Auf CD-ROM: 175 Windows-Spiele!

Nr. 3/2000 · Mai/Juni

4 394222 116905 03

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

SharePlay

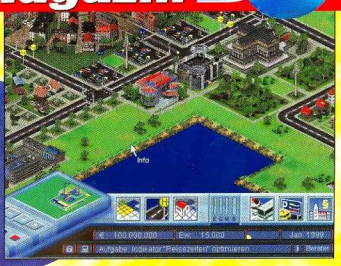
Das Shareware-Spiele-Magazin



Erotik-Vollversion

Get The Girl 1.0

135 Fotos hübscher Mädchen

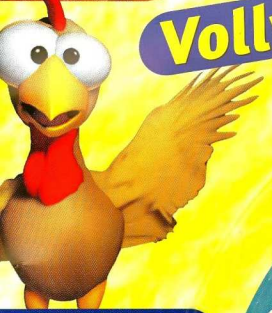


50-MB-Freeware-Version auf CD!

Mobility 1.3

Die 3D-Städte- und Verkehrssimulation von DaimlerChrysler

Vollversion: MoorEnte Light



Spiele-Demos:

Final Fantasy VIII

Der Klomanager

Jetboat Superchamps 3.0 Demo

SPEED-BOOT fahren!



Moorhuhnjagd auf CD!

mit Übersicht über alle Patches im Internet!

Bonus:

33 Knobelspiele

30 Casino-Spiele

Hier fehlt die CD?

Wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler und fragen Sie nach einem vollständigen Heft.

CD defekt?

Bitte einsenden an:
Publish Verlag GmbH, Lessingstr. 1, 76530 Baden-Baden.
Wir schicken Ihnen sofort Ersatz.

175 Games & Programme für Ihren PC

Erotik-Special: 135 Aktfotos hübscher Mädchen

Spiele-Highlights

Virtuelle Moorhuhnjagd 1.0
Fight for Fame 1.0 • Xarlor
Jetboat Superchamps 1.0
Mad Robots 2000 1.21d
Tower of the Ancients

2 Spiele-Vollversionen

Die MoorEnte 1.0 Light
Get The Girl 1.0

Großes Ultisoft-Special

Alle neuen Casino-Spiele!

Spiele-Demos

Der Klomanager
Final Fantasy VIII

Mobility 1.3 – 50 Megabyte Freeware!
Die 3D-Städte-Simulation von DaimlerChrysler

COMPACT disc

Publish VERLAG GMBH

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Internet, Spiele, Shareware,
PlayStation, Freeware, Tools, Updates...

Was will man mehr?



Jetzt im Zeitschriftenhandel!

Mo–Fr von 8–12 Uhr: **Direkt-Bestellung unter:** **Tel. 0 72 21/26 03-20 • Fax -23**
E-Mail: publish@t-online.de



Mobility und 175 andere Spiele

Auf der Heft-CD finden Sie nicht nur das Freeware-Spiel Mobility von DaimlerChrysler, sondern auch satte 175 weitere Games vor, die Ihnen dabei helfen, eine angenehme und aufregende Zeit vor dem Bildschirm zu verbringen.

Liebe Leserinnen und Leser,

das Spielemagazin für Fachhändler, MCV, berichtete in der Kalenderwoche 7: Ein großer, bekannter Spiele-Distributor, der die Rechte an vielen alten Klassikern wie Space Invadors und Centipede besitzt, verklagt in den USA semiprofessionelle Shareware-Firmen wie eGames, Xtreme Games, MVP Software und Webfoot Technologies auf Produkteinstellung und Schadensersatz. Diese Firmen haben – wie zahllose andere Programmierer auch – Klone und Variationen der alten Klassiker geschrieben. Klare Sache: Die halbe Shareware-Szene lebt von Neuinterpretationen bekannter Spielideen. Wird die Shareware-Szene nun ausgedörrt, weil ihr ein Rechteinhaber den Hahn zudreht?

eGames hat laut MCV bereits zurückgeschlagen: Die Amerikaner sind der Meinung, dass die Ideen, die hinter den Spielen stecken, frei sind und dass das Urheberrecht nur die Autorenarbeit und den Namen des Spiels schützt. Bis zu einer Klärung dieser Misere vor Gericht wird sicherlich noch viel Zeit verstreichen. Wir von der SharePlay haben uns derweil in der deutschen Shareware-Szene umgehört, um Meinungen zu sammeln.

Markenrecht beachten

Jürgen Schlottke (www-schlottke.de), Mitinitiator der **Deutschen Shareware Autoren-Vereinigung SAVE** (www.s-a-ve.de) holt weit aus:

„Die Klage ist aus meiner Sicht eine Luftnummer, um Aufmerksamkeit zu erregen. Ich weiß nicht, wie die Klägerfirma ihre Klage in den USA begründet, in Deutschland käme für eine Klage nur ein Verstoß gegen eines der folgenden Schutzrechte in Frage:

1.) Markenrecht
2.) Urheberrecht
3.) Gebrauchsmusterschutz
4.) Wettbewerbsrecht

Von rechtlicher Relevanz ist in diesem Falle wohl nur das Markenrecht: Namen von Spielen wie Pacman sind als eingetragene Marken geschützt und können nicht legal von jemand anderem als dem Markeninhaber verwendet werden. Jeder Hersteller eines „Klons" sollte daher tunlichst davon absehen, einen der Namensbestandteile „Pac" oder „man" zu verwenden, wenn er sein Spiel unter eigenem Namen in den Handel bringt. Wer dagegen verstößt, ist als Software-Anbieter auch in Deutschland abmahngefährdet. Das trifft natürlich auch auf alle anderen Spielhallenklassiker und deren als Marke geschützte Namen zu (Centipede, Asteroids und viele andere mehr).

Aber ansonsten sehe ich nichts, was die Klage gegebenenfalls rechtfertigen würde: Das Urheberrecht schützt die Original-Quellcodes und Original-Binaries, betrifft aber nicht das „Klonen", bei dem zwar ähnliche, aber eben nicht identische Werke entstehen.

Der Gebrauchsmusterschutz gilt nur für das, was damals geschützt wurde: Seinerzeit lief Pacman auf schwergewichtigen Standkonsolen mit fest montierten Joysticks in Spielhallen. Selbst wenn es auf diese Geräte einen Gebrauchsmusterschutz gibt: Der Schutz gilt natürlich nur für das als Gebrauchsmuster angemeldete Spielhallengerät, das nicht nachgebaut werden darf, nicht aber für PC-Software.

Bliebe letztendlich das Wettbewerbsrecht übrig: Gemäß Wettbewerbsrecht gilt eine „unmittelbare Leistungsübernahme" eines Konkurrenten in Deutschland immer als Wettbewerbsverstoß. Hier stellt sich für mich jedoch gerade bei den im Laufe der Jahre entstandenen zahlreichen Pacman-Klons die Frage, wer, wann und was von wem übernommen hat. Ich schätze mal, viele der Pacman-Klon-Programmierer sind viel zu jung, um jemals eine originale Pacman-Spielhallenkonsole live in Aktion gesehen zu haben. Von „unmittelbarer Leistungsübernahme" kann daher wohl kaum die Rede sein. Eher haben die zahlreichen heutigen Klon-Programmierer im Laufe der Jahre gegenseitig bei sich abgeschaut, aber nicht bei der Original-Pacman-Konsole. Die heutigen Klons sind daher keine Klons der Original-Konsole mehr, sondern Klons von anderen Klons.

Deutschen Anbietern von Software-Klons ehemaliger Spielhallen-Konsolen würde ich empfehlen, jeden Hinweis auf den (meist als Marke geschützten) Originalnamen bei ihren Klons zu vermeiden und der Sache ansonsten gelassen entgegenzusehen."

Auf dass Ihr Joystick Funken schlage,

Carsten Scheibe *Chefredakteur*



Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD

Spielothek auf CD

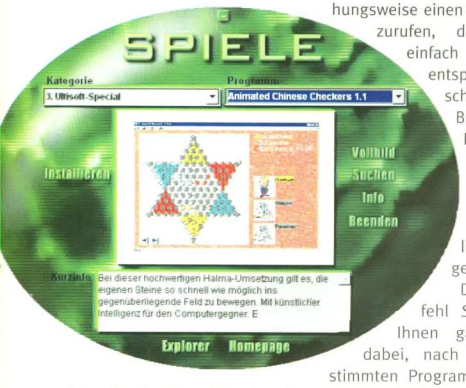
Die Shareware-Szene rüstet auf: Zahlreiche tolle Spiele sind in den letzten Wochen erschienen, die wir Ihnen auf der Heft-CD anbieten. Unser Menüsystem hilft dabei, das Angebot zu sichten und einzelne Programme auf die Festplatte zu kopieren.



Unser Menüsystem stellt alle Programme ausführlich vor.

Unser Menüsystem

Unter Windows 95/98/NT wird automatisch unsere bewährte 32-Bit-Shell **(START32.EXE)** mit ovaler Oberfläche aufgerufen. Alternativ dazu können Sie auch das schnellere, aber einfacher gestaltete 16-Bit-Menü mit **START16.EXE** starten. Die Datei befindet sich im Hauptverzeichnis der Heft-CD.



Das Menüsystem 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.

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.

Um ein Programm zu starten oder zu installieren beziehungsweise einen Hilfetext abzurufen, drücken Sie einfach einen der entsprechend beschrifteten 3D-Buttons. In der Regel werden die Programme mit dem Menü-Button „Installieren" aufgerufen.

Der Menübefehl *Suchen* hilft Ihnen ganz gezielt dabei, nach einem bestimmten Programm oder einer Beschreibung zu fahnden. Nach der Eingabe eines Suchbegriffs schaut das Menü in allen Textfeldern nach, ob es zu einer Übereinstimmung kommt.

Was mache ich, wenn die Heft-CD nicht funktioniert?

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.

Was tue ich, wenn sich ein Programm nicht starten lässt?

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.

Einen weiterführenden Support zu den Programmen können wir Ihnen leider nicht anbieten. Doch ist es so, dass in der Regel alle Programmierer Ratschläge in ihren Hilfetexten veröffentlichen oder an dieser Stelle auch Bugs und Startprobleme beschreiben, die bereits bekannt sind.

Wir im Internet

Im World Wide Web unterhalten wir inzwischen drei Homepages.

Auf der **Typemania**-Homepage (www.typemania.de) werden alle neuen Zeitschriften vorgestellt, die bereits bei uns eingetroffen sind und demnächst am Kiosk aufschlagen. Zusätzlich können Sie frühere Ausgaben nachbestellen, an einem täglichen Gewinnspiel teilnehmen oder uns im Gästebuch die Meinung sagen. Inzwischen ist Typemania.de auch ein hochwertiges Newsportal. Jeden Werktag lesen Sie hier die neuesten Internet-Nachrichten, erfahren mehr über die Shareware-Szene und sehen die neuen CD-ROMs, die uns erreicht haben.

DeuShare (www.deushare.com) ist unser Shareware-Depot. Hier stellen wir an jedem Tag der Woche ein deutsches Programm ausführlich vor – und stellen es zum Download bereit. Dutzende von Vollversionen lassen sich ebenfalls gratis beziehen.

Erotik pur gibt es bei **PinkSex** (www.pinksex.de). Jeden Monat stellen wir ein aufregendes Bilderset zusammen. Viele Artikel zum Thema sind hier ebenfalls zu finden.

Inhalt

Redaktionelles

3 **Editorial**

4 **Spielothek auf CD**
Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD

19 **Shareware von A bis Z**
175 x Shareware-Spiele

66 **Vorschau, Impressum & Cartoon**

Vollversionen

12 **Dalli Klick!**
Erotik-Vollversion: Get The Girl 1.0

14 **Freche Mädels**
137 Aktfotos aus den Beständen von Friedrich Knebel

20 **Ente gut, alles gut**
MoorEnte 1.0 Light

Shareware-Lupe

6 **Blasen an den Fingern**
Shareware-Updates

21 **Keine Gnade für Hühner**
Virtuelle Moorhuhnjagd 1.0

22 **Wellenreiter**
Jetboat Superchamps 1.0

23 **Verrückte Roboter**
Mad Robots 2000 1.21D

24 **Kilometerfresser**
Mille Bornes 1.5

25 **Nieder mit den Xirius!**
Oxide 1.0

26 **Turmbau zu Babel**
Tower of the Ancients

27 **Im Schlangenturm**
Troy 2000 1.06

28 **Claim abstecken**
Xarlor: Infinite Expanse

29 **Akuter Bürostress**
Crazy Office 1.0

30 **Verkehrschaos**
Mobility 1.3

38 **Hauptsache Gewinnen**
30 Ultisoft-Spiele

Shareware kompakt: Top 22

40 **Alien Force Two 1.3.1**
Zwei Spieler bekriegen sich im Labyrinth

40 **Balloon Pop 1.0**
Bunte Luftballons zerplatzen

41 **Carrie's Clock 02.11.2000**
Bunte Kartenpatience

41 **CastleMouse 2000 1.0b**
Wer treibt die Katze aus der Burg?

42 **Deluxe SkiJump 1.50**
Können Sie Skispringen?

Virtuelle Moorhuhnjagd



Die armen Hühner! Während verschiedene Naturschutzbehörden bereits Zeter und Mordio schreien, heben Millionen von Süchtigen in den



Arbeitspausen die Flinte, um wehrlose Moorhühner vom Bildschirm zu ballern. Das kostenlose Kultspiel liegt nun endlich auch bei uns auf der Heft-CD vor. Und ab Seite 57 zeigen wir Ihnen auch noch, welche Moorhuhn-Goodies sich aus dem Internet fischen lassen. **Ab Seite 21.**

Städte bauen mit Mobility



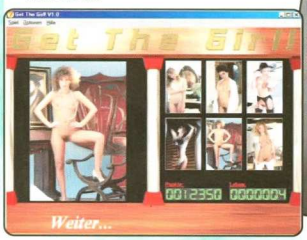


Verkehrter Verkehr: Von DaimlerChrysler stammt das professionelle 3D-Aufbauspiel Mobility. Es gilt, auf der Basis von verschiedenen Szenarios eine große Stadt zu bauen, deren Häuser sich schon bald mit Leben füllen. Damit die winzigen Bewohner allerdings mit ihrem Bürgermeister zufrieden sind, gilt es, ein perfektes Verkehrsnetz auszuknobeln. Der 3D-Bolide liegt als Freeware auf der Heft-CD vor. Wir nehmen uns acht Seiten Platz, um Sie mit einem Handbuch zum Spiel zu versorgen. **Ab Seite 30.**

Großes Erotik-Special

Ein bisschen Spaß muss sein. Michael Derbort hat uns die Vollversion seines neuen Erotikspiels Get The Girl zur Verfügung gestellt – erinnert ein wenig an das alte Dalli-Klick, nur mit besseren Motiven. Damit unsere Leser auch sonst etwas zum Staunen haben, sammeln wir weit über hundert ästhetische Aktbilder aus den Archiven des bekannten Fotografen Friedrich Knebel auf der Heft-CD. Wohl bekommt's.

Ab Seite 12.





Inhalt

42 **Disasteroids 1.2**
Asteroiden im Weltall müssen vernichtet werden

43 **Fight For Fame 1.0 light**
Echtzeit-Strategiespiel im 8. Jahrhundert

43 **Gem Master 1.6**
Farbenprächtiger Columns-Klon

44 **Hell Fighter**
Kostenloses Weltraumballerspiel

44 **Lexicon 1.11**
Schnelles Spiel mit Worten

45 **Logication 3.0**
Brettspiel für Knobelfreunde

45 **MahJong 2000 – Lux. Ed. 1.1 Rel. 2**
Umsetzung des bekannten chinesischen Brettspiels

46 **Megamind 1.0**
Wer knackt den Computercode?

46 **Paraben's mah-jong 2.0**
Ein Drache aus 144 Steinen muss abgetragen werden

47 **Polypus 2**
Zwei Kraken kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Spielbrett

47 **QuickDraw Casino Q.990928.1445**
30 verschiedene Version des Videopokers

48 **Rat Race 2000 5.0**
Ratten rennen um ihr Leben

48 **Spot the Diff' 1.1**
Finden Sie den Unterschied heraus?

49 **The Project 2 1.02**
Top-View-Actionspiel für DOS

49 **Tremor Gold**
Ego-Shooter in 2D mit vielen Extras

50 **Tuckers Abenteuer 1.06**
Buntes Plattformspiel

50 **Witches 1.0**
Strategisches Arcade-Spiel mit vielen Hexen

Demo-Versionen

51 **Geschäft am stillen Örtchen**
Der Klo-Manager

52 **Magische Träume**
Final Fantasy VIII

Internet

54 **Kostenlose Pausenfüller**
Neue Shockwave-Spiele im Internet

57 **Moorhuhn-Fieber**
Moorhuhn-Seiten im Internet

CD-Kaufberatung

60 **Voller Spieltrieb voraus**
Elternratgeber: Software für Computer-Kids

Shareware-Updates

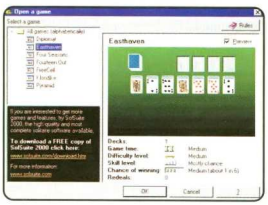
Blasen an den Fingern

Die Virtuelle Moorhuhnjagd ist in aller Munde. Doch es gibt noch andere kurzweilige Spiele, die sich in der Mittagspause angehen lassen. Auf den folgenden Seiten stellen wir für Sie eine Auswahl interessanter Shareware- und Freeware-Spiele zusammen.



