecke schnorren kann.

An den zum Teil sehr gut geschriebenen Texten liest man sich gerne fest. Schade ist nur, daß die Dokumente im HTML-Format allesamt unterschiedlich formatiert sind – da gerät die CD-ROM schnell zur Stilsammlung, an deren Gestaltung noch zu arbeiten ist. Dies um so mehr, als einige Bilderlinks ins Leere führen.

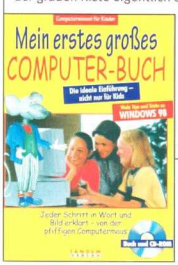
Die Texte selbst lassen sich natürlich nicht 1:1 übernehmen, auch wenn die Macher dies mit ihrem Spruch „Nie wieder Hausaufgaben" andeuten. Schließlich sind sie mal nur eine halbe Seite lang, um im nächsten Dokument fast Buchlänge zu erreichen. Als Faktensammlung, die nur noch umzuschreiben ist, dürfte das Werk aber Gold wert sein. Allerdings nützt der angebotene Stoff vor allen Dingen Schülern der Realschule und der Gymnasien.

Die CD-ROM kostet 49,95 Mark und wird von Innonics (Am Holzgraben 3, 30161 Hannover) angeboten.

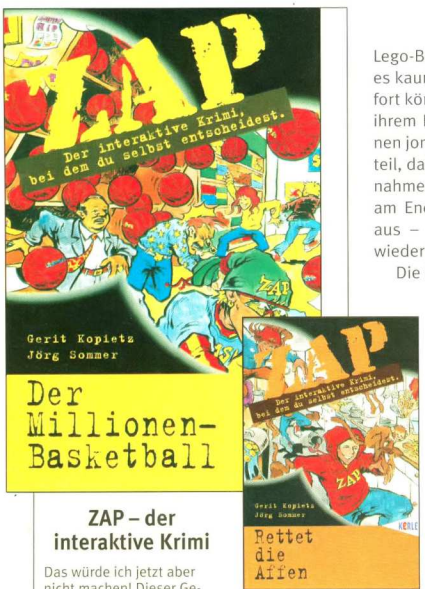
Mein erstes großes Computer-Buch

Robert Böck haben ein Einsehen mit Kids, die einen neuen Rechner geschenkt bekommen haben, sich mit der Flimmerkiste aber noch gar nicht so recht auskennen. Denn was ist das eigentlich, eine Grafikkarte? Und was ist ein Arbeitsspeicher?

Der Autor versichert sich der Hilfe der klugen Computermaus und hilft allen Kiddies dabei, bei der Lektüre den ganz großen Aha-Effekt zu bekommen. Dabei sollten die Kinder allerdings schon etwas größer sein, da das Buch sehr textlastig ist und Screenshots und Fotos trotz des A4-Formats des Werkes ein wenig zu sparsam einsetzt. Trotzdem fummeln sich die jungen Leser dank der sehr geduldigen Einführung schnell in den Rechner ein – wenn sie denn die Gelegenheit dazu bekommen, das Buch zu lesen. Viele Eltern werden es sich nämlich selbst unter den Nagel reißen, um endlich einmal ganz ohne Arroganz und Fachchinesisch zu erfahren, was mit der grauen Kiste eigentlich Sache ist.



Das 200 Seiten dicke Hardcover ist mit beiliegender CD-ROM (voll mit Spielen und anderen Überraschungen) im Tandem-Verlag (http://www.tandem-verlag.de) erschienen.



ZAP – der interaktive Krimi

Das würde ich jetzt aber nicht machen! Dieser Gedanke überfällt einen immer wieder dann, wenn man im Fernsehen einen Krimi sieht oder ihn sich als Buch zu Gemüte führt. In dieses dunkle Haus würde ich ohne Taschenlampe und ohne eine Hundertschaft schwer bewaffneter Polizisten nicht hineingehen. Der Held des Krimis macht es dann doch – und, zack!, schon bekommt er eins über die Rübe. Der Bösewicht freut sich über so viel Blödheit.

Die Helden der Buchreihe ZAP hören da schon mehr auf ihren Leser, denn der kann ab sofort mitbestimmen, was läuft. In den bislang fünf veröffentlichten Bänden denken sich die Autoren Gerit Kopietz und Jörg Sommer Kriminalfälle aus, wie sie für Kinder interessant erscheinen. In Band 4 mit dem Titel „Der Millionen-Basketball" ist die ganze Schule etwa im Streetbasket-Fieber. Auch die Kinder der Clique ZAP – das sind Kai, Smarty, Jo und Sabrina – trainieren wie wild, um an einem Turnier mitmachen zu können. Da wird ihre Trainerin, Kais Kusine, plötzlich auf offener Straße von der Polizei verhaftet. Mit einem Basketball voll wertvollen Schmucks. Klar, daß die Kids alles versuchen werden, um Kommissar Kuckelmann von der Unschuld der Kusine zu überzeugen.

In den von Andi Wolff illustrierten Büchern hilft der Leser seinen neuen Freunden, indem er sich nach jedem Absatz für eine von mehreren möglichen Aktionen entscheidet, die den Verlauf der Story beeinflussen – unter den passend zu den Wahlmöglichkeiten abgedruckten Ziffern geht die Geschichte dann weiter. Außerdem muß sich der Leser eine Abenteuerkarte basteln und auf ihr hilfreiche Gegenstände vermerken, die später im Buch abgefragt und benötigt werden.

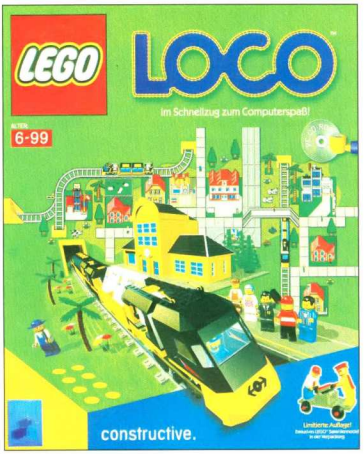
Die kleinen lesefreundlichen Hardcover sind im Kerle-Verlag erschienen.

Lego LOCO

Lego-Bauspaß im Computer? Man sollte es kaum glauben, aber es ist wahr: Ab sofort können junge Computer-Kids direkt in ihrem Rechner mit den famosen Bausteinen jonglieren. Das hat immerhin den Vorteil, daß nach den ersten wilden Baumaßnahmen die sonst so lästige Aufräumerei am Ende entfallen kann. Ein Klick reicht aus – und die Bausteine verschwinden wieder in ihrer Kiste.

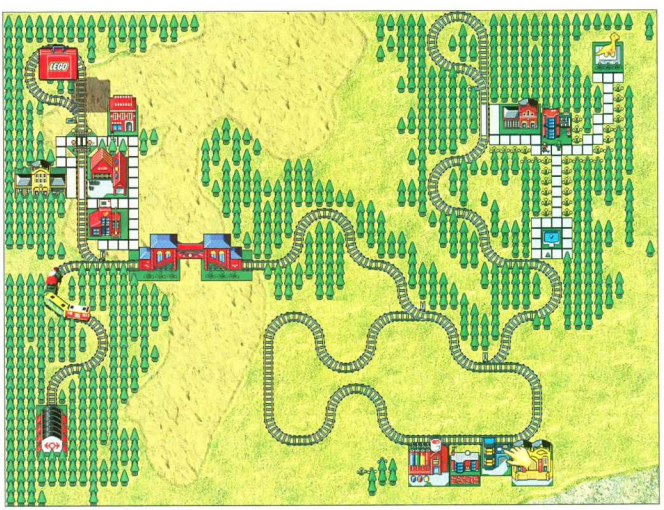
Die Firma Lego ist gleich mit mehreren Spielekartons in den Fachhandel gestartet. Besonders interessant erscheint uns dabei das Spiel LOCO, weil es gleich zwei Spielideen unter einer Oberfläche vereint: Man kann mit dem Programm Lego-Figuren zusammenbauen. Und es ist möglich, mit einer elektrischen Eisenbahn zu spielen, die animiert über die selbst gelegten Schienenstränge tuckert.

Sobald die Kids sich ins Legoland begeben, können sie sich eine von mehreren Landschaften aussuchen, in der sie anschließend den Eisenbahnmechaniker mimen dürfen. Die verschiedenen Szenarien stehen wie so viele andere Dinge auch in einem kleinen Legokoffer zur Verfügung, der oben links in das Programmfenster eingeblendet wird.

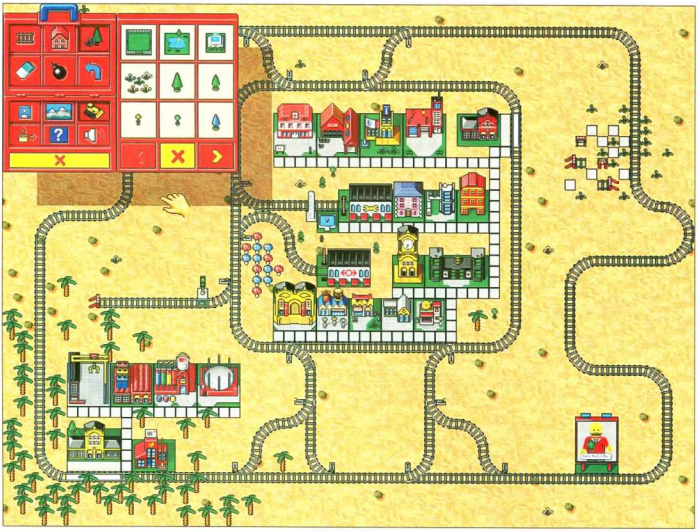


Die einzelnen Szenarien werden in 3D aus der Vogelperspektive gezeigt und sind bereits locker mit einem Schienennetz ausgestattet, so daß ungeduldige Spieler gleich die Eisenbahn aus der Halle lotsen können. Wer die Schienen lieber von Grund auf selbst legen möchte, der löscht einzelne Elemente mit dem virtuellen Radiergummi oder nutzt eine andere Funktion, um alle Bauten auf einmal zu löschen.