123 Free Solitaire 4.1

Freeware. Die Kollektion enthält die sechs Kartenpatiencen Easthaven, Free Cell, Four Seasons, Fourteen Out, Klondike und Pyramid. Endlich



kann man die beliebtesten Kartenpatiencen in einer perfekten Kulisse spielen – und das auch noch völlig kostenlos. E

15 Puzzle 2.0

Bei diesem Schiebepuzzle müssen 15 Zahlenplättchen in die richtige Reihenfolge gebracht werden. 15 $, E

3D Mühle 1.11

Spielen Sie Mühle gegen den Computergegner oder gegen einen Freund, der mit vor dem Bildschirm



Platz nimmt. Im Spielhallenmodus werden die Highscores der besten Taktiker automatisch ins Internet hochgeladen. Mit 3D-gerenderten Grafiken und Arcade-Modus. 18 $, D

5-Draw Mania 1.1

Freeware. Wer Spaß an einer Draw-Poker-Simulation hat, kann virtuel-



le Dollar auf sein Blatt setzen. Mit integrierter Statistik. E

Advanced Tetric 3.12

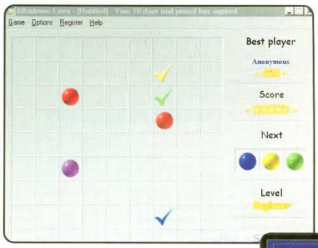
Die Tetris-Variante weiß durch ansprechende Grafik und viele Zusatz-



funktionen zu gefallen. Sieben unterschiedliche Block-Sets stehen zur Verfügung, Hintergrundklänge und -grafiken kann der Spieler dem eigenen Geschmack entsprechend einstellen. Mit den Spielmodi Pentix, Color Tetris, Advanced Tetris und Advanced Pentix. 17,90 $, E

Alhademic Lines 1.10

Alhademic Lines ist ein Knobelspiel mit 3D-Grafiken, beeindruckenden



Soundeffekten und einer stimmungsvollen Hintergrundmusik. Wer sich im Spiel behaupten kann, darf sich in eine Top-100-Highscoreliste eintragen. Jeweils fünf gleichfarbige Steine müssen in eine Reihe gebracht werden. 10 $, E

Align It! 1.30

Ziel des Denk- und Strategiespiel ist es, mehr als vier Spielsteine der gleichen Farbe in einer horizontalen, ver-



tikalen oder diagonalen Linie aneinander zu reihen. Diese verschwinden und erhöhen den Punktstand. 20 DM, D

American Poker 1.2

Der Poker-Automat lädt den Spieler ins virtuelle Casino ein. Hier kann man bis zu 25 Dollar auf eine Runde setzen und bis zu 12.500 Dollar gewinnen – rein virtuell natürlich. Benötigt Msvbvm60.dll. 10 $, E



Systemvoraussetzungen

In der SharePlay führen wir passend zu den auf der Heft-CD gespeicherten Programmen den Namen des Spiels und die aktuelle Versionsnummer auf. Alle Spiele sind unter Windows 98 ausgiebig von uns getestet worden. Die Systemangabe „Windows 95" in den Produktinfo-Kästen weist auf eine Minimalsystemvoraussetzung hin – die Spiele laufen auch unter Windows 98, Windows 2000 und in der Regel auch unter Windows NT.

Das Buchstabenkürzel D hinter den Kurzbeschreibungen weist auf deutschsprachige Programme hin, während das E für Englisch steht. Ist uns der Preis der Vollversion bekannt, so wird er ebenfalls benannt.

Arkanoid2000 1.10

Das Remake des Klassikers Arkanoid ist mit 60 Levels und drei Schwierigkeitsgraden ausgestattet. Mehr als 30 verschiedene Steintypen im Verbund mit zehn Powerups sorgen für erhöhten Spielspaß. Mit Level-Editor. 10 $, E

Artifact 1.0.0.89

Bei diesem Online-Spiel gilt es, im Internet-Multiplayer-Modus ein eigenes Empire aufzubauen, den Städtebau zu planen und Kämpfe gegen andere Nationen in Echtzeit durchzuführen. Dabei müssen die sieben alten Artifakte gefunden und in Besitz genommen werden. 35 $, E

Babel Rel. 3

In diesem Adventure, das mehrere Preise gewonnen hat, wachen Sie mitten in einem geheimnisvollen Flur auf, deren Wände mit eiskaltem Stahl gefliest sind. Finden Sie heraus, wie Sie in diese unglückliche Lage gekommen sind. E

BeeBop2 2.03

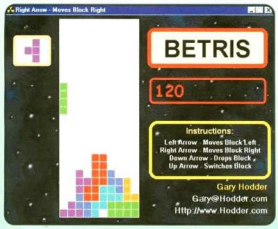
BeeBop2 ist ein neuer Breakout-Klon mit noch mehr Raketen, Lasern und Powerups. Trifft der Spieler ei-



nen bestimmten Stein, so kann er sogar auf die bunten Mauern schießen. Die Shareware-Fassung stellt zehn Levels zur Verfügung, die Vollversion 40. 10 engl. Pfund, E/F

Betris 1.0

Freeware. Diese Tetris-Version wird mit den Cursortasten gespielt.



Schafft es der Spieler, einen hohen Highscore zu erzielen, so lässt sich dieser direkt ins Web hochladen. E

B-Jigsaw 4.0

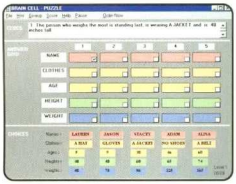
Dies ist eine elektronische Version des klassischen Jigsaw-Puzzlespiels. Mit bereits vorhandenen BMP-Bildern können eigene Puzzle-Aufgaben generiert werden. Es gibt drei Schwierigkeitsstufen, jede mit einer anderen Teilgröße der Puzzlesteine. Anfänger bekommen große, Geübte normale und Experten die ganz kleinen Puzzlesteine gereicht. 15 $, E

Blitzln 2.26

Freeware. Das Programm gewährt schnellen Zugang zum Internet, um im „Internet Chess Club" eine Partie Schach gegen einen Unbekannten zu wagen. E

Brain Cell 2.0

Das Logikspiel stellt ihnen fünf Personen mit unterschiedlichen Größen, Gewichten und Lebensjahren vor. Es gilt, die Hinweise des Programms richtig auszuwerten,



um herauszufinden, in welcher Reihenfolge die Leute stehen müssen. Mit zehn Levels. E

Broker 1.3.1.233

Broker ist ein Spiel um Firmen und Aktien. Es geht darum, durch ein geschicktes Legen seiner per Zufall gezogenen Spielsteine auf das 12 x 12 Felder große Spielfeld und das Kaufen von Aktien einer dadurch entstandenen Firma möglichst viel Guthaben anzusammeln. Spielbar mit mehreren Personen an einem PC oder in der Vollversion auch über Netzwerke. 19,90 DM, D

Checkers 1.2

DOS. Freeware. Fordern Sie den Computer zu einer Runde Dame heraus. Dabei liegt es an Ihnen, den Schwierigkeitsgrad festzulegen. Jetzt mit Undo-Funktion, um den letzten Zug zurückzunehmen. E

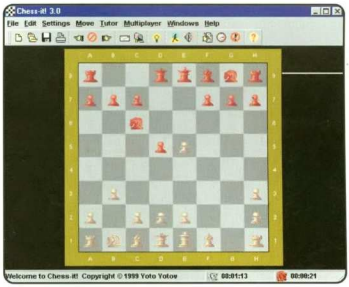
Chess-it 3.0

Freeware. Kostenlose Schachversion, die mit einer digitalen Uhr, einer

Was ist Shareware eigentlich?

Es gibt viele Namen für das Vertriebskonzept Shareware. Viele Anwender bezeichnen diese Sorte von Programmen als „Prüf-vor-Kauf-Software" – und dieser Name trifft die Sache auch am besten. Der Empfänger eines Shareware-Programms darf dieses kostenlos etwa einen Monat lang auf Herz und Nieren testen. Erst nach Ablauf der jeweils festgelegten Testzeit muß er sich entscheiden: Zahlen oder löschen? Wer sich zum Kauf entschließt, der erhält für sein Geld eine lizenzierte Vollversion, die meistens noch mehr Funktionen aufweist als die Testversion, um einen zusätzlichen Anreiz zum Bezahlen zu liefern.

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



Protokollliste der ausgeführten Züge und einem Multiplayer-Support via E-Mail aufwartet. E

CINQUE

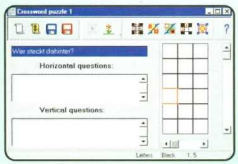
Freeware. Aus fünf vom Computer zufällig ausgewählten Zahlen ist durch Verknüpfung mit den vier Grundrechnungsarten eine Rechnung zu bilden, die eine sechste vorgegebene Zahl als Endergebnis liefert. D

Colony

Es gilt, eine Reihe fremder Welten zu erobern. Zu diesem Zweck errichtet der Spieler eine Kolonie, die dann stetig wachsen muss. Mit 3D-Grafiken, einer isometrischen Draufsicht auf das Spielbrett und Mehrspielermodus. D/E

Crossword puzzle 1

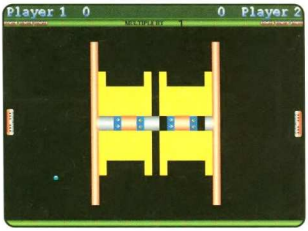
Das Spiel erlaubt es, Kreuzworträtsel am Bildschirm zu lösen. Ein Editor zum Anlegen eigener Rätsel liegt dem Spiel bei. Die fertigen



Aufgaben werden als Bitmaps exportiert. 10 $, E

Double Battle 1.5

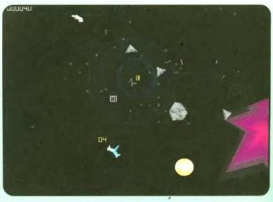
DirectX. Double Battle ist eine Mischung aus den bekannten Breakout-Spielen und Pong. Zwei Spieler können hier gleichzeitig gegeneinander antreten. Fehlt der zweite Spieler, über-



nimmt der Computer diese Rolle. 85 immer schwerer werdende Levels und viele Extrawaffen garantieren einen langen Spielspaß. In der Vollversion steht Ihnen ein Level-Editor zum Erstellen eigener Levels zur Verfügung. Tolle Grafik und fetziger Sound runden das Spiel ab. 20 DM, E

Driftzone

Freeware. Driftzone ist wie Asteroids auf Steroiden. Um die gute Op-



tik der Shareware auszureizen, wird eine 3D-Beschleuniger-Grafikkarte benötigt. Mit Internet-Modus. E

ElektroPuzzle 1.319

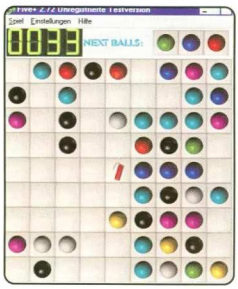
Das ElektroPuzzle erinnert an Tetris und bietet eine exzellente Grafik. In



der Shareware sind vier Levels und der Amokmodus voll spielbar. 24 DM, E

Five+ 2.72

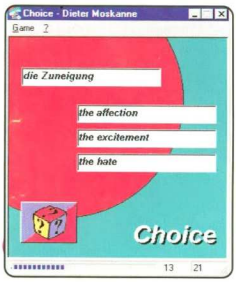
Five+ ist ein Strategiespiel mit hohem Suchteffekt und schöner, vorgerenderter 3D-Grafik. Das Ziel des



Spiels ist es, gleichfarbige Kugeln durch Verschieben auf dem Brett aneinander zu reihen, um auf diese Weise Punkte zu erzielen. Wird eine Reihe aus fünf oder mehr Kugeln gebildet, so verschwinden diese und machen Platz für neue Kugeln. 15 $, D

Fremdsprachen Spielesammlung 1.31

Das Programmpaket enthält fünf Spiele, mit denen sich Fremdsprachen wie Englisch, Spanisch, Russisch oder Griechisch besser üben lassen. 40 DM, E



Geert's Backgammon 2.6.9

Freeware. Kostenloser Backgammon-Simulator mit mehreren Schwierigkeitsstufen und mit Statistikmodul. E

General 4.3

Freeware. Sie herrschen über Ihr eigenes Land und versuchen, die neunzehn Nachbarländer zu er-



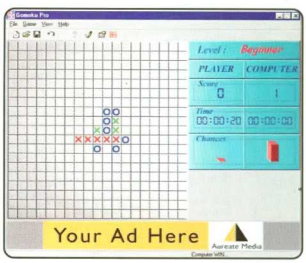
obern. Das Spiel kann gegen den Computer oder einen Freund gespielt werden. E

Get Five! 4.7

DOS. Freeware. Get Five! ist ein Strategiebrettspiel. Verbinde fünf Kugeln zu einer Reihe. Das Spiel gegen den Computer ist möglich. E

Gomoku Pro 1.1

Freeware. Gomoku Pro ist die Computerumsetzung eines antiken



Brettspiels. Im Gegensatz zu vielen anderen weist diese Variante aber eine sehr hohe Spielstärke auf. E

Hangman 1.1

Freeware. Spielen Sie das klassische Hangman gegen den Computer oder einen Freund. Es stehen bereits mehrere Wortlisten zur Auswahl. Wer möchte, legt eigene an. E

Hangman 3D 1.7 Beta 1

Freeware. Versuchen Sie, das Wort zu entschlüsseln, das der Computer vorgibt, bevor Ihr Körper am virtuel-



len Galgen hängt. Der Software liegt auch eine deutsche Wörterliste mit 75.000 Begriffen bei. E

Interchess 2.3.5

Freeware. Ein sehr ansprechend gestaltetes E-Mail-Schach-Programm, das es erlaubt, die Züge



per elektronischer Post auszutauschen. E

JoTower 1.0

Ihre Aufgabe besteht in diesem Spiel darin, einen Turm Stein für Stein abzutragen. Die Steine müssen dabei auf einem neuen Fundament platziert werden. Dabei gilt die Regel, dass ein Stein nur direkt auf das Fundament oder auf einen größeren Stein abgelegt werden kann. Auf Wunsch zeigt Ihnen der Computer die Lösung. 20 DM, D

Kali 1.99e Beta

Kali ist ein großes Spielenetzwerk im Internet, auf dessen 600 Servern sich regelmäßig über 200.000 Anwender aus 65 Ländern zu einem Multiplayergame à la Descent oder Command & Conquer treffen. Mit diesem Client bekommen Sie Zugriff auf das Netzwerk. Derzeit werden über hundert Spiele unterstützt. 20 $, E

KChess Elite 3.5.0.4

KChess Elite richtet sich an Schachfreunde, die jedes Detail im Spiel regulieren möchten. Dabei tritt der Anwender gegen den Computer oder gegen einen Freund an – letzteres sogar per Mail. Die Brettaufbauten, die vorgegebene Spieldauer und die Spielstärke gehören dabei zu den Vorgaben, die der Spieler trifft. Es stehen zwölf Figurensets und 17 Fonts zur Verfügung. 36 $, E



Kopi 1.0

Kopi ist ein Kartenspiel, das an Hearts erinnert. Versuchen Sie, alle Karten loszuwerden, sodass der Gegner sie alle aufnehmen muss. Die drei Gegner werden vom Computer simuliert. 15 $, E

LaserAge 1.9.1

Freeware. Exzellente Grafik bietet dieser Klon des legendären Galaxian/



Galaga-Spielprinzips. In den drei Levels gilt es mit einem schnittigen Raumgleiter 45 Wellen mit 15 verschiedenen Gegnern abzuschießen, wobei den Spieler neun einzusammelnde Powerups unterstützen. E

Let's go on driving II 2.0

Let's go on driving – das ist ein Arcade-Straßenrennspiel für Action-Freunde. Fahren Sie durch realisti-

sche Landschaften und achten Sie dabei auf den Gegenverkehr – denn der kommt schneller, als Sie glauben. 29 DM, D

Lines 2000 1.2b

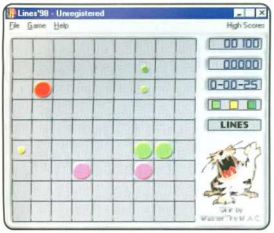
Ständig tauchen auf dem Spielbrett neue Kugeln unterschiedlicher Farbe auf. Nur wenn fünf gleichfarbige in eine Reihe gebracht werden, lö-



sen sie sich auf. Durchscheinende Spielsteine zeigen an, wo neue Kugeln in der nächsten Runde erscheinen. 10 $, E

Lines'98 3.11

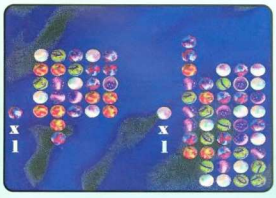
Versuchen Sie, mindestens fünf Kugeln gleicher Farbe in eine Reihe zu zwingen, damit sie sich auflösen.