Die einzelnen Schienenstränge, Weichen und Endgleise stehen ebenfalls im Koffer zum Abruf bereit. Sie werden mit der Maus angeklickt und lassen sich anschließend auf den Bildschirm stem-



Und schon rattert die Bahn animiert aus ihrer Halle heraus.



Selbst Pilze wachsen auf dem Bildschirm, wenn der Spieler von LOCO es denn wünscht.

peln, wobei ein Druck mit der rechten Taste die Ausrichtung des Schienenstückes ändert. Ist der anvisierte Bereich auf dem Bildschirm bereits belegt, so muß er zuerst mit dem Radiergummi geräumt werden, bevor sich ein neuer Schienenstrang ablegen läßt. Es sei denn, der Spieler wechselt vorher in einen speziellen „Überschreiben"-Modus.

Neben den Schienen selbst lassen sich Bäume, Büsche, Parkanlagen, Seen und verschiedene Häuser in die Szene einfügen. Mit frisch asphaltierten Straßen werden die Häuser verbunden, so daß bald eine kleine Stadt entsteht, durch die bis zu drei Züge mit acht verschiedenen Waggontypen brausen können. Auf den Wegen tummeln sich sogar kleine Lego-Menschen, die von den Kids mit der Lupe angeklickt werden können. Unter der Lupe kann man sehen, ob die Lego-Menschen gerade glücklich sind – und außerdem es ist jetzt möglich, ihnen einen Namen zu geben.



Sobald der Koffer geschlossen wird, wechselt LOCO in den Spielmodus und läßt die Eisenbahn über die Schienen fahren. Leider schalten sich die Weichen von selbst, so daß die Kids nicht dazu in der Lage sind, einen spannenden Crash mit LOCO zu initiieren.

Viele Häuser, die von den Kindern auf dem Bildschirm errichtet wurden, weisen eine ganz besondere Überraschung auf. Werden sie angeklickt, so landet man mitunter in einem Modul, in dem sich lustige Postkarten aufsetzen und mit vielen Lego-Motiven bestempeln lassen. In der Lego-Post lassen sich diese Postkarten dann sortieren und mit dem Postzug an Kinder in der ganzen Welt versenden – natürlich mit Hilfe des Internets. Im Netzwerk verknüpft LECO bis zu neun Rechner zu einem riesigen Schienennetz, durch das die Züge anschließend brausen, um Nachrichten zwischen den Kindern auszutauschen.

Fazit: Die moderne Alternative zur klassischen Spielzeugeisenbahn.

Lego LOCO

Alterstip:	von 6 bis 99 Jahre
System:	Windows 95
Anbieter:	Lego
Internet:	www.lego.com
Preis:	69,95 DM
Tip:	####

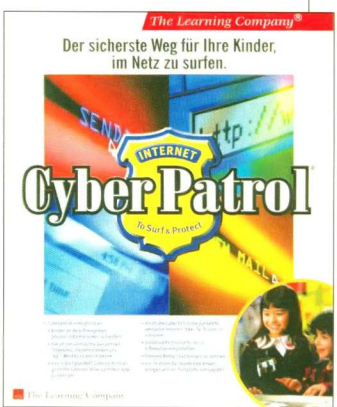


CyberPatrol – Kinder surfen sicher durchs Web

Das Internet ist ein gigantischer Abenteuerspielplatz, der auch für Kinder viele tolle Seiten bereithält. Nur ein Schritt neben dem virtuellen Kinderspielplatz wartet aber das Rotlichtviertel des Webs darauf, Kinder mit ultrapornografischen Inhalten zu verwirren. Aufgeschlitzte Leichen, Gruppensex mit Natursekt oder Sadomasoszenen mit gefesselten Asiatinnen – das ist harter Tobak, der auch im Sexualkundeunterricht besser unerwähnt bleibt.

Da all diese Inhalte stets nur einen Mausklick entfernt sind, verbieten viele Eltern ihren Kindern den Zugang zum Internet. Die bessere Möglichkeit ist es sicherlich, eine spezielle Schutz-Software wie etwa CyberPatrol einzusetzen.

CyberPatrol verwendet eine CyberNOT-Liste, um den minderjährigen Web-Surfern den Zugriff auf pornografische, gewalttätige oder rassistische Seiten zu verbieten. Diese Seiten können fortan nicht mehr im Browser angewählt werden. Eine CyberYES-Liste verweist gleichzeitig auf wertvolle Seiten für Kinder.



Damit die Kinder nicht aus Versehen im Web private Informationen wie etwa die eigene Adresse oder Papas Kreditkartendaten an pädophile Perverslinge oder andere Verbrecher weiterreichen, richtet CyberPatrol auch einen Schutz ein, der das Preisgeben dieser Daten verhindert.

Zusätzlich ist es möglich, für jeden Tag der Woche ein Zeitraster einzurichten, in dem die Kinder surfen dürfen. Außerhalb dieser Zeit, etwa wenn die Eltern bei der Arbeit sind, wird der Zugriff auf das Internet (oder den ganzen Rechner) effektiv verhindert.

Nutzt die ganze Familie den gleichen Computer, so lassen sich bis zu neun individuelle Profile einstellen, die beispielsweise dem älteren Bruder mehr Freiheiten einräumen als dem Nestküken.

Die Vollversion gibt es für 49,95 Mark beim Tewi Verlag (Riesstr. 25 Haus D, 80992 München). Eine englischsprachige 30-Tage-Demo läßt sich im Internet unter www.cyperpatrol.com beziehen.



Der richtige Kinder-Computer

Und der Kleine, der bekommt Papas alten Rechner. Viele Eltern glauben, ihrem Sprößling mit einem ausrangierten Uraltrechner einen Gefallen zu tun. Im Endeffekt sorgen sie damit aber nur für Frust im Kinderzimmer. Tatsache ist, daß Kinderspiele auf CD zu den aufwendigsten Programmen gehören, die überhaupt entwickelt werden.

Kinder, die am Computer spielen oder arbeiten sollen, brauchen demnach einen modernen Multimedia-Rechner, am besten einen soliden Mittelklasse-Pentium mit Windows 95/98, Soundkarte und Stereoboxen, Maus, guter Grafikkarte, schnellem CD-ROM-Laufwerk, einer 2-Gigabyte-Festplatte zum Auslagern der CD-ROMs und einem guten Monitor – am besten einen flimmerfreien 17-Zöller. Da viele Kinderangebote auch im Internet stattfinden, ist ein schnelles Modem als Zusatz nicht verkehrt. Entsprechende PC-Pakete sind im Handel für etwa 2000 Mark zu erstehen – diese Summe sollte denn auch investiert werden.



Kinderseiten im Internet

Auch für Kinder wird im Internet einiges geboten. Doch meistens sind die wirklich spannenden Seiten allein in englischer Sprache verfaßt. Wer sich auf die Suche nach deutschen Kinderangeboten begibt, der sollte bei **„Blinde Kuh“** (http://www.blinde-kuh.de) vorbeischauen.

Der gut gemachte Dienst stellt andere Kinderseiten im Netz ausführlich und mit Bildchen vor – per Mausklick können die Kurzen dann zu Exkursionen ins Kindernetz starten. Zusätzlich gibt es ein Smiley-Verzeichnis, einen Wetterbericht, Online-Geschichten, eine Kinderpost und viele andere Überraschungen.



Sesamstrasse – Erste Schritte De Luxe

Kaum ein Kind, das nicht mit der Sesamstraße aufgewachsen ist. Für alle Kids, die derzeit mit Grobi lernen, was nah ist und was fern, steht nun eine Computer-Umsetzung zur Verfügung.

Auf zwei CDs beschäftigen sich die beliebten Figuren um Ernie und Bert mit Buchstaben und Zahlen und bringen so den Kurzen ein paar wichtige Dinge aus der Schule bei. In Oscars Müllspiel lernen die Kinder etwa, Buchstaben und Gegenstände miteinander zu verbinden. Frei nach dem Motto: Was ist der erste Buchstabe im Wort Fisch? Vielleicht findet das Kind auch etwas in Schnuffys Höhle, das mit W anfängt? Einen Wagen etwa? Interaktive Geschichten, die Figuren wie Ernie auf eine ganz neue Weise interpretieren, sorgen zwischen den Lernetappen ebenso für Abwechslung wie klassische Sesamstraßen-Videos.

Auch bei den Zahlen hat das Spiel einiges zu bieten. Graf Zahl ist da natürlich unverzichtbar, wenn es darum geht, Kinder in die Addition und Subtraktion einzuführen. Das interaktive Telefon dient außerdem dazu, Bibo oder Bert anzurufen, wenn man nur die richtige Nummer kennt.

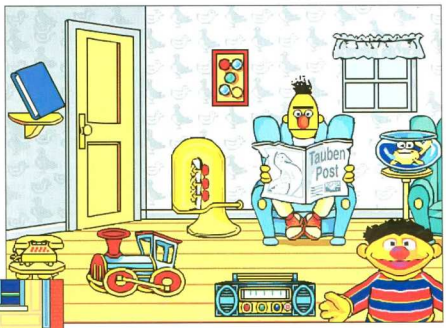


Die Sesamstraße ist ein bißchen bunt geraten.