Sieben verschiedene Farben können ins Spiel gebracht werden. 10 $, E

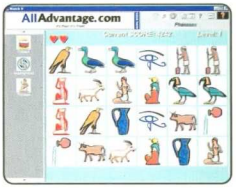
Marble Crazy 1.02a

Freeware. Bei diesem Geschicklichkeitsspiel geht es darum, einen Gegner darin zu schlagen, gleichfarbige Murmeln schneller zu gruppieren als er. Dabei müssen Reihen der Murmeln verschoben und gedreht werden. Es gibt mehrere Spielmodi: Der Spieler tritt wahlweise gegen den Computer an, lässt sich auf einen Marathon gegen die Zeit ein oder bittet einen Freund an die Konsole. E



Match It 1.0

Freeware. Das Memory-Spiel wird gegen die Zeit gespielt. Versuchen Sie, innerhalb der gegebenen Zeit



so viele Pärchen wie nur möglich aufzudecken. Es stehen mehrere Levels zur Verfügung. E

MatchMania

Freeware. Fünf gleiche Blöcke müssen in eine waagerechte Reihe ge-



bracht werden, damit sie sich auflösen. E

Metaloids 1.1

Metaloids ist ein Topdown-Weltraum-Shooter mit einer 3D-gerenderten Grafik. In den einzelnen Levels trifft der Spieler auf 15 verschiedene Weltraummonster. Zahlreiche Powerups und ein Mutterschiff sorgen für zusätzliche Spannung. In der Vollversion stehen 50 Levels zur Verfügung. 13 $, E

Minitris Classic 2.5 Build 1.57

Bei diesem Columns-Klon müssen drei gleiche Steine in eine Reihe gestellt werden, damit sie sich auflösen. Das neue Scoreboard verwaltet die Ergebnisse von bis zu 1.000 Spielen von 100 verschiedenen Anwendern. 12 $, E



Monster Memory 1.0

Monster Memory ist ein klassisches Memory-Spiel für ein bis zwei Spieler mit Highscore-Liste. Doch Achtung: In einigen Karten haben sich Monster eingeschlichen; wer diese aufdeckt, verliert Punkte! Monster Memory benötigt zum Betrieb die VB-Runtime-Dateien. 15 DM, D

Moraff's CyberCheckers 3.00

Freeware. Das bekannte Brettspiel Dame wird neu für den PC umgesetzt. Die PC-Fassung wartet mit verschiedenen Spielbrettern und Figurensets auf. Man kann gegen den Computer oder einen Freund antreten. E

MozPong DX 1.0.7E

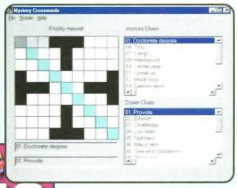
Wer auf einen neuen Breakout-Klon scharf ist, probiert MozPong DX aus. Das aufregende Spiel wartet



mit vielen Überraschungen auf und stellt eine Reihe ausgefallener Powerups zur Verfügung. Mit toller 3D-Grafik, verrückten Monstern, drei Schwierigkeitsgraden und einem Game-Editor. Benötigt DirectX. 15 $, E

Mystery Crosswords

Mystery Crosswords bietet 50 verschiedene Puzzles an. Jedes be-



steht aus einem Kreuzworträtsel, das in einem 9 x 9-Feldraster gespielt wird. Die Aufgaben lassen sich auch ausdrucken. In der Testversion sind fünf Puzzles enthalten. 10 $, E

Top-Shareware

Anti-Trojan 4.0.98
Freeware. Das Tool schützt den PC vor Trojanischen Pferden wie Back-Orifice oder Netbus. D

Bushaltestelle „Typemania"
Die Vollversion des bekannten Bildschirmschoners „Bushaltestelle 2 2.0" zeigt Ihnen in den Arbeitspausen nicht nur unser Logo, sondern unterhält mit vielen skurrilen Animationen. D

Clicktionary 1.1.0.1
Freeware. Ein Mausklick genügt, damit das Clicktionary Wörter aus dem Englischen ins Deutsche (oder umgekehrt) übersetzt. D

Dr. Hardware 99 for Windows 3.02d
Das Utility analysiert den Rechner und zeigt alle wichtigen Hardware- und Systemeinstellungen auf, die man wissen sollte. Mit Benchmark-Tests. D

Font Twister 1.1
Der FontTwister kümmert sich darum, im Rechner erfasste Schriftzeilen in die dritte Dimension zu übernehmen. So entstehen plastische Buchstaben, die sich auch noch mit Texturen füllen und perspektivisch verzerren lassen. D

Go!Zilla 3.5
Freeware. Das Tool fängt alle Downloads ab, die im Browser ausgelöst werden, und kümmert sich um die Übertragung der Dateien auf die Festplatte. Mehrere Dateien lassen sich gleichzeitig beziehen, während alle nachfolgend markierten Files in der Warteschlaufe landen. Mit Scheduler, Katalogisierungssystem und Update-Reminder, der auf neue Versionen einmal bezogener Programme hinweist. E

HS Euro-Kalkulator 2.33 L
Freeware. Der kostenlose Euro-Kalkulator rechnet Währungen untereinander und in Euro um. D

IrfanView 3.12
Freeware. Die Bildbearbeitung bietet ihre Dienste als Viewer, Slideshow-Generator und Konvertierung an. Jetzt mit Thumbnail-Vorschau. D

Quick Heal 5.21
Virenscanner aus Indien, der auch in komprimierten Dateien nach Viren Ausschau hält und mit polymorphen Viren zurechtkommt. E

SmartDraw 4.22 deutsch
Programm zum Anlegen von Mindmaps, Schaubildern, Ablaufdiagrammen und ähnlichen Kästchenbildern. D

SpeedCommander 7.00.713
Die bewährte Zweifenstertechnik des Dateimanagers ermöglicht ein schnelles Kopieren, Löschen, Archivieren und Drucken von Dateien. In dem Programmpaket sind auch ein Editor und ein Dateibetrachter enthalten. D

Winamp 2.6
Freeware. Winamp ist ein Musik-Player, der neben dem populären MP3-Format auch viele andere wie Wave, MIDI und MOD unterstützt. E

WinZip 7.0 deutsch
Selbst Einsteiger können mit diesem Programm ganz schnell Zip-Archive schnüren und auch wieder auspacken. D



Passage 3 1.6

DirectX. Wunderschönes Brettlegespiel, bei dem es gilt, die vom Programm angereichten Steine gemäß der Spielregeln an den bereits ausliegenden Steinen anzulegen. E

PC*Bert 1.2

DOS. Freeware. Der Q-Bert-Klon orientiert sich eng am Original. Bereiten Sie einen Asteroiden für eine Sprengung vor, indem Sie nacheinander alle Felder auf dem Bildschirm betreten. E

Pretty Good Solitaire 6.0.0

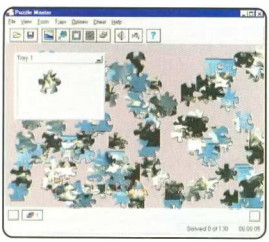
Die Kollektion enthält 320 Kartenpatiencen. Egal, welche Patience Sie suchen, sie ist in diesem Bestand zu finden. 22 Patiencen wurden extra für diese Kollektion erfunden. E

Psychedelikon 1.0

Freeware. Psychedelischer 3D-Weltraum-Shooter, bei dem sich die Hornhaut auf dem Ballerfinger wieder erneuern kann. Es stehen viele Levels zur Verfügung. Eine 3D-Beschleunigerkarte wird benötigt. E

Puzzle Master 1.1d

Mit Hilfe der Software lassen sich Puzzles für den Bildschirm in Eigenregie anlegen. Sie laden einfach Ihre Lieblingsbilder und zerlegen sie in zahlreiche kleine Puzzlesteine. 17,99 $, E



Quest 2.14 build 2.5.102

Adventure-Programmiersystem für Windows, mit dem sich interaktive Text-Adventures programmieren lassen. Das Programm muss nicht registriert werden. Die Vollversion enthält aber einen Compiler, der den Code für den Spieler unsichtbar macht. 20 $, E

Recall Booster 1.02

Recall Booster ist ein Memory-Spiel, bei dem Sie verschiedene Kartenpaare erraten müssen. Es stehen mehrere Kartensets zur Verfügung. In der Vollversion stehen acht Schwierigkeitsgrade, zehn Themes mit 35 Karten und vier Brettgrößen bereit. 15 $, E



Ruby Ridge and Brickout

Das Programm enthält zwei Spiele auf einmal. Ruby Ridge stellt sich als Plattformspiel vor, bei dem es gilt, „Rubies" aufzusammeln und den Ausgang des Levels zu erreichen. Brickout kennt wohl jeder – es gilt, eine Mauer aus Steinen mit einem Ball abzutragen. E

Rubik's Cube 1.03

Diese Variante des bekannten Rubik-Würfels benötigt OpenGL und GLUT. 10 $, E



Sapphire Yours 2.0

Sapphire Yours steht in der Tradition der Spiele Boulder Dash und Emerald Mine. Der Spieler sammelt Diamanten ein und muss vermeiden, von herabfallenden Steinen und garstigen Monstern getötet zu werden. Es stehen viele Levels zur Verfügung. 15 $, E

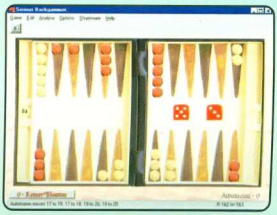


SEOG-Knubbel 1.0

Freeware. Altbekanntes Würfelspiel nach dem Kniffel-Prinzip. Es werden fünf Würfel gerollt, um verschiedene Päsche, Straßen und andere Kombinationen zu ergattern. In einem Blatt werden dann die einzelnen Punkte summiert. D

Serious Backgammon 1.01

Das Brettspiel Backgammon lässt sich in immer neuen Variationen angehen. Das Spiel stellt verschiedene Computergegner und Regelsysteme zur Verfügung. Eine neue Version vertauscht die Würfel mit Dominosteinen. 30-Tage-Version, 24,95 $, E



Shapez! 1.0

Freeware. Es gilt, gleichfarbige Bälle auf dem Spielbrett zusammenzuführen und auf diese Weise zu vernichten. E

Snowman 3.0.280

Bis zu vier Kinder finden sich vor dem Schneemann ein, um Worte zu raten, die der Computer vorgibt. Wer sich beim Galgenmännchen-Klon vertippt, muss zusehen, wie der Schneemann schmilzt. Benötigt VB6. 20 $, D

Star Rider 1

Freeware. Als blinder Passagier auf einem Raumschiff im Jahre 2428 versteckst du dich in einem Container. Als die Temperatur zu sinken beginnt, verlässt du dein Versteck und findest die gesamte Besatzung tot vor. Das Interface besteht aus einer reinen Texteingabe. Der Spieler steuert den blinden Passagier durch Befehle wie: „Schneide den Draht durch!" D



SolSuite 2000 5.1

Die SolSuite enthält mehrere Dutzend Kartenpatiencen, die allesamt in einem Menü mit Kurzbeschreibungen, Regeln und Screenshots vorgestellt werden. E

Space War Deluxe 1.1

In dem Asteroids-Klon zerbröseln Sie mit Ihrem kleinen Kampfraumschiff Weltraumgestein und diverse UFOs. Um nicht mit fremden Objekten auf dem Schirm zu kollidieren, müssen Sie Geschick beweisen. E

Super BlackJack 4.5.2

Mit diesem Trainingsprogramm ist es ein Leichtes, binnen weniger Tage zum Blackjack-Experten zu werden. 19 $, E

Super Logic Game 2.0

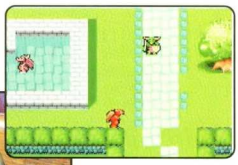
Bei diesem Mastermind-Klon generiert der Computer einen Code aus vier bis sechs Ziffern. Dieser Code muss erraten werden, indem die Ziffern über die Tastatur eingegeben werden. Der Rateversuch wird umgehend vom PC ausgewertet. Das Programm wird in C:\Programme\Alphacom\ installiert. 7 $, E

Takamaru 1.1.4

Wer den alten Klassiker vermisst, kommt nun auch bei seinem kleinen Bruder auf Touren. Es liegen 40 Levels mit zehn verschiedenen Grafiksets vor. Der Highscore kann ins Netz gepostet werden. 10 $, E

TubeRoid 2.01

DirectX. Bei diesem Tetris-Klon müssen in einen Schacht hineinfallende Rohre zu einem Leitungssystem verknüpft werden. Es liegen 20 Levels im Spiel vor. 10 $, E





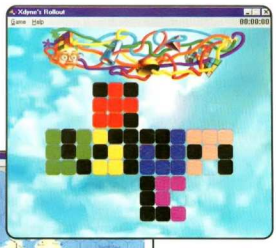
WarPlanner 1.3.9

Freeware. Onliner, die ein Faible für Hex-basierte Kriegsspiele haben, können mit dem WarPlanner ihre Eingaben vereinfachen. Das Programm zeigt eine grafische Interpretation der Spielkarte und hilft mit vielen Dialogboxen beim Spielen. E



Warrior Dragon 1

Freeware. Dies ist ein zugbasiertes Rollenspiel-Adventure aus dem Zeitalter der Drachen. Der Spieler muss sich als Warrior Dragon beweisen und die Welt vor den Menschen (sic!) retten. E



Xdyne's Rollout 1.0

Bei diesem Spiel wird das Schiebepuzzleprinzip in die dritte Dimension befördert. Versuchen Sie, 27 Blöcke in einem Würfel der Kantenlänge 3 x 3 in die richtige Reihenfolge zu bringen. 19,95 $, E

X-Yatsy 1.0

Kniffel-Spiel mit Skin-Support, das für bis zu vier Spieler ausgerichtet ist und zwei Spielmodi anbietet. Es liegen bereits mehrere Skins bei. 10 $, E

Y10K! 1.0

Freeware. Dies ist eine Variante des bekannten Würfelspiels 10.000. Lassen Sie sechs Würfel rollen und nehmen Sie alle beiseite, die Punkte bringen. Neben Dreierpärchen zählen Einsen und Sechsen. Bis zu vier Spieler können sich beteiligen. E

Yatcee! 4.0

Freeware. Diese Kniffel-Version nutzt eine neue Idee: Bei Rollover werden alle nicht genutzten Würfelaugen extra hochgezählt. Benötigt VB6. E



ANZEIGE

Heiße Spiele bis zur Extase
LIVECALL!!!
0190/869812
AF 3,63 DM/Min.
Komm, laß mich Dich spüren...

AF 3,63 DM/Min.
LIVE!!! 0190 869813
ICH BESTIMME-
DU GEHORCHST!

0190-860659
WIRKLICH ALLES WAS DU WILLST
AF 3,63 DM/Min.
0190-860659

Live-Erotik - Ruf mich an!
0190-855115
OPM 3,63 DM/Min.

0190/855232
Domina: Hör mir zu!
OPM 3,63 DM/Min.

Swinger-Clubs
Faxabruf: 6 Seiten Adressen
0190-824957
OPM 3,63 DM/Min.

AF 3,63 DM/Min.
0190-860649
KOMM HIER REIN!

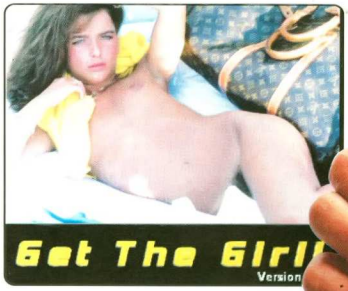
RUF DEINE HERRIN AN
0190/869814
SOFORT!
AF 3,63 DM/Min.
Live und direkt!

SCHARFE GIRLS ERWARTEN DICH!
0190-860656
AF 3,63 DM/Min.

HEMMUNGSLOS & HART!
0190/860651
AF 3,63 DM/Min.
Kein Band! Keine Wartezeiten!
Frauen, die wissen was Du willst!

Erotik-Vollversion: Get The Girl 1.0

Dalli Klick!



Sie sind schon ganz gespannt auf das neue erotische Michael-Derbort-Spiel? Und Sie haben nächtelang Knobelspiel-Ratgeber gelesen, nur um dieses Mal schneller zu den nackten Mädchen zu gelangen? Tja, dann haben Sie wohl Pech, denn bei Get The Girl kommt es allein auf eine gute Beobachtungsgabe an.

Get The Girl ist ein neues Erotikspiel, das gepackt bereits 30 Megabyte groß ist und es auf dem Bildschirm so richtig krachen lässt. Eingebettet in das Spiel sind 30 hochwertige Erotikfotos aus den Archiven des Hubertus Blume (www.club21.de), die sich bereits im Nagscreen in Form einer Slideshow sichten lassen.

Get The Girl empfiehlt sich den Anwendern als erotischer Sehtest, bei dem man die Kinnlade schon geschlossen halten sollte, damit der Sabber nicht das T-Shirt befleckt. Im Gegensatz zu den üblichen Knobelspielen von Michael Derbort kann das Gehirn bei Get The Girl ruhig einmal ausgeschaltet bleiben – hier kommt es allein auf eine schnelle Auffassungsgabe und eine gute Reaktionsgeschwindigkeit an.

Welches Bild ist das wohl?

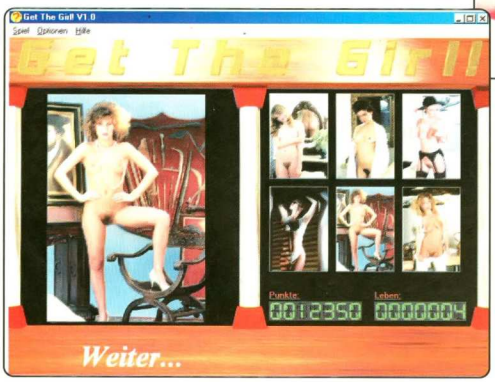
Sobald mit dem Befehl *Datei / Neu* eine neue Partie eingeläutet wurde, lädt das Spiel alle 30 Bilder in den Speicher, was auf langsamen Rechnern eine ganze Weile dauern kann. Doch das Starren auf die Sanduhr zahlt sich aus, gehören Blume-Bilder doch zum Besten, was man sich in der Erotikszene auf den Bildschirm holen kann.

Der Spielbildschirm zeigt auf der rechten Seite sechs zufällig ausgesuchte der 30 verfügbaren Bilder an, die sich in der Verkleinerung noch recht gut bestaunen lassen. Eines dieser sechs Bilder ist auch auf der linken Seite abgebildet – jetzt aber in groß. Das heißt, Moment einmal, zuerst ist von dem Bild ja noch gar nicht viel zu sehen. Erst nach und nach werden einzelne Kacheln aus dem Motiv aufgedeckt – sie zeigen einen Ausschnitt des Bildes in einer 16-Farben-Graustufen-Version, sodass die Zuordnung zum Original nicht ganz so leicht fällt.





Ein Mausklick auf ein erspieltes Bild reicht aus, um es vergrößert in ein separates Fenster zu laden.



Wer findet am schnellsten heraus, welches der rechts angezeigten Bilder vom Programm kachelweise aufgebaut wird?

Mehr als Konturen bekommt der Spieler auf der linken Seite deswegen gar nicht zu sehen. Da stellt sich schnell die Frage, ob ein dunkler Pixelhaufen nun ein Stück vom Vorhang ist oder doch vielleicht schon die sanfte Rundung eines prallen Busens.

Sobald der staunende Zuschauer zu wissen meint, welches der sechs rechts abgebildeten Bilder da nun gerade nach dem Dalli-Klick-Verfahren aufgedeckt wird, klickt er es mit der Maus an. Behält er Recht, wird das Original aufgedeckt, es gibt Punkte, und das Motiv kann per Mausklick in der Originalgröße in ein separates Fenster geladen werden – damit man es sich als Lohn der „Arbeit" in aller Ruhe anschauen kann. Natürlich wird das Motiv dabei in Truecolor angezeigt und nicht als 16-Farben-Kontur präsentiert.





Ohne Durchblick nichts zu machen

Fehlt dem Spieler der schnelle Durchblick, so findet er sich schnell auf der Verliererseite des Lebens wieder. In der einfachsten Fassung des Spiels gilt eine Runde bereits als verloren, sobald mehr als 50 Prozent aller Kacheln aufgedeckt wurden. Schnelligkeit ist ebenfalls gut für den Punkte-Score. Je eher ein Bild richtig zugeordnet wird, umso mehr Punkte spendiert das Programm dem Spieler mit dem richtigen Auge für die nackte Weiblichkeit.

Im einfachsten Spielmodus hat der Anwender übrigens fünf Sekunden Zeit, zu einer Entscheidung zu finden, bevor die nächste Kachel aufgedeckt wird. Der Zeitraffer beim Dalli-Klick kann noch verschärft werden – in den verbleibenden Spielmodi kann die Kachel-Wechselzeit auf drei Sekunden oder auf eine Sekunde gesenkt werden.

Um den Schwierigkeitsgrad weiter in die Höhe zu schrauben, lässt sich festlegen, ab wann eine Partie verloren ist. So kann der Spieler seine Jacke auch dann wieder beim Pförtner abholen, wenn 33 Prozent (zwölf Kacheln) oder 25 Prozent (neun Kacheln) des Bildes aufgedeckt wurden, ohne dass man die Holde auf dem Bild erkannt hat.