Die einzelnen Spiele werden nicht in vorgegebener Reihenfolge ausgeführt, sondern müssen erst entdeckt werden. Zu diesem Zweck bewegen sich die Kinder durch die Sesamstraße und können einen Blick hinter die Kulissen werfen. Der magische Mauszeiger sprüht dabei stets Funken, wenn sich ein interaktiver Gegenstand anklicken läßt – meistens wird dann eine amüsante Animation abgefahren oder eben ein Spiel geladen. Schade ist, daß die Zeichnungen und Kulissen sehr grobpixelig gezeichnet wurden. Auch die Farben wirken mitunter, als hätte sich hier ein Farbenblinder auf LSD am Tuschekasten ausgetobt – da bekommen Kinder glatt einen unheilbaren Farbschock. In dieser Hinsicht ist das Spiel noch Meilen von der Konkurrenz entfernt, die wesentlich besseres zu bieten hat.



Auch vom didaktischen Konzept her gibt es Kritikpunkte. Die CD ist für Zwei- bis Vierjährige gedacht, was in Ordnung ist, wenn es darum geht, Geräusche zu erkennen oder den Umgang mit der Maus zu lernen. Warum aber sollte ein Vierjähriger, der noch zwei Jahre von der Grundschule entfernt ist,



Wie wäre es mit einer Stippvisite bei Ernie und Bert?

bereits Lesen und Rechnen lernen? Das ist nun wirklich verfrüht und dürfte Kinder mehr belasten und überfordern als alles andere. Und für einen Erstklässler ist die CD dann doch zu simpel und zu bunt strukturiert.

Fazit: Eine CD allein für echte Sesamstraßen-Fans. Für alle anderen gibt es bessere CDs, etwa die ADI-Reihe von Cendant Software.

Sesamstrasse – Erste Schritte De Luxe

Alterstip:	2 bis 4 Jahre
System:	Windows 3.1/95
Anbieter:	TLC Tewi
Internet:	www.learning.de
Preis:	49,95 DM
Tip:	✌✌



Shareware-Spiele für Kinder

Kinderleicht!

Auch die Shareware-Szene hält viele Spiele speziell für Kinder bereit. Auf der Heft-CD finden Sie über ein Dutzend deutsche und englische Lern- und Spaßspiele, die Sie vor dem Kauf ausgiebig testen dürfen. Die beiden Highlights stellen wir auf dieser Seite vor.

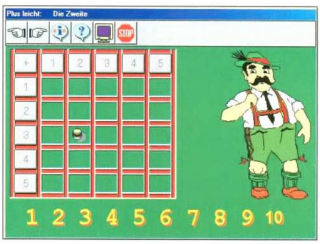


Grundschulpaket 1.0

Das 60-Megabyte-Paket hilft Kindern auf spielerische Weise dabei, den Stoff aus der Grundschule noch einmal daheim am Rechner zu vertiefen. Das mit einer Sprachausgabe und vielen Animationen versehene Programm orientiert sich eng am Lehrplan einer vierstufigen Grundschule und konzentriert sich dabei hauptsächlich auf die Fächer Deutsch und Mathematik.

In der Testversion ist das Modul für die erste Klasse komplett freigegeben. Dabei macht vor allem das Rechnen Spaß, wenn das Programm sich immer neue Aufgabenstellungen ausdenkt und es Kindern gestattet, bis in alle Ewigkeiten neue Rechenaufgaben zu lösen. Dabei schimpft keiner, wenn es einmal nicht sofort klappt mit dem Rechnen – weiter im Programm geht es aber immer erst dann, wenn das richtige Ergebnis feststeht. Eltern, deren Kinder leichte Probleme mit dem Lesen und dem Rechnen haben, finden im Grundschulpaket einen geduldigen Trainer vor, der das kindliche Hirn auf sanfte Weise schult.

Die Vollversion ist für 39 Mark bei Paul Veith (Mörscher Str. 16, 76448 Durmersheim, PaulVeith@aol.com) zu haben.



Das Grundschulpaket: Ziehen Sie die Summe aus den Zahlen in der markierten Spalte und Zeile.



Haben Ihre Kinder nicht Spaß daran, diesen Weihnachtsbaum zu schmücken?

I live at Santa's House 1.0

Obwohl dieses Spiel aus Kanada kommt, kann es doch in jedem Land der Welt zum Einsatz kommen – es verzichtet vollständig auf Sprache und erklärt sich auf rein visueller Ebene.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Elfen im Haus des Weihnachtsmanns am Nordpol. Mit der Maus kann das riesige Aktivitätszentrum, das vom Haus gebildet wird, leicht erkundet werden. Und was gibt es da alles zu entdecken in der Wirkungsstätte von Santa Claus! Etwa eine Keksbackmaschine, in die sich per Mausklick verschiedene Zutaten einfüllen lassen und die mit unterschiedlichen Formen für das Ausstechen der Plätzchen aufwartet. Oder einen Weihnachtsbaum, der sich mit tausend glitzernden Kugeln schmücken läßt. Nicht uninteressant ist auch eine Paketschnürvorrichtung, die Geschenke in hübsches Papier einwickelt, mit buntem Band einschnürt und dann auch noch ein Schleifchen dazuklebt.