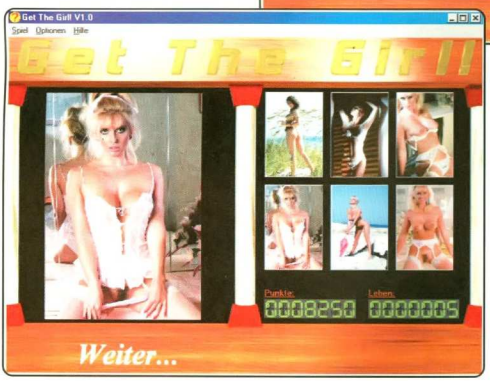
Von Haus aus erhält der Erotomane fünf Leben zugeteilt, die er im Spiel verballern kann. Mit dem Befehl *Optionen / Leben* kann die Anzahl der Leben in Einserschritten bis auf eins heruntergeschraubt werden – falls Sie nicht genügend Zeit zum Spielen um nackte Tatsachen haben.

Wer ein Spiel vorzeitig abbrechen muss, kann normalerweise dabei zuschauen, wie der Highscore im Arbeitsspeicher des Rechners atomisiert wird. Nicht so bei diesem Spiel. Mit *Spiel / Spiel abbrechen* beenden Sie gezielt eine laufende Partie und haben trotzdem die Möglichkeit, sich mit dem Namen im Highscore zu verewigen.

Die Vollversion auf der Heft-CD darf von unseren Lesern gebührenfrei gespielt und verwendet werden. Es ist allerdings nicht erlaubt, sie an andere Personen weiterzugeben.







Wer erweist sich als Mädchenkenner mit dem richtigen Blick?



Get The Girl 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel
Mail:	md-soft@derbort.de
Web:	www.derbort.de
Sprache:	Deutsch







137 Aktfotos aus den Beständen von Friedrich Knebel

Freche Mädels

Auf den Wunsch vieler Leser reaktivieren wir in dieser Ausgabe unser Foto-Special. Fotograf Friedrich Knebel zeigt sich als Meister seiner Kunst, wenn es gilt, kesse Girls vor die Kamera zu locken. Überzeugen Sie sich selbst.



















Friedrich Knebel ist 51 Jahre alt und bereits seit Ewigkeiten als Fotograf unterwegs. Doch erst nach dem Konkurs seiner Baufirma legte Knebel in Sachen Erotik den Turbo ein.

Inzwischen bietet der Freund weiblicher Formen im Internet eine eigene Vermittlungsagentur an. Auf den Seiten der Agentur Point (www.agenturpoint.de) werden Fotomodelle, Stripperinnen und weitere Vertreterinnen der Höheren Künste mit Setcard und Foto vorgestellt.

Da nicht jeder Online-Surfer gleich selbst fotografieren möchte, hievt Knebel hübsche Mädels „Made in Germany" auch auf den Seiten Modelle Privat (www.modelle-privat.de) ins Netz. Hier erhält jedes Amateurmädchen eine eigene Homepage, auf der sie die eigenen Nacktfotos mit persönlichen Kommentaren versehen kann. Knebel dazu: „Das Interessante hieran ist, dass es bei uns – im Gegenteil zu vielen anderen Erotikseiten – die Mädels tatsächlich gibt und dass man mit ihnen E-Mails austauschen und sie sogar teilweise kennen lernen kann. Wir erfinden eben keine Personen um ein paar Fotos herum."

Die Online-Aktivitäten in Sachen Erotik sollen demnächst noch ausgebaut werden. Sexy-Point (www.sexy-point.de) soll dabei als Portal dienen, das auf alle weiteren Homepages verlinkt.

Auf der Heft-CD sind 137 ausgewählte Aktfotos des Meisters zu sehen. Sie lassen sich aus einem Viewer heraus begutachten.









Fotos anschauen leicht gemacht

Nach dem Start des Bildbetrachters aus unserem CD-Menü heraus lädt der Viewer übersichtliche Thumbnail-Vorschauen passend zu allen Fotoserien, die auf der Heft-CD gespeichert sind. 18 Thumbnails werden dabei immer zur gleichen Zeit angezeigt – mit der Bildlaufleiste scrollen Sie die Ansicht.

Um ein Motiv in Augenschein zu nehmen, reicht ein Doppelklick auf einen Thumbnail oder ein Buttondruck auf *Vollbild* aus. In diesem Fall wird das Bild in der Originalauflösung geladen. Nur wenn das Motiv größer ist als der Windows-Desktop, wird es automatisch skaliert.

Bei gedrückter STRG-Taste lassen sich mehrere Bilder auf einmal markieren, um sie anschließend mit dem Button *Kopieren* auf die Festplatte zu übernehmen. So können Sie Ihre Lieblingsbilder leicht kopieren. Mit *Drucken* werden die markierten Bilder ausgedruckt und mit *Tapete* als Hintergrundmotiv auf den Windows-Desktop geklebt.

Möchten Sie die Bilder zu einer Slideshow zusammenstellen, so drücken Sie den Button *Einstellungen*. In der nun geladenen Dialogbox können Sie neue Bilder im Browser auswählen, Soundereignisse festlegen und professionelle Überblendeffekte aktivieren. Zurück im Viewer, drücken Sie *Start*, um die Slideshow zu starten. Von Haus aus wechseln Sie per Tastendruck von einem Bild zum nächsten. Mit ESC wird die Slideshow beendet.

Um von einer Bilderserie zur nächsten zu wechseln, drücken Sie den Knopf *Fotograf*, der Sie erneut ins Auswahlfenster bringt.



Einzelheft-Nachbestellung

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



Telefonische Bestellung!

Montag – Freitag
von 8 bis 12 Uhr

Telefon: 0 72 21/26 03 20
Fax: 0 72 21/26 03 23
E-Mail: publish@t-online.de

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.

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.

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.

Überraschungs-Packs

Shareware, Spiele, Demos, Vollversionen und Erotik

Jetzt zuschlagen, solange der Vorrat reicht!
Diverse Magazine mit CD aus unserem Programm im Pack drastisch reduziert! Die Magazine werden per Zufall ausgewählt. Es können keine bestimmte Heft miteinander kombiniert werden.

ÜPack 1 mit 4 Heften: DM 19,99
ÜPack 2 mit 8 Heften: DM 34,99







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

Kundennummer (falls vorhanden)

Datum

Unterschrift

Lastschrift

662 900 00

VOLKSBANK
BADEN-BADEN · RASTATT EG

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

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

Konto-Nr. des Zahlungspflichtigen

Bankleitzahl

Bei (Kreditinstitut)

Betrag: DM, Pf

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

noch Verwendungszweck

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

PUBLISH VERLAG GMBH

Konto-Nr. des Zahlungsempfängers

3048592 0

05 1

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

05H

Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln

Erotik am PC

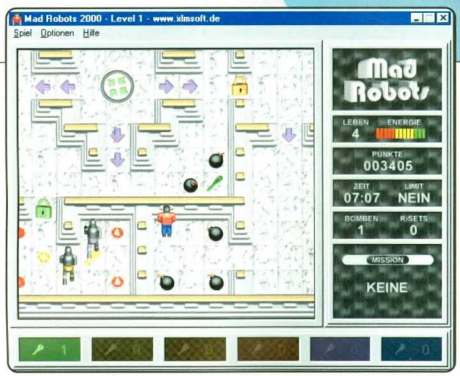


Jetzt im Zeitschriftenhandel!

Mo–Fr von 8–12 Uhr: **Direkt-Bestellung unter:** Tel. 0 72 21/26 03-20 • Fax -23
E-Mail: publish@t-online.de

Shareware von A bis Z

Alle Shareware-Programme, die im Heft besprochen werden, finden sich auch auf der Heft-CD. Der Index soll Ihnen dabei behilflich sein, den Überblick zu wahren.



Redaktionelles

Typemania Shareware-Info 1.11
DirectX 7.0a Treiber
Microsoft Media-Player 6.4
RealPlayer 6.0.6.104
Visual Basic 1 – 6 Runtimes

Shareware-Spiele

123 Free Solitaire 4.1
15 Puzzle 2.0
3D Mühle 1.11
5-Draw Mania 1.1
Advanced Tetric 3.12
Alhademic Lines 1.10
Alien Force Two 1.3.1
Align It! 1.30
American Poker 1.2
Arkanoid2000 1.10
Artifact 1.0.0.89
Babel Rel. 3
Balloon Pop 1.0
BeeBop2 2.03
Betris 1.0
B-Jigsaw 4.0
BlitzIn 2.26
Brain Cell 2.0
Broker 1.3.1.233
Carrie's Clock 02.11.2000
CastleMouse 2000 1.0b
Checkers 1.2
Chess-it 3.0
CINQUE
Colony
Crossword puzzle 1
Deluxe Skijump 1.50
Disasteroids 1.2
Double Battle 1.5
Driftzone
ElektroPuzzle 1.319
Fight For Fame 1.0 light
Five+ 2.72
Fremdsprachen
Spielesammlung 1.31
Geert's Backgammon 2.6.9
Gem Master 1.6
General 4.3
Get Five! 4.7
Gomoku Pro 1.1
Hangman 1.1
Hangman 3D 1.7 Beta 1
Hell Fighter
Interchess 2.3.5
Jetboat Superchamps 1.00
JoTower 1.0
Kali 1.99e Beta
KChess Elite 3.5.0.4
Kopi 1.0
LaserAge 1.9.1
Let's go on driving II 2.0
Lexicon 1.11
Lines 2000 1.2b
Lines'98 3.11
Logication 3.0
Mad Robots 2000 1.21D
MahJong 2000 – Lux. Ed. 1.1 Rel. 2
Marble Crazy 1.02a
Match It 1.0
MatchMania
Megamind 1.0
Metaloids 1.1
Mille Bornes 1.5
Minitris Classic 2.5 Build 1.57
Mobility 1.3
Monster Memory 1.0
Moraff's CyberCheckers 3.00
MozPong DX 1.0.7E
Mystery Crosswords
Oxide 1.0
Paraben's mah-jong 2.0
Passage 3 1.6
PC*Bert 1.2
Polypus 2
Pretty Good Solitaire 6.0.0
Psychedelikon 1.0
Puzzle Master 1.1d
Quest 2.14 build 2.5.102
QuickDraw Casino Q.990928.1445
Rat Race 2000 5.0
Recall Booster 1.02
Rubik's Cube 1.03
Ruby Ridge and Brickout
Sapphire Yours 2.0
SEOG-Knubbel 1.0
Serious Backgammon 1.01
Shapez! 1.0
Snowman 3.0.280
SolSuite 2000 5.1
Space War Deluxe 1.1
Spot the Diff' 1.1
Star Rider 1
Super BlackJack 4.5.2
Super Logic Game 2.0
Takamaru 1.1.4
The Project 2 1.02
Tower of the Ancients
Tremor Gold
Troy 2000 1.06
TubeRoid 2.01
Tuckers Abenteuer 1.06
Virtuelle Moorhuhnjagd
WarPlanner 1.3.9
Warrior Dragon 1
Witches 1.0
Xarlor
Xdyne's Rollout 1.0
X-Yatsy 1.0
Y10K! 1.0
Yatcee! 4.0



Ultisoft-Special

21 Run Game Suite 4.1
31 for Windows 95 Release 5
3D Spinball 1.2
5-Card Stud Poker Collection 1.2
777 Slots
8-Ball Slots 1.3
Absolute Slots 1.3
Animated BlackJack 97 1.3
Animated Chinese Checkers 1.1
Animated Craps 4.5a
Animated Slots 1.4
Bonus Wheel Slots 95 1.3
Cherry Delight Slots 4.7
Double Dynamite 4.7
Extreme Slots 2.0
Halloween Slots
Home Stretch 3.5
Jackpot Slots 95 2.0
Lucky Stars 4.7
Mystery Slots 1.3
Noisy Video Poker and Blackj. 5.0
Power-Play Slots 1.4
REAL Video Blackjack 5.0
St. Patrick Slots
Ultimate Solitaire Collection 2.6
Üz 3.06
Valentine Slots
Wild Ball Keno 1.2
Wild Seven Slots 2.0
Wild Wizard Slots 1.4

Spiele-Sampler

Crazy Games Sampler – Januar 2000

Spiele-Vollversion

Die MoorEnte 1.0 Light

Erotik-Special

Erotik-Viewer: 137 Fotos
Vollversion: Get The Girl 1.0

Kommerzielle Demos

Der Klomanager
Final Fantasy VIII

Top-Shareware

Anti-Trojan 4.0.98
Bushaltestelle „Typemania"
Clicktionary 1.1.0.1
Dr. Hardware 99 for Windows 3.02d
Font Twister 1.1
GolZilla 3.5
HS Euro-Kalkulator 2.33 L
IrfanView 3.12
Quick Heal 5.21
SmartDraw 4.22 deutsch
SpeedCommander 7.00.713
Winamp 2.6
WinZip 7.0 deutsch

SharePlay
Das Shareware-Spiele-Magazin

MoorEnte 1.0 Light

Ente gut, alles gut

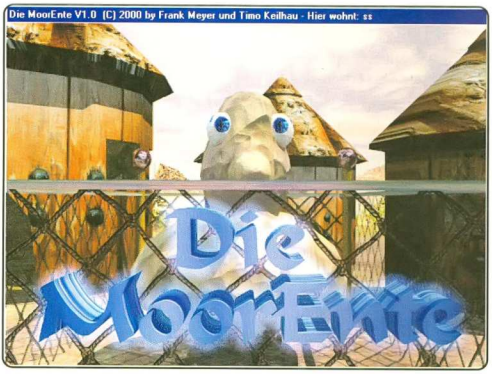
Während der Spieler den Bestand der Moorhühner in der Virtuellen Moorhuhnjagd arg dezimiert, darf er im Spiel MoorEnte eher pflegende Aufgaben übernehmen: Ein hilfloses Tier muss umsorgt werden.

Klar, dass viele Programmierer versuchen, den Erfolg des Werbespiels Virtuelle Moorhuhnjagd zu klonen. Sie alle möchten gerne einmal so prominent in der Presse vertreten sein wie das Entwicklerteam von Phenomedia. Und von Download-Raten, die 30.000 Treffer am Tag übertreffen, träumen sie ebenfalls in langen Nächten.

Frank Meyer und Timo Keilhau haben nicht lange gefackelt. Sie haben ihr altes Tamagotchi-Spiel CompuGotchi aus der Krempelkriste geholt, es mit völlig neuen 3D-Grafiken versehen und auf diese Weise das Spiel MoorEnte geschaffen.

Nach dem Start der Software darf der Anwender seiner ganz persönlichen Ente einen Namen geben und anschließend dabei zuschauen, wie ein Ei ausgebrütet wird. Schon kurze Zeit später schnattert eine leibhaftige Moorente auf dem Bildschirm. Damit das Federvieh nicht vor dem am Ende vielleicht geplanten Rupfen und Braten das Zeitliche segnet, muss sich der Spieler gut um sein ungewöhnliches Haustier kümmern.

Zum Glück lebt das Tierchen in unserer Zeit – und schläft in der Nacht. So muss es allein während der Tageszeit beschäftigt werden. Statusbalken geben ständig den Ist-Zustand des Vogels an, auf den per Buttondruck Einfluss genommen wird. Meistens ist die Moorente hungrig oder durstig. Aus einer großen Auswahl an verschiedenen Nahrungsmitteln kann der Entenbesitzer Getränke, Vorspeisen, Hauptgerichte und Nachspeisen auswählen – und sie dem Erpel kredenzen.



Dass dem Tier allerdings Dinge wie Frühlingsrollen, Chips oder Erbsensuppe munden, ist wohl eine Besonderheit dieses nur im Arbeitsspeicher existierenden Tieres.

Zusätzlich ist es möglich, das Tier zu streicheln, mit ihm eine Runde Tic-Tac-Toe zu spielen, medizinisch wirksame Spritzen zu setzen oder den Stall zu putzen, damit der Enterich nicht in seinem eigenen Dreck verkümmert. Die einzelnen Aktionen interagieren miteinander. So können einzelne Nahrungsmittel die Ente unglücklich stimmen. (Vielleicht wegen akuter Pürzelverstopfung?) Und ein emsiges Herumtoben macht den Vogel hungrig – zum Glück ist dies alles in den Statusbalken abzulesen.

Pro Stunde lassen sich drei Aktionen durchführen. Wer für längere Zeit verreist, kann entweder einen virtuellen Entensitter aktivieren oder das Tier auf der Festplatte speichern, um es nach dem unfreiwilligen Ableben wieder reanimieren zu können.

Auf der Heft-CD liegt eine Light-Vollversion des Spiels vor. Sie darf im Gegensatz zur Shareware dauerhaft und gebührenfrei genutzt werden und weist einige Besonderheiten auf. So ist der in der Testversion gesperrte Streichelmodus in der Light-Version aktiv. Und es stehen statt zwölf Futterquellen bereits 24 zur Verfügung.

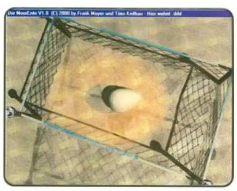
Überzeugte Entenbesitzer upgraden für 20 Mark auf die reguläre Vollversion, um 128 Nahrungsmittel auf den Speiseplan zu setzen. Außerdem wird die Ente in der Vollversion statt vier Tage sogar bis zu 28 Tage alt. Dabei durchläuft das Tier auch neue grafisch dargestellte Entwicklungsstadien.



Die Moorente ist guter Dinge und will unterhalten werden.



Upps. Leider ist das Federvieh verstorben.



Ein neues Ei wird ausgebrütet.

MoorEnte 1.0 Light

System:	Windows 95
Autor:	Frank Meyer, Steinweg 75, 31535 Bordenau-Neustadt
Mail:	frank@gotschi.de
Web:	www.gotchi.de, www.spielen.com
Sprache:	Deutsch

Virtuelle Moorhuhnjagd 1.0

Keine Gnade für Hühner

Die halbe Bevölkerung von Deutschland hat sich inzwischen in skrupellose Mörder verwandelt, die mit der Schrotflinte auf Geflügeljagd gehen. Schuld daran ist die Virtuelle Moorhuhnjagd – ein kostenloses Werbespiel für die Whiskymarke Johnnie Walker.



Die BILD berichtete, im Fernsehen konnte man davon erfahren und auch die Hochglanzmagazine hievten die Meldung in den Nachrichtenteil: Die Virtuelle Moorhuhnjagd ist da.

Das kostenlose Werbespiel, das von der Bochumer Agentur Phenomedia zu Ruhm und Ehre der Whiskymarke Johnnie Walker erfunden wurde, hat in den letzten Wochen den Boulevard bewegt wie lange Zeit kein anderes Spiel: Ganze Bürotrakte sollen vom Spiel lahm gelegt worden sein, nur weil die Angestellten lieber Moorhühner jagen als Akten zu wälzen.

Warum also geht es in dem kleinen Freeware-Spiel, das mit 10.000 Abrufen pro Stunde glatt den Johnnie-Server abstürzen ließ?



Der Anwender nimmt eine virtuelle Schrotflinte ins Visier, die sich mit der Maus bequem ausrichten lässt. Der Spieler blickt dabei auf eine wunderschön gerenderte Moorlandschaft, die ein Stück weit nach rechts und links scrollt, wenn der Mauszeiger und somit auch das Fadenkreuz in die entsprechende Richtung bewegt wird. In der idyllischen Landschaft leben korpulente Moorhühner, die mit einem selten dusseligen Gesichtsausdruck wie gerupfte Brathühner durch die Gegend flattern – und dabei anscheinend den CW-Wert einer Schrankwand haben.



Mit der Flinte kann der Spieler auf die Comic-Hühner anlegen und ihnen per Maustaste den Garaus machen. Theatralisch stürzen die getroffenen Flattermänner ab und bringen dem frisch gekürten Jägermeister ein paar Punkte ein. Hühner, die besonders nah am Spieler vorbeiflattern, sind für fünf Punkte gut, während



ganz klein am Horizont eingeblendete Hühner zehn oder 25 Punkte zählen. 25 Punkte bringen auch die Schockhühner ein, die plötzlich sekundenlang direkt vor dem Spieler auftauchen und vor lauter Schreck nur schwer anzuvisieren sind. Die gleiche Punktzahl gibt es für die vier Moorhühner, die sich mit Todesverachtung an



den Blättern einer Windmühle festgeschnallt haben.

Der Spieler, der zunehmend dem Blutdurst erliegt, hat immer nur eine Hand voll Schuss zur Verfügung, dann muss er mit der rechten Maustaste nachladen. Damit der Anwender nicht vollends zum Vogelmassenmörder verkommt, ist die Partie nach anderthalb Minuten bereits wieder vorbei – dann wird Bilanz gezogen und der Highscore angezeigt. Wir in der Redaktion bringen es auf 590 Punkte – wer hält da mit?

Auch wenn einige Tierschutzorganisation bereits meckern, dass die Moorhuhnjagd nicht nur die deutsche Arbeitskraft lahm legt, sondern auch die Hemmschwelle senkt, Tiere richtig mies zu behandeln, so ist doch unbenommen, dass dieses Spiel genau den Nerv der Anwender trifft. Ein grafisch exzellent gemachtes Spiel für die freien Minuten der Mittagspause, das gratis ist und keinerlei Erklärungen verlangt – das wünscht sich die Nation öfters. Kann sie haben. Ostern soll bereits Teil 2 der Ballerorgie auf den Markt kommen.

Mehr über die Moorhühner erfahren Sie auch weiter hinten im Heft.

Virtuelle Moorhuhnjagd 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Phenomedia für Johnnie Walker
Web:	www.johnniewalker.de, www.moorhuhn.de
Preis:	Freeware
Sprache:	Deutsch
Tipp:	✓✓✓✓✓

jetboat superchamps

Wellenreiter

Speedboat – das ist keine Sportart für Waschlappen. Nur echte Kerle sind dazu in der Lage, die schnellen Offshore-Boote über die Wellenkämme brettern zu lassen. Im Spiel Jetboat Superchamps trennt sich die Spreu vom Weizen.



Das Radar oben links zeigt die aktuelle Positionen aller Flitzer an.

Freunde der Krimiserie Miami Vice bekommen feuchte Augen, wenn sie ein Offshore-Speedboat sehen. Richtig, das sind die schnellen Flitzer, mit denen Sunny Crocket über die Gewässer rund um Miami kachelte, immer ein paar böse Gangster vor oder hinter ihm.

Jetzt kann jeder Spieler in so eine Speed-Maschine klettern, um bei einem spannenden Jetboat-Rennen mitzumachen. Vier Maschinen gehen hier an den Start, um einen Wasserparcours in der schnellstmöglichen Geschwindigkeit zu meistern.

Mit den Cursortasten wird feinfühlig Gas gegeben, wenn es gilt, die vom Computer gesteuerte Konkurrenz auszustechen. Dabei muss der Spieler möglichst schnell ein Gefühl für seine Maschine gewinnen, da die Rennstrecke Fehler nicht zulässt. Pfeile auf dem Bildschirm weisen stets auf die nächste Schikane hin, die unbedingt gemeistert werden muss, möchte man keine Fehlerpunkte riskieren. Da gilt es, zwischen engen Bojen durchzuflitzen, über Holzrampen zu fliegen und unter niedrigen Brücken hindurchzurasen. Nebenbei ist der Parcours gespickt mit gefährlichen Untiefen, aufragenden Felsen und engen Bergschluchten. Dazu kommt, dass im Meer zahlreiche Hobbysegler unterwegs sind, die sich dem Jetboat-Fahrer gerne in den Weg stellen.



Wer die Rennstrecke verlässt, fliegt raus.



Rote Pfeile weisen auf die Position der nächsten Schikane hin.

Bis der Spieler die Steuerung verinnerlicht hat, schaut er sich die Boote der Konkurrenz eine ganze Weile von hinten an. Klarer Fall: Es braucht schon ein paar Runden Training, bis man an der Spitze mitfahren kann. Zumal ein Rennen sofort abgebrochen wird, wenn der Spieler sich für länger als fünf Sekunden von der Rennstrecke absetzt.

Absolut konkurrenzfähig

Das Spiel Jetboat Superchamps stammt von einem Programmiererteam, das für seine grafisch und spieltechnisch hochwertigen Spiele bekannt ist. In der Tat kann es Jetboat Superchamps mit jedem kommerziellen Spiel aufnehmen. Trotzdem verkaufen die Entwickler das Programm lieber direkt über das Internet – die Shareware lässt sich direkt zur Vollversion freischalten.

Spieltechnisch hat Jetboat Superchamps wirklich etwas zu bieten. Die Steuerung des Bootes geht einem bald ins Blut über. Und die Grafik ist einfach sensationell. Das Boot reagiert absolut realistisch auf alle Bewegungen. Das Wasser ist leicht durchscheinend, sodass der Spieler in flachen Arealen bis auf den Grund schauen kann. Jede einzelne Welle, jeder Bugspritzer sind in der hohen Auflösung, die das Spiel verwendet, gut zu sehen.

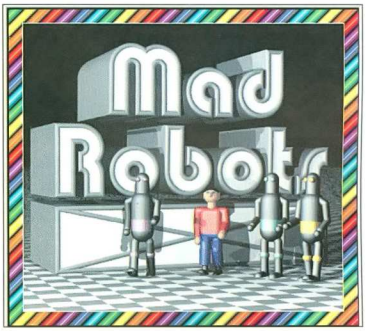
In der Vollversion stehen sechs Boote, drei Rennmodule und 18 Rennstrecken zur Verfügung. Auch der Arcade- und Zeitmodus sind im Vollprodukt freigeschaltet.

Jetboat Superchamps 1.0

System:	Windows 95, DirectX 6.1, 3D-Beschleunigerkarte
Autor:	Fiendish Entertainment, 15a Bury Street, Guildford, Surrey, England, GU25AW
Mail:	tech_support@fiendishgames.com
Web:	www.fiendishentertainment.com
Sprache:	Englisch
Preis:	14,99 $
Tipp:	✓✓✓✓✓

Mad Robots 2000 1.21D

Verrückte Roboter



Mad Robots gehört zu den Highlights der deutschen Shareware-Spieleszene. Der Spieler muss den armen Doc Harry aus dem Institut für Roboterkunde herausführen, das sich über 25 Stockwerke erstreckt. Zu dumm, dass es in den Räumen von Amok laufenden Robotern nur so wimmelt.



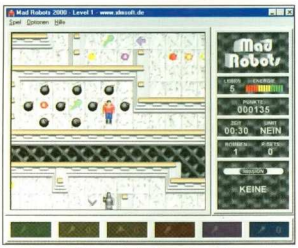
Das Spiel kann beginnen ...

Doc Harry tritt gerade seine neue Stelle am Institut für Roboterkunde an, als auf einmal die Sirenen zu klingeln beginnen und alle Mitarbeiter panisch zu den Fahrstühlen rennen. Bevor Harry sich zu einer Reaktion hinreißen lässt, ist das Gebäude auch schon menschenleer, Türen werden verbarrikadiert und überall springen elektrisch geladene Absperrgitter aus dem Boden. Harry ist allein. Allein? Nein, viele hundert durchgeknallte Roboter beginnen sofort damit, Jagd auf den Doktor zu machen.

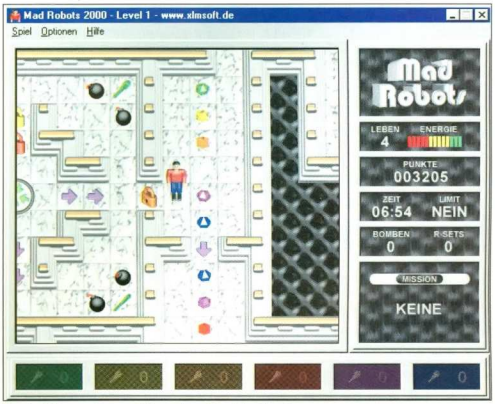
Mad Robots ist ein Action-Geschicklichkeits-Strategiespiel. Der Anwender muss seine Figur durch 25 Stockwerke zum jeweiligen Ausgang führen. Diese Levels werden 3D-gerendert aus der Vogelperspektive gezeigt und scrollen weitläufig in alle vier Richtungen.

Harry wird mit den Cursortasten durch die einzelnen Räume geführt. Hier sammelt er bunte Diamanten ein, die den Punktescore erhöhen. Wichtiger sind aber die schwarzen runden Bomben, die sich durch Überlaufen aufnehmen und mit der Leertaste wieder ablegen lassen. Sie werden den Robotern am besten vor die Füße geworfen, um die Blechheimer auf diese Weise zu vernichten. Harry muss nur darauf achten, nicht selbst in die geschärften Explosivkörper zu tapern.

Jeder Kontakt mit den Energiebarrikaden oder mit den Robotern zieht der Spielfigur Lebensenergie ab. Um sie wieder aufzufrischen, werden graue Herzen eingesammelt. Dummerweise sind genau diese Herzen meist hinter Schloss und Riegel versteckt. Um an sie zu gelangen, müssen erst die Türen aufgeschlossen werden. Türen gibt es im Spiel in großer Anzahl und gleich in sechs Farben. Um sie zu öffnen, müssen Schlüssel in gleicher Farbe eingesetzt werden. Zu dumm auch, dass es mehr Türen als Schlüssel gibt. Da muss der Spieler schon gut darauf achten, seine Schlüssel nicht sinnlos zu opfern. Sonst erreicht er den Levelausgang nie.



Bomben helfen dabei, die Roboter in Blechkonfetti zu zerlegen.



Bunte Diamanten erhöhen den Punktestand.

Da es nicht möglich ist, den aktuellen Level komplett zu überblicken, verirrt sich der Spieler leicht in den verschachtelten Gängen und Räumen. Die Bewegung im Parcours wird auch von Einbahnfeldern erschwert, die sich nur in einer Richtung passieren lassen.

In der 30-Tage-Testversion lassen sich zwei der 25 Levels spielen. Besitzer der Vollversion nutzen außerdem einen Level-Editor, mit dem sich eigene Stockwerke basteln lassen.

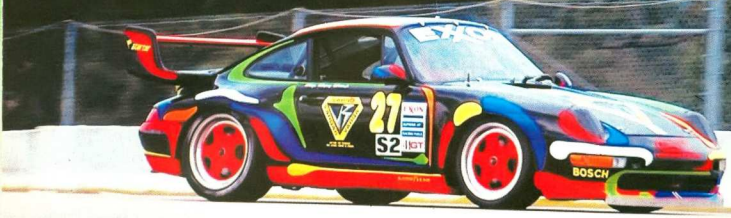
Fazit: Mad Robots ist ein kurzweiliges Knobelspiel, das mit einer erstklassigen Grafik aufwartet und Spielspaß für viele Stunden verspricht. Eines der wenigen Muss-man-mal-gespielt-haben-Programme aus der deutschen Shareware-Szene.

Mad Robots 2000 1.21D

System:	Windows 95
Autor:	Axel Meierhöfer Eisenbahnstraße 2 91572 Bechhofen
Mail:	XLMSoft@compuserve.com
Web:	www.xlmsoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	29,90 DM
Tipp:	✌✌✌✌✌

Mille Bornes 1.5

Kilometerfresser



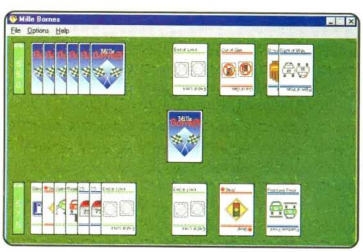
Kartenspiele müssen nicht immer langweilig sein. Das zeigt auch der Klassiker Mille Bornes, der ein aufregendes Autorennen simuliert. Im Wettkampf mit dem Computergegner muss der Spieler darauf hoffen, dass ihm die Karten gewogen bleiben.



Rote Karten hat niemand gerne – sie halten den Spieler erst einmal auf.

Zu Beginn eines neuen Autorennens bekommen der Spieler und der Computergegner jeweils sieben Karten zugeteilt, der Rest verbleibt im Stock. Um das Rennen beginnen zu können, muss eine grüne Ampel ausgespielt werden. Erst im Anschluss daran lassen sich Kilometerkarten mit den Werten 25, 50, 75, 100 und 200 Kilometer ausspielen. Wer zuerst 700 Kilometer erreicht, hat den ersten Abschnitt gewonnen und darf frei entscheiden, ob er bis zur 1000-Kilometermarke weiterspielt. Gewinnt er auch diesen Trip, ist eine Runde vorbei und die nächste kann beginnen. Beim Kilometerstand 5000 ist ein Rennen vorbei.

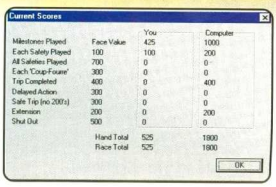
Die Spieler achten streng darauf, dem Gegner nicht zu viel Leine zu lassen. Rot markierte Aktionskarten verpassen dem Kontrahenten deswegen einen leeren Tank, einen geplatzten Reifen, eine Geschwindigkeitsbegrenzung oder eine rote Ampel. Um jetzt wieder auf Touren zu kommen, braucht der in die Boxengasse verbannte Spieler erst eine grüne Reparaturkarte, die zur Aktionskarte passt, und dann noch einmal eine grüne Ampel, um weiterfahren zu können.



Je länger das Rennen dauert, umso mehr Karten kommen auf den Tisch.

Klarer Fall, dass die Spieler bei nur sieben Karten auf der Hand nicht auf alle Eventualitäten vorbereitet sind. Und so müssen sie die eine oder andere gute Karte mit der rechten Maustaste ablegen, um eine neue Karte ziehen zu können. Immer in der Hoffnung, das gleich die richtige dabei sein wird. Die Ohnmacht, allein wegen einer schnöden roten Ampel dem Gegner beim Kilometerfressen zuschauen zu müssen, macht das Spiel zu einem elektronischen Masochismus, der schnell darin mündet, dass man auch dem Kontrahenten jede nur erdenkliche rote Karte vor den Spoiler knallt.

Zum Glück kann man sich gegen jede Unbill impfen lassen. So genannte Trumpfkarten mit blauem Rand immunisieren den Spieler gegen verschiedene Aktionskarten, die dann nicht mehr ausgespielt werden können. Schade, dass diese Trümpfe immer nur für eine einzelne Runde Bestand haben.



Nach jedem Rennen wird Bilanz gezogen – das Programm verteilt die Punkte.

Punkte gibt es im Kartenspiel für alle ausgespielten Kilometer. Lukrativ sind die Bonuspunkte. 100 gibt es für jeden Trumpf, 300 Punkte noch dazu, wenn man alle vier hat. 400 Punkte erhält der, der die 700 Punkte erreicht. Und noch einmal 400, wenn dann die 1000er-Marke durchbrochen wird. Spielt man keine 200-Kilometer-Karte aus und gewinnt trotzdem, macht das 300 Punkte extra. Und hat man den Gegner so mit Aktionskarten eingedeckt, dass er keinen einzigen Kilometer fahren konnte, bringt das 500 Punkte ein.

Mille Bornes 1.5

System: Windows 95
Autor: Neale Davidson
Sprache: Englisch
Preis: Freeware
Tipp: ✌✌✌



Oxide 1.0

Nieder mit den Xirius!

Oxide sorgt für gute Stimmung in den Wohnzimmern aller Ballerfreunde. Völlig auf sich allein gestellt, nimmt es der Spieler mit einer Übermacht der außerirdischen Xirius auf. Ein Selbstmörder-Unternehmen?





Oxide ist ein Spiel, das die katalanische Software-Schmiede Exelweiss (Sleepwalker) bereits 1997 fertig gestellt hat. Es ist nun allerdings Bestandteil der eGames-Weltraumballerspiele-Suite „Space Arcade Collection", die neben Oxide auch noch die Games Raptor, Demonstar, Nebula Fighter, Alien Invaders, Rise From Atlantis, B.U.G.S., Moonshot, Drone, Galactic Invasion und Star Miner enthält. Eine erfrischende Mischung von Shoot'em-ups also, die hier zu Lande von Rondomedia in den Fachhandel gebracht wird. Angesichts der neuen Kompilation lohnt es sich, einen Blick auf die neu herausgegebene Demo zu werfen.

Zur Spielhandlung: In der letzten Auseinandersetzung mit den außerirdischen Invasoren der Xirius wurden alle Flieger der Erde zerstört und zermörsert. Jetzt gibt es nur noch eine Chance, die Erde zu retten. Ein mutiger Pilot muss in den Oxide-Flieger klettern. Das ist eine neue Wunderwaffe, die allerdings noch niemals in der Praxis erprobt wurde. Klar, dass der Spieler diese Mission gerne annimmt – auch wenn er sich im wahren Leben noch nicht einmal traut, seinem Chef zu widersprechen.