Wer sich nur ausgiebig im Weihnachtsmannhaus umsieht, der entdeckt sicherlich auch bald ein verstecktes Malbuch, eine kuriose Figurenbastelmaschine und ein 3D-Puzzle, das nicht eben leicht zu lösen ist.

Die Testversion für Windows 3.1 und Win 95 zugleich ist zeitlich nicht eingeschränkt und verhindert allein den Zugriff auf einige wenige Funktionen der Software. So ist es für Kinder in jedem Alter kein Problem, mit dem sehr einfach zu bedienenden Shareware-Programm für lange, lange Zeit Spaß zu haben. Etwa bis zum nächsten Weihnachtsfest.

Eine uneingeschränkte Vollversion gibt es für 16 Dollar bei AHA! Software Inc. (1915 Casa Marcia Cr., Victoria, BC V8N 2X4, Canada, ssv@islandnet.com, www.familygames.com).



Mit dieser Maschine lassen sich Weihnachtsplätzchen backen.

Umfrageergebnisse

So haben Sie entschieden



In der letzten Ausgabe der SharePlay haben wir unsere Leser darum gebeten, sich an einer kleinen Umfrage zu beteiligen. Wir bedanken uns für die rege Beteiligung und stellen für Sie auf diesen Seiten das Ergebnis zusammen.

Eingesetzter Rechner

100 Prozent von allen Lesern, die sich an der Umfrage beteiligt haben, verfügen über einen Rechner mit dem Betriebssystem Windows 95, 98 oder NT. Ein einzelner Leser setzt parallel dazu auch einen Windows-3.1-Rechner ein, ein anderer verfügt über einen Zweitrechner mit einem anderen Betriebssystem.

Damit folgen unsere Leser endlich dem Trend – Windows 3.1 ist megatot; neue Programme erscheinen für dieses System schon längst nicht mehr in repräsentativer Stückzahl.

Internet-Anschluß

Völlig überraschend war für uns, daß 66,67 Prozent der Leser über keinen eigenen Internet-Zugang verfügen. 12,12 Prozent planen immerhin in Zukunft einen Anschluß, während nur 18,19 Prozent derzeit dazu in der Lage sind, per Mausklick ins Web durchzustarten. Nur jeder fünfter Leser kommt also ins Internet.

Da ist es kein Wunder, daß viele Leser so große Probleme damit haben, Spiele aus Amerika oder England registrieren zu lassen, da für diesen Zweck meistens nur eine Online-Adresse im Programmtext genannt wird. An dieser Zahlungsweise können wir in der Redaktion aber leider nichts ändern.

Sinnvoll ist es sicherlich für alle Shareware-Freunde, so schnell wie möglich ins Netz vorzustoßen, um die Support-Leistungen der Entwickler in Anspruch nehmen zu können.



Wünsche für die Heft-CD

In der Umfrage baten wir um eine persönliche Einschätzung des Inhalts der Heft-CD und fragten nach, welche Themen verstärkt oder reduziert angeboten werden sollen. Hier das Ergebnis:

- **66,67 Prozent** wünschen mehr Vollversionen
- **42,43 Prozent** wünschen mehr Erotik-Spiele
- **30,31 Prozent** wünschen mehr kommerzielle Spiele-Demos
- **21,22 Prozent** wünschen mehr Erotik-Fotos
- **18,19 Prozent** wünschen mehr Shareware-Spiele

Das Ergebnis spricht für sich: Unsere Leser wollen mehr von allem und ansonsten auf nichts verzichten.

Leider ist es uns gerade bei den Spiele-Demos nicht möglich, noch mehr Programme anzubieten, da die Demos in der Regel sehr groß sind und der Speicherplatz auf der Heft-CD doch arg begrenzt ist. An mehr Vollversionen und Erotik-Spielen arbeiten wir bereits.

Überraschend ist, daß die Leser zum Teil sehr kontrovers eingestellt sind. Eine Minderheit votierte etwa vehement gegen Erotik und gegen Spiele-Demos und wünschte sich statt dessen mehr Shareware. Dieser Klientel können wir versichern: Jedes Shareware-Spiel, das uns in die Finger gerät und unsere Qualitätsansprüche erfüllt, kommt auch mit auf die Heft-CD. Nur: Um am Kiosk bestehen zu bleiben, müssen wir uns nach der Masse richten. Was bedeutet, daß die Spiele-Demos und die Erotik uns weiterhin erhalten bleiben.