Das Spiel zeigt den Kampfschauplatz aus der 3D-Vogelperspektive. Während das Gelände langsam unter dem Oxide-Flieger vorbeiscrollt, kann der Spieler seinen Flieger mit der Tastatur in alle vier Richtungen bewegen und Dauerfeuer geben.

Das ist auch dringend nötig, denn die Angreifer kacheln schon bald von oben in den Schacht hinein und nehmen die letzte Bastion der Menschheit unter Beschuss. Das Spiel macht Laune, weil die Aliens nicht gleich bei jedem Treffer zerplatzen und weil die Xirius zahlreiche verschiedene Raumschiffe ins Rennen schicken, die immer wieder neue Angriffsmanöver fliegen, auf die man sich einstellen muss. Ab und zu bleiben dabei Münzen zurück, die sich durch Überfliegen aufnehmen lassen. Sie werden im Anschluss an einen Level im Weltraumshop auf den Kopf gehauen. Hier kann sich der Spieler mit neuen Waffensystemen und Schutzschildern eindecken.

Man sollte zwar meinen, das die Shop-Besitzer angesichts der Alien-Invasion ihre Waren auch kostenfrei herausrücken – aber das ist eine andere Geschichte. Die Aufrüstung des Fliegers tut dringend Not, denn am Ende eines Levels warten gefährliche Bossgegner auf den Spieler. Diese Raumschiffe sind so groß, dass sie fast den ganzen Bildschirm einnehmen. Sie vom Himmel zu ballern, fällt auch den geübten Weltraumpiloten schwer.

Oxide kann alleine oder im Zwei-Spieler-Modus gespielt werden. Das Spiel läuft wahlweise unter DOS oder Windows.

Oxide 1.0

System:	Windows 95, DirectX 5.0
Autor:	eGames, Inc., 2000 Cabot Boulevard West, Suite 110, Langhorne, PA 19047, USA
Web:	www.egames.com, www.exelweiss.ivinf.com
Sprache:	Englisch
Preis:	19,99 $ für Space Arcade Collection
Tipp:	✌✌✌✌

Tower of the Ancients

Turmbau zu Babel

Ein Turm soll errichtet werden, der bis in den Himmel ragt. Der Spieler weiß, das dies nie und nimmer gut gehen kann. Um die Götter nicht zu erzürnen, versucht er, das Unternehmen heimlich zu boykottieren.





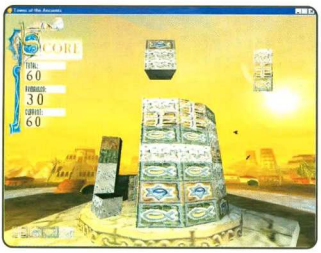
Die Anzeige auf der linken Seite gibt kund: Noch 81 Steine!

Sakrale Musik ertönt, der Schrei des Raben krächzt unheimlich aus den Boxen und leuchtende Götterfunken irrlichtern auf dem Bildschirm umher. Keine Frage: Das Spiel Tower of the Ancients versteht es wirklich, Stimmung zu machen. Regelrecht eingeschüchtert von der Dramatik des Spiels nimmt der Anwender vor der Tastatur Platz, um den Turmbau zu Babel im letzten Moment noch einmal zu verhindern. Er weiß genau: Sobald der erste Stein das Himmelszelt durchstößt, werden die Götter wütend. Und ihr Zorn wird fürchterlich sein.

Wischt man die göttliche Dramatik des Spiels beiseite, bleibt ein Columns-Klon der besonderen Sorte zurück. Die dreigeteilten Steine, die vom Himmel herabfallen, muss der Spieler an den Rändern der runden Bodenplatte des Turms ablegen. Dabei kann er die Ansicht des Turms mit den Cursortasten nach rechts oder links drehen – und somit festlegen, wo der herabfallende Stein aufprallen soll.

Die einzelnen Steine bestehen aus jeweils drei Symbolen, die sich noch im Fallen per Tastendruck neu ausrichten lassen. Geraten drei gleiche Symbole in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe, so lösen sie sich unter einem atemberaubenden Licht- und Geräusch-Tamtam auf und schaffen Platz für neue Steine. Die Aufgabe des Spielers ist es demnach, genau diese Dreier zu legen, um zu verhindern, dass der Turm an Höhe gewinnt. Das ist nicht einfach, denn bereits nach drei Minuten in einem Level fügt das Spiel ein neues Symbol in das Set bereits vorhandener Steine hinzu – was es dem Anwender erschwert, neue Dreier auszubilden. Nach weiteren drei Minuten entfernt das Spiel ein bereits vorhandenes Symbol aus den herabfallenden Steinen. Wie soll man jetzt die noch im Turm vorhandenen Steine löschen? Auch das ist nicht eben einfach.

Zum Glück gibt es einige goldenen glühende Powerups im Spiel. Sie eignen sich als Wildcard, zerstören alle Symbole des Typs, auf dem sie gelandet sind, oder löschen alle Steine in der Höhe, in der sie in den Turm einschlagen.



Der Turm hat den Himmel erreicht – der Zorn der Götter ist furchtbar.

Das Spiel „Tower of the Ancients" lebt von seiner perfekten 3D-Grafik, die denn auch eine entsprechende Grafikkarte erfordert. Beeindruckende Lichtspiele, absolut professionelle Animationen und erschütternde Soundeffekte machen das Spiel zu einem Boliden der Unterhaltung, der es locker mit der kommerziellen Konkurrenz aufnehmen kann.

Die Testversion darf 21 Tage lang verwendet werden und gewährt Zugriff auf die ersten beiden Levels im Spiel. Die Demo kann direkt zur Vollversion freigeschaltet werden und stellt fünf verschiedene Spielmodi sowie gerenderte Hintergrundlandschaften der Maya, der Babylonier und der Griechen zur Verfügung. Neue Spezialeffekte, Spielsteine und Powerups lohnen dem Anwender den Kauf der Vollversion. Das Spiel wird nur über das Internet verkauft.

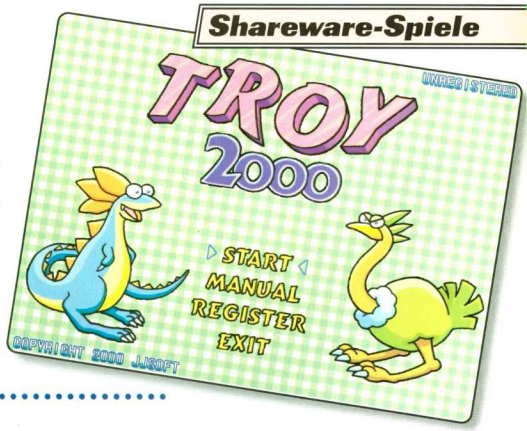
Tower of the Ancients

System:	Windows 95, DirectX 6.1, 3D-Beschleunigerkarte
Autor:	Fiendish Entertainment, 15a Bury Street, Guildford, Surrey, England, GU25AW
Mail:	tech_support@fiendishgames.com
Web:	www.fiendishentertainment.com
Sprache:	Englisch
Preis:	14,99 $
Tipp:	☆☆☆☆☆(☆)

Troy 2000 1.06

Im Schlangenturm

Troy 2000 ist ein kunterbuntes Plattformspiel im Stil japanischer Kuschelmangas. Helfen Sie einem freundlichen Drachen dabei, alle Goldbarren in einem Turm zu finden.



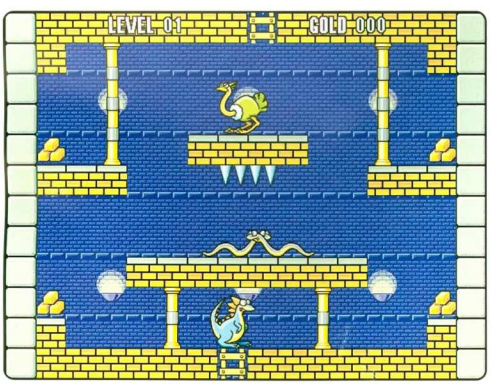
Etwas tollpatschig sieht er ja aus, der Held in dem japanischen Spiel Troy 2000. Ein blauer Drache mit dickem Bauch ist es, der durch die im Comicstil gezeichneten Levels platscht. Er wird mit der Tastatur gesteuert, ist aber auch Joystick-kompatibel.

Unterwegs ist unser gieriger Held ganz nach Drachenart – immer auf der Suche nach Gold für den Drachenhort. Dabei nimmt er einen Turm auseinander, der sich in der Vollversion aus Schwindel erregenden 55 Ebenen zusammensetzt.

Die einzelnen Levels des modernen Plattformspiels sind zu Beginn der Partie noch auf einen Blick zu überblicken, scrollen in den höheren Ebenen allerdings über mehrere Bildschirme, sodass nicht immer alle Bereiche auf einmal zu sehen sind.

Wichtig ist in erster Linie das Gold, das einfach durch Überlaufen eingesammelt wird. Doch vor den unermesslichen Reichtum hat der Programmierer die Fallen gesetzt.

Im Spiel halten Speerfallen, Säurebecken und allerlei andere technische Erfindungen den Drachen auf. Eine falsche Bewegung – und schon ist die Partie bereits vorbei und der Spieler darf sich mit Namen in den Highscore eintragen. Aber dass nur ja kein Frust aufkommt: Anschließend darf der Spieler gleich da weitermachen, wo er zuvor gescheitert ist. So kommt man recht zügig im Spiel voran, auch wenn unterwegs allerlei kuriose Feinde auf den Drachen warten.



Der grüne Strauß ganz oben im Bildschirm ist ganz besonders schwer umzunieten.

Da machen dem Drachen säuselnde Schlangen, Funken schlagende Fledermäuse und Laserstrahlen spuckende Straußenvögel das Leben schwer. Während unser Drache mit der STRG-Taste hüpft, kann er seine Widersacher mit der Shift-Taste abfeuern. In diesem Fall spuckt der Drache im hohen Bogen Feuer. Allerdings sind nicht alle Feinde gleich mit einem einzigen Treffer zu vernichten – mitunter muss der Spieler ordentlich Dauerfeuer geben, um unter seinen Widersachern aufzuräumen. Auf seinem Weg ganz nach oben trifft der Drache sogar auf drei ganz besonders gefährliche Bossgegner.

Schafft man es, einen Level vollständig leerzuräumen, was das Gold und die Feinde anbelangt, so wird umgehend eine Leiter ausgerollt, die in einen höheren Bereich des Turmes hinauf führt. Es reicht aus, diese Leiter im Sprung zu berühren, um sie zu ergreifen. Animiert wird der Drache dann im Folgelevel abgesetzt.

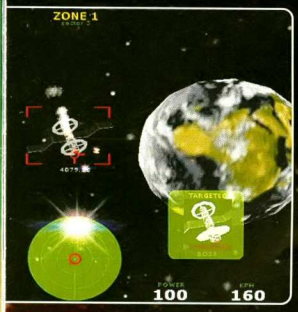


Troy überzeugt mit einer plakativen Manga-Grafik – in diesem Preissegment wirklich eine Sensation.

In der Shareware-Fassung stehen die ersten 20 Levels zur Verfügung. Das ist mindestens ebenso großzügig wie der extrem niedrige Preis für die Vollversion.

Troy 2000 1.06

System:	Windows 95, DirectX 3.0
Autor:	JJSoft
Mail:	jjsoft.geo@yahoo.com
Web:	http://welcome.to/jjsoft/
Sprache:	Englisch
Preis:	8 $
Tipp:	☆☆☆☆☆



Xarlor: Infinite Expanse

Claim abstecken

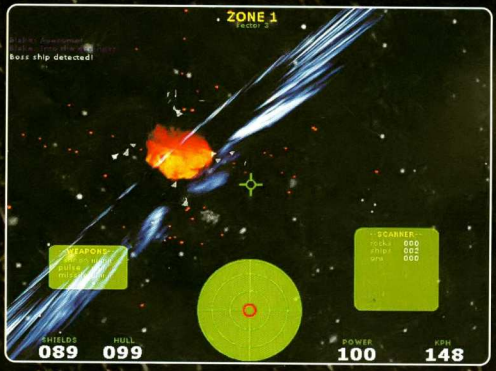
Sie sind John Blake. Ihre Aufgabe: In der Großen Leere des Weltalls nach Corbamite suchen und das Zeug schleunigst einsacken. Ihnen auf der Spur: Sämtliche Weltraumpiraten und Schwarzmärktler der Galaxis.



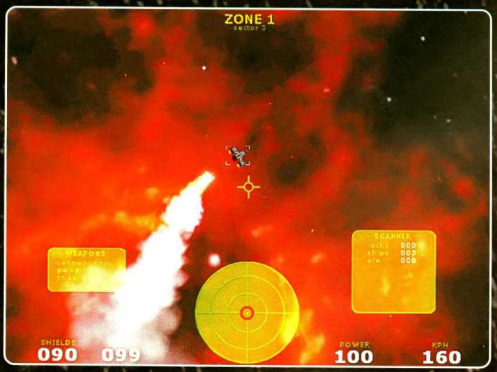
Corbamite ist ein hochenergetisches Zeug, das nur in der Großen Leere zwischen den Sternen zu finden ist. Das Zeug ist selten wie ein nackter Pfarrer im Puff. Und es wird für die intergalaktische Waffenproduktion benötigt. Das macht Corbamite so teuer. Und so begehrt. Kein Wunder also, dass sämtliche schlimmen Buben des Universums ebenfalls auf der Jagd nach dem reichmachenden Himmelsstaub sind. Und diese Jungs haben wahrlich keine Skrupel dabei, einem Konkurrenten zwischen den Sternen das Licht auszupusten.

Xarlor ist ein sehr rasantes Spiel, das ähnlich wie seinerzeit Wing Commander komplett im 3D-Raum gespielt wird. Das bedeutet, das sich der Spieler in seinem Raumschiff um alle drei Achsen im Raum drehen kann. Im Gegensatz zum klassischen Shoot.em-up muss deswegen nicht nur in eine Richtung geschaut werden, um den Feind zu entdecken, sondern in alle auf einmal – gerne „schleichen" sich die Piraten nämlich von hinten an. Zum Glück zeigt ein kleines Radar ständig die Positionen von Feinden und von Meteoriten an.

Nachdem sich der Spieler kurz mit der Steuerung vertraut gemacht hat, fühlt er sich schon bald heimisch im Pilotensessel. Mit STRG und ALT ballert er mit Pulskanone und mit Plasmaraketen um sich, was das Zeug hält – und zermörsert auf diese Weise sowohl feindliche Raumschiffe als auch verschiedene Himmelskörper.



Die einzelnen Asteroiden lassen sich ja noch ziemlich leicht zu Staub zerschießen. Die Weltraumpiraten sind allerdings nicht so leicht zu erwischen. Schnell entbrennen spannende Verfolgungsjagden im Nichts zwischen den Galaxien. Und wenn man dann die Verfolgung eines geschickten Taktikers aufnimmt, der in die hellen Strahlen eines Plasmanebels hineinfliegt und so den Verfolger richtig heftig blendet, muss man schon sein ganzes fliegerisches Geschick aufbieten, um den Gegner doch noch zur Strecke zu bringen.



Xarlos lebt aber nicht nur von der plastischen Dreidimensionalität des Weltraums, in dem man sich bewegt. Und auch nicht allein von der Action, die auf dem Schirm herrscht. Wirklich beeindruckend sind außerdem die fantastischen Lichteffekte, die einfache Explosionen zu wahren Ereignissen aufbauschen. Da wird man als Spieler schnell süchtig nach mehr. Überhaupt sorgt die Ich-Perspektive mit Sicht aus dem Cockpit von John Blakes Flieger heraus für eine starke Identifizierung mit dem Spiel: Man nimmt es schnell persönlich, wenn so ein Krippenschnitzer von Schwarzmarkthändler einem einen Satz Raketen in den Schutzschild geballert hat. Das schreit geradezu nach Rache und Revanche.

In der 30-Tage-Shareware können die Spieler eine komplette Zone durchfliegen. Fünf weitere warten auf den Besitzer der Vollversion. Der freut sich auf insgesamt 18 Levels, 19 Soundtracks, neue Grafiken, noch mehr Feindraumschiffe und einen Bossgegner für jede Zone. Klasse.

Xarlor: Infinite Expanse

System:	Windows 95, DirectX 7
Autor:	JDS Games
Vertrieb:	Mountain King Studios Inc.
Mail:	support@mking.com
Web:	www.mking.com, www.jdsgames.com
Sprache:	Englisch
Preis:	$ 12,95
Tip:	☄☄☄☄☄

Crazy Office 1.0

Akuter Bürostress

Das Knobelspiel Crazy Office stellt Ihnen vier Aufgaben, wie sie auch in einem modernen Büro auftreten können. Der Spieler verbiegt als Topmanager die Gewinnkurven, minimiert als Controller die Verluste, hobelt als Buchhalter die Konten gerade und kämpft als EDV-Chef mit einer Virusattacke.

Seit Jahren stehen die Crazy Games aus Österreich für erstklassig programmierte Rätselaufgaben, die sich bequem am Bildschirm lösen lassen. Neu im Bestand der bislang 33 Spiele ist das Programm Crazy Office. Es versammelt gleich vier Knobelspiele unter einer Oberfläche. Sie alle haben etwas mit dem Thema Büro zu tun.

Bei **Infig** mimt der Spieler einen Topmanager, der die Gewinnkurve seines Unternehmens verbiegen muss, um den Anlegern satte Profite vorzugaukeln. Unter dem im Spielfeld eingeblendeten Aktienkurs-Chart sind Pfeilbuttons zu sehen, die mal nach unten und mal nach oben zeigen. Mit ihnen lassen sich einzelne Datenpunkte des Charts in die angegebene Richtung verschieben – mit der rechten Maustaste übrigens auch entgegengesetzt zur angegebenen Richtung. Zu dumm, dass der restliche Teil des Charts nicht still hält, sondern ebenfalls seine Ausrichtung variiert. Gewonnen hat der Spieler erst dann, wenn der gesamte Chart steil nach oben weist.





Im zweiten Spiel **Maxem** tritt der Anwender als Controller an, der einzelne Abläufe im Unternehmen optimieren soll. Dabei müssen der Firma Gelder eingespart werden – wie Sie das machen, ist Ihr Problem. Um das Netzwerk der miteinander verstrickten Abteilungen besser zu überschauen, sind deren Optimierungspotenziale in eine Tabelle eingetragen. Ziel ist es hier, die einzelnen Einsparungspunkte (Ziffern) einzusammeln, ohne dabei neue Ausgaben (Dollar-Zeichen) zu verursachen. Der Spieler darf immer nur Zeichen in einem hervorgehobenen Auswahlbalken selektieren, der nach jedem Zug die Ausrichtung wechselt.