Wahl der Spiele-Genres

Um zu erfahren, welche Spiele-Genres die Leserschaft überhaupt interessieren, haben wir auch hier nach Präferenzen gefragt:

- **66,67 Prozent** – Jump&Run-Spiele
- **63,64 Prozent** – Geschicklichkeitsspiele
- **42,43 Prozent** – Adventures/Rollenspiele
- **36,37 Prozent** – Kartenspiele
- **33,34 Prozent** – Flipper
- **24,25 Prozent** – Weltraumballerspiele
- **24,25 Prozent** – Brettspiele
- **24,25 Prozent** – Klassiker
- **18,19 Prozent** – 3D-Shooter

Die Plätze 1 und 2 zeigen deutlich, daß sich unsere Leserschaft gezielt für Genres interessiert, die in der kommerziellen Spieleszene derzeit megaout sind. Demnach haben wir mit unserem SharePlay-Angebot ganz klar ein Nischenpublikum gefunden, das sich eben nicht nur für 3D-Shooter und für Ballerspiele interessiert. Dieses Spektrum wird von der Shareware-Szene ja ganz gut abgedeckt.

Zufrieden mit der Heft-CD

- **90,91 Prozent** sind mit der Heft-CD zufrieden, weil:

„... sie vielseitig ist."
„... sie schnell und einfach zu bedienen ist."

„... sie eine übersichtliche Bedienung hat."
„... für jeden etwas dabei ist."
„Guter Inhalt!"
„Kommt gut rüber."
„Die Fotos gut sind."
„Hat einfach alles."
„Gute Abwechslung."
„Einfaches Menü."
„Guter Preis und gute Programme."
„Alles wunderbar geglückt ist."
„Gute Beschreibungen."
„... Preis/Leistung sehr gut ist."

☛ **12,13 Prozent** sind nicht mit der CD zufrieden, weil:

„... kaum Adventure- und Jump&Run-Spiele dabei sind."
„Es müßte mehr drauf sein."
„... es z. T. identisch ist mit HOT CDs."
„Erotik hat mit Spielen nichts zu tun."

Wünsch dir was fürs Heft

Zusätzlich fragten wir nach, welche Themen im Magazin verstärkt oder in kürzerer Form zu behandeln sind. Hier das Ergebnis:

Mehr Seiten im Heft

33,34 % ☛ Erotik aller Art
30,31 % ☛ Hintergrundinfos/News
21,22 % ☛ kurze Shareware-Tips
18,19 % ☛ Besprechungen von Kinder-CDs
15,16 % ☛ lange Shareware-Tips

Weniger Seiten im Heft

42,43 % ☛ Vorstellungen von Internet-Spielen
18,19 % ☛ Berichte über Spiele-Demos

Daß der Erotik mehr Raum im Heft eingeräumt werden soll, überrascht uns nicht. Wie gesagt: Wir lassen uns hier gerne etwas einfallen. Um News aus der Szene werden wir uns ebenfalls bemühen. Sehr überraschend war das Votum für die Besprechung von Kinder-CDs. Da sind anscheinend viele aktive Eltern unter der Leserschaft. Gerne bieten wir Ihnen hier ab und zu ein Special an, wenn wieder genug neue CDs bei uns eingetroffen sind.

Ganz klar: Mangels Internet-Anschluß kommt das Thema Internet-Spiele nicht gut an. In diesem Heft ist ein letzter Artikel zum Thema zu finden, dann verzichten wir erst einmal darauf. Auch die Seiten mit den Spiele-Demos werden wir in Zukunft zugunsten von mehr Shareware-Berichten reduzieren – wenn nur genug hochwertige Shareware-Spiele vorhanden sind.

Welche Artikel/ Inhalte fehlen?

Hier ein paar Anregungen, um die wir uns in den nächsten Monaten kümmern werden. Einige Vorschläge haben wir bereits für das kommende Heft in der Planung:

„Hinweise im Heft, ob bei Registrierung die Folgeversionen eines Programms gratis sind."
„Kennzeichnung bei den Shareware-Shorties, ob es sich um deutsche oder um englische Programme handelt."
„Ausführliche Vorschau auf das nächste Heft."
„Kinder- und Lernspiele auf CD"
„Interviews mit Software-Spielefirmen"
„Bildschirmschoner"
„Gewaltlose Rollenspiele für Kinder"
„Preisspiele"
„Wie werde ich Shareware-Spiele nach der Installation wieder los?"
„Tips zum Bedienen der Spiele"

Kauf der SharePlay

72,73 Prozent der Leser greifen immer zur SharePlay, der Rest nur ab und zu. 84,84 Prozent geben aber an, auf jeden Fall die nächste Ausgabe (also dieses Heft hier) zu erwerben. 3,03 Prozent verzichten auf den Kauf, der Rest ist sich anscheinend noch nicht ganz sicher.

Was verleitet zum Kauf?