Als Buchhalter wagt sich der Anwender an **Balan** heran. Es gilt, alle Konten der Firma auszugleichen. Mit dem sogenannten Kontenhobel zur Hand gerät der Ausgleich fast zum Kinderspiel. Jedes Konto zeigt einen Balken, der in verschiedenen Farben auf unterschiedliche Buchungen hinweist. Mit kleinen Pfeilen lassen sich einzelne Buchungen bequem von einem Konto zum nächsten verschieben. Weisen alle Balken die gleiche Höhe auf, ist das Spiel gewonnen.

Zum Abschluss kann sich der Spieler auch noch an **Solet** versuchen. Ein Virus hat alle Tabellen in der EDV durcheinander gebracht. Jetzt müssen die beiden im Programmfenster angezeigten Tabellen so manipuliert werden, dass sie die gleichen Werte zeigen. Zu diesem Zweck kann stets ein Block aus vier Zeichen mit der Maus im Rotationsverfahren gedreht werden.

Crazy Office darf vier Wochen lang getestet werden und aktiviert während dieser Zeit nur den einfachen Schwierigkeitsgrad.



Crazy Games Sampler – Januar 2000

Auf der Heft-CD liegt der neue Crazy-Sampler vom Januar 2000 vor. Er enthält alle 33 Crazy Games in neuen, aktualisierten Versionen. Die einzelnen Spiele werden im Sampler ausführlich in Wort und Bild vorgestellt und lassen sich per Buttondruck direkt von der CD aus starten oder auf die Festplatte kopieren. Auch Crazy Office ist in den Sampler eingebunden.



Crazy Office 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Josef Stoeckl, Kundmanngasse 10/9, A-1030 Wien
Mail:	Crazy_Bytes@compuserve.com
Web:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes
Sprache:	Deutsch
Preis:	20,– DM
Tipp:	★★★★★

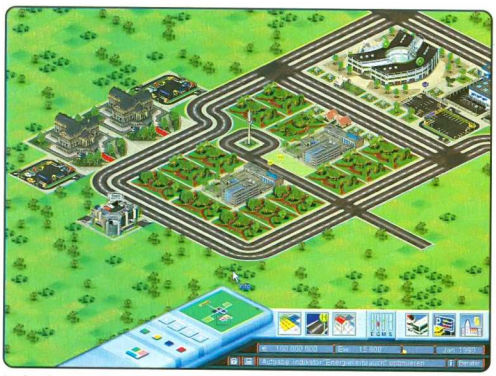
Mobility 1.3

Verkehrschaos

Selten bekommen PC-Anwender etwas geschenkt. DaimlerChrysler hat ein Einsehen mit den Spielern und gibt Mobility zum kostenlosen Staunen am Bildschirm frei. Bei dem Spiel handelt es sich um eine komplexe Städtebausimulation in 3D, bei der besonderer Wert auf die Mobilität der Einwohner gelegt wird.

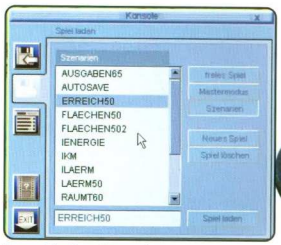
Kennen Sie noch SimCity? Bei diesem alten Kassenschlager galt es, eine kleine Stadt am Bildschirm zu errichten. Schon bald bevölkerten kleine Sim-Figuren das digitale Örtchen, fuhren mit dem Pixelauto zur Arbeit oder besuchten in ihrer Freizeit das flugs erbaute Fußballstadion.

Diese legen Wert auf ein attraktives und zugleich wirtschaftlich wie auch ökologisch lebensfähiges Umfeld. Um diese Aufgabe zu erfüllen, kommen alternative Konzepte aus der Verkehrsplanung zum Tragen. Das hässliche Kürzel ÖPNV (Öffentlicher Personennahverkehr) steht dabei im Mittelpunkt aller



In der Statuszeile unterhalb der Konsole kann der Städtebauer stets den aktuellen Stand der Dinge abfragen.

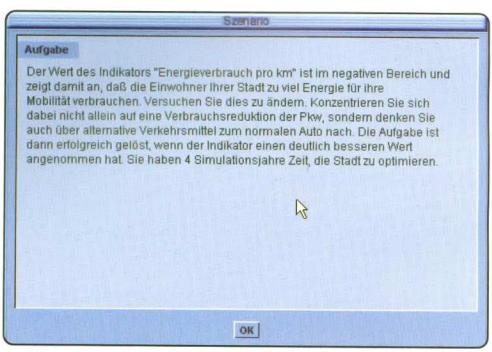
Mobility ist so etwas wie die Weiterentwicklung des alten Konzepts mit modernen Mitteln. Das von DaimlerChrysler unter Mitwirkung von vielen Behörden entwickelte DirectX-Spiel erlaubt es dem Spieler ebenfalls, eine große Stadt aus einzelnen Haus- und Straßenbausteinen zu errichten. Wichtig ist diesmal aber vor allem die Mobilität der Einwohner. Aktionen. Wer es nicht schafft, ein funktionierendes Netz aus U-Bahn-, S-Bahn- und Busstrecken zu bauen, der muss hilflos mit ansehen, wie die Bürger wieder abwandern und auf diese Weise ihren selbst ernannten Bürgermeister abstrafen. Geht alles gut, kann der Spieler dabei zusehen, wie sich seine Stadt langsam mit Leben füllt und wächst. Doch bis es so



Auswahl eines Szenarios.

weit ist, hat der Anwender alle Hände voll damit zu tun, Straßen, Parkplätze, Einkaufszentren, Wohngebiete und Haltestellen zu errichten.

Dieses Spiel bietet ein wenig mehr als andere Simulationsspiele: Die Maßnahmen zur Beeinflussung des Verkehrs, die Raumplanung und die Umwelteinwirkungen werden hier über Verfahren umgesetzt, die auf den professionellen Modellen von Raum- und Verkehrsplanern basieren. Das heißt, dass die angewendeten Programmiertechniken eine absolute Neuheit im Bereich der PC-Spielproduktionen



Wer ein Szenario gewählt hat, wird zu Beginn einer neuen Runde mit seinen Aufgaben vertraut gemacht.



Die einzelnen Stadtgebiete lassen sich in drei Zoomstufen betrachten. Klicken Sie in die Übersichtskarte in der Konsole, um den dargestellten Kartenausschnitt zu wechseln.

darstellen, denn nur mit ihrer Hilfe war es möglich, eine realitätsnahe Abbildung der Realität zu erwirken. Dies wurde unter anderem durch die wissenschaftliche Begleitung des Projekts durch die Bauhaus-Universität Weimar sowie die Verkehrsforschung der Daimler-Chrysler AG, Stuttgart, erzielt.

Mobility ist in der Download-Version (bei uns auf der Heft-CD) etwa 40 Megabyte groß. Nach der Installation liegen gut 70 Megabyte auf der Festplatte vor. Damit Sie alle Feinheiten des Spiels schnell im Heft nachschlagen können, haben wir für Sie ein achtseitiges Kompendium zusammengestellt, das Ausschnitte der Original-PDF-Dokumentation enthält, die auch im Internet zum Download zur Verfügung steht.

Akteure im Überblick

In der bunten 3D-Spielewelt kommen verschiedene Akteure zum Einsatz: Verkehrsnachfrager (Stadtbewohner), Planer und Dienstleister.

Die **Stadtbewohner** bilden die Gruppe der Verkehrsnachfrager. Sie reagieren auf alle Änderungen und Einrichtungen der Planer in der Spielwelt. Das bedeutet, dass sie in der Lage sind, die Verkehrsmittel selber zu wählen. Sie bestimmen ihren Startort und ihr Ziel. Alle Gesetze wie beispielsweise das Tempolimit müssen von ihnen beachtet werden.

Die **Planer** bestimmen den Aufbau: In der Spielwelt bauen sie die Bahnstrecken, Straßen, Parkplätze, Wohngebiete, Einkaufszentren, Haltestellen, Mobilitätszentralen etc. Somit sind sie für die Raumplanung und auch die Infrastruktur zuständig. Ebenso zeigen sie sich für die Verkehrs- und Gesetzesregelungen verantwortlich.

Die **Dienstleister** richten den Service für die Stadtbewohner ein: Bus- und Bahnlinien, aber auch Carsharing oder Mitfahrzentralen. Auch neue Systeme wie hochtechnisierte und moderne Routen, Fahrpläne und ausgestattete Haltestellen, Personal Travel Assistant und vieles mehr zählen hierzu.

Verschiedene Spielmodi

Mobility lässt sich auf verschiedene Weisen spielen und stellt mehrere Spielmodi zur Verfügung.

Wer sich für den **Szenarien-Modus** entscheidet, der bekommt unterschiedliche Aufgaben gestellt, die im Anschluss optimal zu lösen sind. Um es dem Spieler nicht allzu einfach zu machen, muss er sich an ein vorgegebenes Geld- sowie Zeitlimit halten. Am Ende der Partie zeigt die Auswertung, wie sich der Spieler im Szenario behauptet hat.

Entscheiden Sie sich für das **Freie Spiel**, so übernehmen Sie die Steuerung des Planers und der Mobilitätsdienstleister. Sie stellen sich im freien Spiel unterschiedlichen Herausforderungen, wie zum Beispiel steigenden Mobilitätsbedürfnissen durch Stadtwachstum, begrenzt zur Verfügung stehenden Finanzmitteln sowie einer direkten Kopplung der Bewertungsindikatoren an das Wachstum und an die Erfüllung der Bedürfnisse (wie Wohnungen, Schulen etc.). Es gibt keine zeitliche Begrenzung, jedoch sollten Sie versuchen, eine Steigerung oder zumindest ein Halten der Mobilitätsindikatoren zu erreichen. Sie können mit einer vorgegebenen Stadt oder einer völlig freien Spielfläche starten.

Im **Mastermodus** haben Sie ein unbegrenztes Finanzbudget. Sie steuern die Dienstleister und Planer und können zusätzlich das Verhalten der Simulation vorgeben. Sie beeinflussen direkt Verkehrskonzepte und deren Nutzungsgrad in der Bevölkerung und haben somit die Möglichkeit, diese auf ihre Funktionalität hin zu überprüfen. So ist es zum Beispiel möglich, die vorrangige Benutzung eines Verkehrsmittels festzulegen, Verkehrskonzepte und deren Nutzungsgrad in der Bevölkerung einzustellen oder ein Stadtwachstum direkt vorzugeben beziehungsweise die Funktionsweise zu überprüfen. Die Spielzeit ist nicht vorgegeben und damit variabel; aber achten Sie darauf, dass Sie den einmal gewählten Mastermodus nicht wieder verlassen können.

Wer steckt dahinter?

Mobility ist eine Initiative der DaimlerChrysler AG, Stuttgart, unter Mitwirkung der RMV – Rhein-Main-Verkehrsverbund GmbH und der VRR – Verkehrsverbund Rhein-Ruhr GmbH, realisiert durch die Glamus GmbH unter wissenschaftlicher Mitwirkung der Bauhaus-Universität Weimar.

Time is Floating

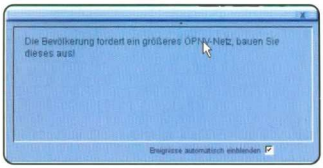
Wie auch in der Realität vergeht im Spiel die Zeit. Das Spiel simuliert den Verlauf von Werktagen, den Sie animiert am Bildschirm sehen.

Ein Werktag beinhaltet 14 Stunden (von 6 Uhr bis 20 Uhr; die Nacht wird auf Grund des geringen Verkehrsaufkommens nicht simuliert), die in einzelne Simulationsschritte zu einer Stunde unterteilt werden. In der Echtzeit vergeht ein Jahr im Spiel innerhalb von fünf Minuten. Konkret wird nur ein Simulationstag durchgespielt, der repräsentativ für ein Jahr ist. Mit der Beendigung eines Spieltages ist auch ein Jahr beendet.

Arbeiten mit der Konsole

Wenn Sie auf das kleine Computersymbol am unteren Rand der Spielfläche klicken, gelangen Sie in die Konsole. Hier können Sie Ihr Spiel verwalten, grundsätzliche Einstellungen vornehmen oder Mobility verlassen.

Spielstand speichern: Unabhängig vom Spielmodus können Sie jederzeit Ihren Spielstand speichern. Das Programm erkennt automatisch, in welchem Spielmodus Sie sich befinden, und ordnet die Spiel-



Tun Sie besser, was die Hinweistafeln Ihnen vorschlagen.

stände den verschiedenen Spielmodi zu.

Spielstand laden: Ein bereits gesicherter Spielstand kann neu aktiviert werden.

Spieleinstellungen: Die Spieleinstellungen enthalten grundsätzliche Einstellungen wie Bildschirmauflösung, Simulationsgeschwindigkeit und Sound-Einstellungen.

Tutorial: Hier wartet ein Video mit ersten Spielanweisungen auf Sie und ermöglicht Ihnen somit einen einfachen Spieleinstieg.

Programm verlassen: Wenn Sie Mobility beenden möchten, klicken Sie auf das kleine Computersymbol am unteren Rand der Spielfläche und wählen die Schaltfläche „Exit".

Bebauungsflächen ausweisen

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Bebauungsflächen ausweisen". Unter dieser Schaltfläche finden Sie ein Menü mit allen zur Verfügung stehenden Flächen, die Sie ausweisen können. Hier befinden sich Wohn-, Büro- und Industriegebiete, die von Ihnen auf der Spielwelt verteilt und bei Bedarf von Ihren Stadtbewohnern bebaut werden. Diese Bebauungsflächen müssen mit Straßen verbunden werden, damit Ihre Bewohner sie erreichen können. Die Bebauungstiefe (die Entfernung einer ausgewiesenen Fläche zur nächsten Straße) sollte drei Felder nicht überschreiten. Das Ausweisen erfolgt durch Klicken und Ziehen mit der Maus auf der Spielwelt.

Wohngebiete ausweisen: Es stehen zwei unterschiedliche Bebauungsdichten zur Verfügung. Dichter bebaute Wohngebiete nehmen mehr Bewohner auf, jedoch benötigen sie auch eine leistungsfähigere Verkehrsinfrastruktur.

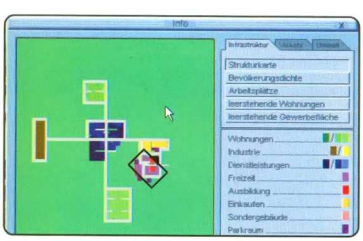
Bürogebiete ausweisen: Es stehen zwei unterschiedliche Bebauungsdichten zur Verfügung. Mit einer dichteren Bebauung mit Büros schaffen Sie für Ihre Stadtbewohner mehr Arbeitsplätze als mit einer niedrigen. Jedoch müssen Sie für eine gute Verkehrsanbindung sorgen und dem erhöhten Parkplatzbedarf gerecht werden.

Flächen abreißen: Mit dieser Funktion verwandeln Sie ausgewiesene Flächen zurück in Brachland. Falls die ausgewiesene Fläche schon bebaut wurde, müssen Sie das Werkzeug „Gebäude abreißen" benutzen.

Wegstrecken/ Haltestellen bauen

Wählen Sie die Schaltfläche „Wegstrecken/Haltestellen", so können Sie in dem Menü mit verschiedenen Typen von Straßen, Schienen und Haltestellen die Infrastruktur für Ihre Stadt errichten.

Für den Bau von Straßen stehen Ihnen drei Typen zur Verfügung: Nebenstraßen, Hauptstraßen und vierspurige Hauptstraßen. Achtung: Ein Straßen- oder Schienennetz muss zusammenhängend gebaut werden. Hierbei müssen Sie darauf achten, dass eine neue Straße oder Schiene immer von einer bereits bestehenden ausgeht. Weiterhin muss beim Bauen von Straßen oder Schienen in der Nähe von Endstücken, Einmündungen und Kreuzungen zwei Feldgrößen Platz gelassen werden, bevor eine Straße oder Schiene eingefügt oder angesetzt werden kann.



Informationen zur Infrastruktur der eigenen Stadt lassen sich in diesem Fenster ablesen.


Die leuchtend gelben H-Blöcke weisen auf Haltestellen des ÖPNV hin.

Nebenstraßen: Die Kapazität an Autos pro Stunde ist um 50 Prozent kleiner als bei einer Hauptstraße.

Hauptstraße: Die Kapazität an Autos pro Stunde ist doppelt so groß wie die einer Nebenstraße.

Vierspurige Hauptstraße: Die Kapazität an Autos pro Stunde ist doppelt so groß wie die einer Hauptstraße. Dieser Straßentyp ermöglicht eine höhere Fahrgeschwindigkeit und kann mit einer eigenen Busspur ausgestattet werden. Dann entspricht ihre Kapazität für Pkw der einer Hauptstraße.

Stadtbahn: Sie wird benötigt, um Bahnen durch die Stadt zu lenken.

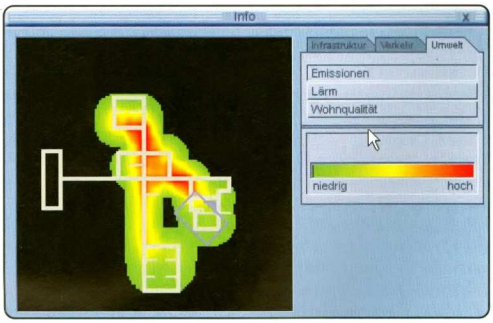
Straßen/Schienen abreißen: Mit diesem Werkzeug reißen Sie Straßen oder Schienen ab. Achtung: Straßen oder Schienen bestehen meistens aus mehreren Einzelsegmenten und bilden dann einen Straßenzug oder eine Schienenstrecke. Diese können Sie nur komplett abreißen. Anfangs- und Endpunkt eines Straßenzugs werden durch eine Kreuzung, Einmündung oder ein Endstück definiert.

Haltestellen: Diese Schaltfläche führt Sie in ein Untermenü. Dort finden Sie die verschiedenen Werkzeuge zum Bauen und Abreißen von Haltestellen. Grundsätzlich gelten für den Bau von Haltestellen dieselben Bauvorschriften wie für Straßen und Schienen: In der Nähe von Kreuzungen, Einmündungen und Endstücken müssen Sie zwei Feldgrößen Freiraum lassen. Achtung: Buslinien können erst eingerichtet werden, wenn Sie vorher Haltestellen gebaut haben. Es gibt Haltestellen am Straßenrand, überdachte Haltestellen und Stadtbahnhaltestellen

Gebäude bauen im Überblick

Klicken Sie auf Schaltfläche „Gebäude bauen", um ein Menü mit den verschiedenen Arten von Gebäuden zu öffnen. Sie können zwischen „verkehrsrelevanten" und den „verkehrstechnischen" Gebäuden, den so genannten Spezialgebäuden, wählen. Weiterhin finden Sie hier auch das Werkzeug zum Abriss Ihrer Gebäude.