Interessant war natürlich für uns, welche Inhalte unsere Leser ganz gezielt zum Kauf eines Heftes verleiten. Ausschlaggebend zum Kauf waren gemäß unserer Auswertung für –

☛ **72,73 Prozent** die Vollversionen
☛ **63,64 Prozent** die Erotik-Beiträge
☛ **54,55 Prozent** der Shareware-Fundus
☛ **21,22 Prozent** die Spiele-Demos

Der Griff zur Konkurrenz

Unsere Leser sind recht eifrig bei der Sache und geben anscheinend eine Menge Geld für Computermagazine aus. Hier die Prozentangaben für die Magazine, die ab und zu neben der SharePlay noch gelesen werden:

☛ **54,55 %** Shareware Light
☛ **51,52 %** Shareware Light Spezial
☛ **30,31 %** HOT CDs
☛ **27,28 %** SuperGames
☛ **24,25 %** PINK
☛ **21,22 %** PC Spiel Spezial
☛ **15,16 %** CDROM Highlights
☛ **9,09 %** Internet Online Spezial
☛ **3,03 %** PC Welt

Die Zahlen zeigen, daß sich unsere Trennung bewährt hat, die Shareware-Spiele in der SharePlay unterzubringen und die Anwendungen und Tools in der Shareware Light zu sammeln: 50 % der Leser greifen zu beiden Heften. Interessant auch, daß ein Drittel der Leser unsere Erotik-Hefte kaufen. Anscheinend kommt unser Magazin-Konzept, das beim Publish-Verlag in mehreren Heften verwirklicht wird, bei den Lesern an. Darüber freuen wir uns natürlich sehr.

Und die Gewinner sind ...

Unter allen Lesern, die sich trotz Angabe einer falschen Faxnummer an der Umfrage beteiligt haben, verlosten wir zehn Lesepakete mit den aktuellen Ausgaben aller unserer Magazine.

Gewonnen haben:

Uwe Schwanefeld
Zum Donnerbach 37
50321 Brühl

Wolfgang Trautsch
Pommernstr. 4
37441 Bad Sachsa

Gerd Schnabel
Kieler Str. 14
19057 Schwerin

Katja Malter
Linzhausenstr. 74a
53545 Linz

Frank Schröder
Danneckerstr. 25
10245 Berlin

Edmund Müller
Alzelbergstr. 39
60389 Frankfurt/Main

Horst A. Walther
Fischerstr. 12
77866 Rheinau-Helmlingen

Udo Gatzweiler
Dourather Str. 40
53797 Lohmar

Reinhard Virgin
Lange Str. 25
18292 Charlottenthal

Thomas Janssen
Westerlooger Gaste 2
26607 Aurich-Middels





SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint am 9. 4. 99

Und das erwartet Sie:

- über **111 neue Shareware-Spiele** vom Feinsten, die im Magazin ausführlich vorgestellt werden
- **viele Vollversionen** von aktuellen Shareware-Spielen
- **spielbare Demos** von bekannten kommerziellen Spielen, darunter endlich Tomb Raider III
- ein **Erotik-Spezial** mit vielen Fotos, Bildschirmschonern und anderen Gimmicks

Ein Highlight vorab: Gruntz 1.0

Monolith, das sind die Programmierer von so bekannten Spielen wie „Rage of Mages" oder „Get Medieval". Ihr neuestes Computerspiel, für das ein deutscher Distributor noch gar nicht feststeht, nennt sich „Gruntz". Wir haben die spielbare Demo!



Und darum geht es: Es ist ein wunderschöner Tag im Lande Groan. Der König und seine untergebenen Gruntz spielen den ganzen Tag auf einer Wiese mit ihren Spielsachen – wie jeden Tag. Da entdecken sie im Gebüsch drei pinkfarbene Knöpfe. Neugierig drücken die Gruntz alle Knöpfe – und öffnen dabei ein Dimensionstor. Just diesen Augenblick nutzen ein paar Bösewichter, um den König und seine Mannen anzugreifen. Unbewaffnet, wie die Gruntz sind, flüchten sie in das Dimensionstor und finden sich in einer neuen Welt wieder. In 36 One-Player-Levels und 8 Multiplayer-Levels versuchen die Gruntz, in ihre Welt zurückzukehren. Dabei kontrolliert der Spieler 40 verschiedene, wunderschön im Comic-Stil animierte Gruntz, nutzt Dutzende von Waffen, Spielzeugen und Powerups und hat dabei eine tolle Zeit. Lemmings meets Warcraft – so läßt sich das Spiel umschreiben.



Infos: www.gruntz.com



PS: Wir bitten, die Verspätung der letzten Ausgaben zu entschuldigen, und versprechen, in Zukunft wieder pünktlicher zu sein.

Das SharePlay-Team:

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

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

Redaktionsassistenz:
Torsten Reimann, Andrea Tauchert

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

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

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

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

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

Einzelverkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.

Erscheinungsweise: zweimonatlich

Verlagsanschrift:
Publish Verlag GmbH
Lessingstraße 1, 76530 Baden-Baden
Tel. 0 72 21/26 03 20, Fax 0 72 21/26 03 23

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

ISSN 1434-7792 • 3. Jahrgang

MATHIAS NEUMANN

MODERNE ZEITEN





Ihr Vorteil:

14,40 DM Ersparnis, null Verpflichtung.

Das Abo von SharePlay.

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

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

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

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

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

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

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

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

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

SPL2/99

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

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



Alle Magazine mit CD-ROM!

Spielemagazine aus dem Publish Verlag

Jetzt im Zeitschriftenhandel!