Verkehrsrelevante Gebäude: Unter diesem Menüpunkt finden Sie die Gruppe von Gebäuden, die in Ihrer Stadt von Ihren Bewohnern für die verschiedenen Bedürfnisse und



Wie sieht es eigentlich mit den Schadstoffemissionen im Stadtkern aus?

Tätigkeiten benötigt werden. Wenn Sie zu wenig von dem einen oder anderen Typ in Ihrer Stadt haben, wird Ihnen das mitgeteilt. Diese Gebäude erzeugen Verkehr in Ihrer Stadt und sind, in der richtigen Anzahl, für ein Stadtwachstum entscheidend.

Verkehrstechnische Gebäude: Unter diesem Menüpunkt finden Sie alle Gebäude, die für die unterschiedlichen alternativen Verkehrskonzepte benötigt werden. Weiterhin finden sich hier die Werkzeuge zum Bau von Parkraum.

Gebäude abreißen: Mit diesem Werkzeug reißen Sie Gebäude ab. Je nach Typ des Gebäudes fallen unterschiedlich hohe Kosten an, die meistens erheblich sind.

Verkehrsrelevante Gebäude

Hinweis: Jedes dieser Gebäude gibt es in drei unterschiedlichen Größen. Deswegen sollten Sie gut überlegen, welche Größe eher direkt in ein Wohngebiet oder eher an den Rand eines Wohngebietes passt.

Einkaufszentrum: Diese Gebäude werden von Ihren Stadtbewohnern für den täglichen Einkauf benötigt. Sie erzeugen viel Verkehr und sollten deshalb nicht direkt in Wohngebieten platziert werden, wohl aber in der Nähe, damit Ihre Einwohner es nicht weit zum Einkaufen haben. Gerade das Verkehrsaufkommen zum großen Einkaufszentrum ist erheblich. Zu großen Einkaufszentren sollten Sie auf jeden Fall noch zusätzliche Parkplätze bauen.

Schulen: Schulen werden für die Ausbildung der Kinder Ihrer Bewohner benötigt. Diese sollten nicht zu weit von Wohngebieten entfernt sein. Aus Gründen der Verkehrssicherheit sollten diese weiterhin nicht an großen Straßen oder Hauptverkehrsadern liegen. Auch sollten Sie für eine gute Anbindung durch den ÖPNV von Wohngebieten zu den Schulen achten.

Theater/Kino: Ihre Bewohner möchten sich in ihrer Freizeit unterhalten. Hierfür stehen ihnen die verschiedenen Unterhaltungseinrichtungen zur Verfügung. Diese erzeugen Verkehr und sollten nicht direkt in Wohngebieten liegen, aber verkehrstechnisch gut angebunden sein.

Sportstätten: Wie bei den Unterhaltungseinrichtungen sind auch die Sportstätten gern gesehene Einrichtungen, die Ihre Stadtbewohner für ihr Wohlbefinden von Ihnen erwarten. Diese erzeugen natürlich Verkehr und sollten wegen der teilweise erheblichen Lärmbelästigung nicht in Wohngebieten liegen.

Parkanlagen: Parkanlagen steigern die Wohnqualität und sind ein guter Ausgleich für Gebiete mit hohem Lärm- und Emissionsaufkommen.

Verkehrstechnische Gebäude

Carsharing-Verwaltungsgebäude: Dieses Verwaltungsgebäude ist nötig, um das Carsharing-System in Ihrer Stadt einzuführen. Von diesem Gebäude muss nur eines in der Stadt vorhanden sein, jedoch sollte es für Ihre Bewohner gut erreichbar sein, da es gleichzeitig die größte Anzahl an Parkfläche für Carsharing-Autos bereithält.

Bereitstellungsfläche für Carsharing-Autos: Ganz wichtig für ein funktionierendes Carsharing ist die Bereitstellung einer genügend großen Anzahl von Carsharing-Fahrzeugen. Diese sollten Sie sinnvoll über die Wohngebiete Ihrer Stadt verteilen, um Ihren Bewohnern einen möglichst optimalen Zugang zu den Carsharing-Fahrzeugen zu ermöglichen. Überprüfen können Sie dies in der 2D-Karte.

Sendemast: Sendemasten werden für die aktive Zielführung benötigt. Der Personal Travel Assistant basiert darauf. Wichtig für die Funktionsweise ist hierbei eine gute Funkabdeckung in Ihrer Stadt. Überprüfen können Sie dies in der 2D-Karte.

Mobilitätszentrale: In der Mobilitätszentrale stellen Sie Ihren Bewohnern verschiedenste Informationen zum Thema „Wie komme ich möglichst schnell, preiswert und effektiv an mein Ziel?“ zur Verfügung. Mit einer Mobilitätszentrale erhöhen Sie den Grad an Mobilität in Ihrer Bevölkerung. Da diese Information hauptsächlich über Telefonauskunft und Internet bereitgestellt wird, benötigen Sie nur ein Gebäude dieses Typs in Ihrer Stadt.

Parkplätze: Mit diesen Werkzeugen können Sie drei verschiedene Größen von Parkplätzen bauen. Hierbei sollten Sie auf eine gute Abdeckung durch Parkraum in Ihrer Stadt achten. Park-and-Ride-Parkplätze sollten in unmittelbarer Nähe von Bus- und Bahnhaltestellen gebaut werden.

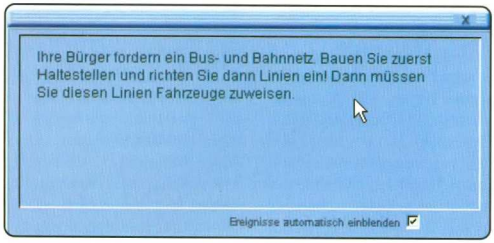
Verkehrsdienstleister

Hinter diesem Menüpunkt befindet sich die Verwaltung der Verkehrsdienstleister. Diese sind unterteilt in die alternativen Verkehrskonzepte und den Öffentlichen Personennahverkehr, kurz ÖPNV genannt.

Verwaltungsbereich für die alternativen Verkehrskonzepte: Es erscheint ein Fenster, das in zwei Bereiche unterteilt ist. Links befindet sich eine Leiste mit Schaltflächen für die verschiedenen Verwaltungsbereiche. Rechts sehen Sie den eigentlichen Verwaltungsbereich mit den unterschiedlichen Einstellmöglichkeiten.

Tastatur-Hotkeys

F1 – Spielstand laden
F2 – Spielstand speichern
F3 – Optionen anzeigen
F5 – Schnell speichern
F6 – Schnell laden
Leertaste – Pause
Esc – aktuelles Fenster schließen, Spiel verlassen
\+ – Zoom In
\- – Zoom out
y – Links drehen
x – Rechts drehen
Pfeiltasten – Bewegen in der Spielwelt
1 – Wohngebiet geringe Dichte ausweisen
2 – Wohngebiet hohe Dichte ausweisen
3 – Bürogebiet geringe Dichte ausweisen
4 – Bürogebiet hohe Dichte ausweisen
5 – Industriegebiet ausweisen
6 – Nebenstraße bauen
7 – Hauptstraße bauen
8 – Vierspurige Hauptstraße bauen
9 – Haltestelle (nur Schild) bauen
o – Haltestelle (Häuschen) bauen
o – Dialog ÖPNV öffnen
p – Dialog Parkraum-Management öffnen
s – Dialog Stadtverwaltung öffnen
a – Dialog Alternative Konzepte öffnen
m – 2D-Karte öffnen
i – Indikatoren-/Statistikfenster öffnen
e – Ereignisanzeigefenster öffnen
b – Beraterfenster öffnen



Immer wieder fordern aufpoppende Meldungen den Bürgermeister auf, in der Sache seiner Bürger tätig zu werden.

Personal Travel Assistant (PTA): Ein PTA ist eigentlich nichts anderes als ein Handy mit besonderem Funktionsumfang. Dieses übermittelt neben der aktuellen Verkehrslage sämtliche Informationen, die der Benutzer benötigt, um an sein Ziel zu gelangen. (Zum Beispiel: welche Busse und Bahnen fahren wann und wo, Wegbeschreibungen, Staus, Baustellen etc.) Ein PTA beinhaltet den Service einer Mobilitätszentrale und einer aktiven Routenplanung. Durch den Einsatz eines PTAs optimieren und reduzieren Sie den Verkehr in Ihrer Stadt, und der Komfort für Ihre Stadtbewohner steigt. Da die Anschaffungskosten für solch ein Handy sehr hoch sind, können Sie den Nutzergrad in der Bevölkerung durch Bezuschussung der Anschaffung steigern.

Mobilitätszentrale: Eine Mobilitätszentrale informiert Ihre Bewohner über die zur Verfügung stehenden Mobilitätskonzepte. Diese beinhalten den ÖPNV und das Carsharing. Bitte beachten Sie, dass Sie zunächst ein Verwaltungsgebäude in Ihrer Stadt errichten müssen. Über die Nutzergebühren können Sie die Akzeptanz in der Bevölkerung steuern. Dieses Angebot bietet Ihren Stadtbewohnern einen deutlichen Komfortgewinn.

Passive Zielführung: Die passive Zielführung ist ein im Pkw installiertes Navigationssystem. Dieses enthält digitale Stadtpläne, die der Fahrer zur Wegführung einsetzen kann. Diese digitalen Daten müssen von Zeit zu Zeit aktualisiert werden. Diese Aktualisierung stellen Sie Ihren Benutzern in Rechnung. Um die Attraktivität dieses Systems zu erhöhen, können Sie es in der Anschaffung bezuschussen. Vorteil dieses Systems ist die Verminderung von Falsch- und Suchfahrten.

Aktive Zielführung: Zusätzlich zu den Leistungen einer passiven Zielführung beinhaltet die aktive Zielführung die Übertragung aktueller Staus und Behinderungen mit den entsprechenden Umleitungsempfehlungen. Für die Funktion ist eine gute Funkabdeckung durch Sendemasten wichtig. Einnahmen aus diesem System erhalten Sie durch Festsetzung monatlicher Nutzungsgebühren. Die Attraktivität dieses Systems können Sie durch eine Bezuschussung auf die Installationskosten steigern.

Carsharing: Das Carsharing-System besteht aus einer Verwaltungszentrale und über die Stadt verteilten Abstellflächen für die Carsharing-Autos. Diese Fahrzeuge können dann von Ihren Bewohnern gegen ein entsprechendes Entgelt genutzt werden.

Werbung: Um Ihren Stadtbewohnern die Vorteile der unterschiedlichen alternativen Verkehrskonzepte näher zu bringen, können Sie diese in den Medien bewerben. Ihnen stehen Printmedien, der Rundfunk und das Fernsehen zur Verfügung.

Verwaltungsbereich für den ÖPNV

Finanzen: Innerhalb des Bereiches Ihrer Finanzen erhalten Sie eine genaue Aufstellung aller Einnahmen und Ausgaben sowie eine Bilanz des laufenden Jahres. Zur einfacheren Beurteilung sehen Sie außerdem die Zahlen des Vorjahres.

Fuhrpark: In diesem Fenster sehen Sie die Verwaltung Ihres Fuhrparks. Hier können Sie neue Fahrzeuge kaufen beziehungsweise verkaufen. Sie erhalten eine Aufstellung über den Bestand und sehen, wie viel Fahrzeuge gegebenenfalls noch angeschafft werden müssen. Die Kosten für den Einkauf beziehungsweise Erlöse aus dem Verkauf werden aufgezeigt. Hinweis: Mit Strom und Wasserstoff angetriebene Busse können Sie erst einsetzen, wenn Sie in diesem Bereich mindestens eine Forschungsstufe abgeschlossen haben.

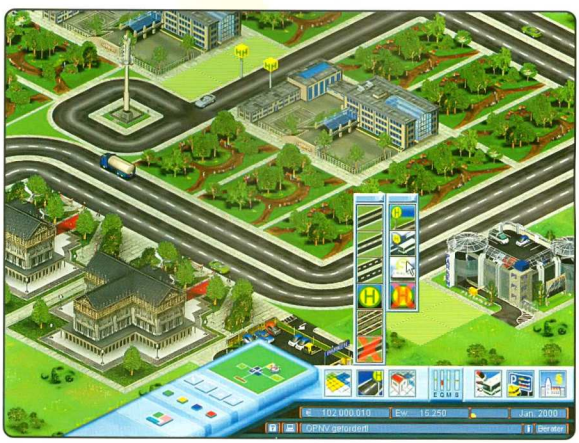
Linieninformation: Hier können Sie neue Linien einrichten und Ihre bestehenden verwalten. Dazu sehen Sie alle in Ihrer Stadt vorhandenen Linien mit den wichtigen Informationen und können diese einstellen.

Kundendienst: In diesem Fenster können Sie verschiedene Dienste für Ihre Stadtbewohner einrichten, etwa dynamische Fahrgastinformation an Haltestellen, abrufbare Informationen im Internet oder Infoterminals an Haltestellen.

Personal: Hier verwalten Sie Ihr ÖPNV-Personal. Sie sehen, wie viel Personal für die unterschiedlichen Bereiche vorhanden ist beziehungsweise benötigt wird und wie viel Geld Sie für Ihr Personal ausgeben. Wichtiger Indikator ist hier Ihre Servicequalität. Diese wird nur dann 100 Prozent erreichen, wenn Sie mehr Personal eingestellt haben, als im Augenblick benötigt wird. Denn nur dann haben Sie die notwendige Ausfallsicherheit geschaffen und sind in der Lage, für einen reibungslosen Ablauf Ihres ÖPNV-Betriebs zu garantieren.

Werbung: Um Ihren Bewohnern die verschiedenen Bereiche Ihres ÖPNVs näher zu bringen, können Sie diesen bewerben. Sie erreichen damit eine Attraktivitätssteigerung des ÖPNVs, und die Nutzung durch Ihre Bevölkerung wird erhöht.

Fahrpreise: Ihre Fahrpreise setzen sich aus zwei Komponenten



Jetzt noch rasch eine Haltestelle für die S-Bahn bauen.

zusammen: dem Grundpreis und dem Preis pro Kilometer. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, Ermäßigungen auf Monatskarten einzustellen. Aber Vorsicht! Ihre Kunden reagieren sehr sensibel auf Fahrpreisänderungen, und Sie sollten hier sehr gefühlvoll zu Werke gehen.

Parkraum-Management

Diese Schaltfläche führt Sie in den Verwaltungsbereich für das Parkraum-Management. Hier sehen Sie alle in der Stadt existierenden Parkräume. Sie können anhand der aufgezeigten Daten einen schnellen Überblick über die Situation gewinnen.

Parkraumauslastung: Im oberen Bereich des Fensters sehen Sie die allgemeine Auslastung Ihres Parkraumes. Darunter befindet sich eine Liste mit allen individuellen Parkräumen und den relevanten Werten wie Größe, Auslastung und Leitsysteme.

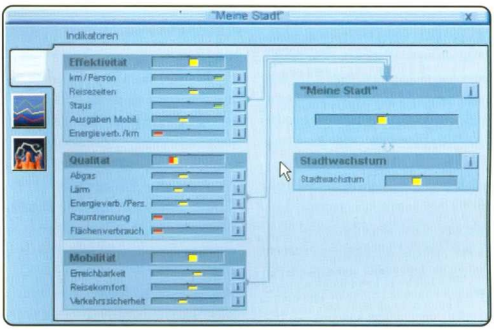
Bilanz: Dieses Fenster ist wieder zweigeteilt: Im oberen Bereich sehen Sie die Summe Ihrer Einnahmen beziehungsweise Ausgaben und die daraus resultierende Bilanz aus allen in der Stadt bestehenden Parkräumen. Darunter wiederum steht eine Liste mit den Parkräumen. Diese Bilanz ermöglicht Ihnen, einen schnellen Überblick über die finanzielle Lage jedes einzelnen Parkraums zu gewinnen.

Gebühren: Auch hier liegt die Zweiteilung der Verwaltungsfläche vor. Im oberen Bereich können Sie global für alle Parkräume die Preise verändern. In der Übersichtsliste sehen Sie alle augenblicklichen Preise und Rabatte. Wenn Sie diese einzeln für einen bestimmten Parkraum ändern wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Gehe zu" und danach mit der Maus auf den entsprechenden Parkraum auf der Spielwelt.

Stadtverwaltung und Finanzen

Dieser Menüpunkt führt Sie in den Verwaltungsbereich Ihrer Stadt. Dieser besteht aus den Finanzen, der Forschung, den Gesetzen, Steuern und der Regelung für Zuschüsse.

Finanzen: Hier befinden Sie sich in der „Bank" Ihrer Stadt. Sie sehen alle in Ihrer Stadt angefallenen Einnahmen und Ausgaben für das laufende sowie das vorangegangene Jahr. Zusätzlich sehen Sie Ihren aktuellen Kontostand und können bei Bedarf Kredite aufnehmen.



Die Indikatoren verraten mehr über den Zustand der Stadt.

Forschung: Hier können Sie die verschiedenen Forschungsprojekte starten. Diese haben unterschiedliche Themen zum Schwerpunkt, wobei Sie in jeweils drei Stufen forschen können. Mögliche Forschungsbereiche betreffen die Emissionen, die Verbrauchsreduktion, den Stromantrieb, den Wasserstoffantrieb und das Teleworking.

Gesetze: In diesem Fenster können Sie die Höhe des Bußgelds bei Parkverstößen einstellen. Gleichzeitig haben Sie die Möglichkeit, Verkehrsaufseher zur Überwachung und Verteilung der Bußgeldbescheide einzustellen. Ein weiterer Punkt in diesem Verwaltungsbereich ist die Verhängung eines globalen Tempolimits in Ihrer Stadt. Dies können Sie auf bis zu 30 km/h herabsetzen.

Steuern: Hier stellen Sie die Steuern für Ihre Stadtbewohner ein und sehen auf einen Blick, wie viel Einnahmen Sie daraus erlangen. Einnahmen sind dabei: Allgemeine Steuer und Mehrwertsteuer, Verkehrssteuern/Kfz- und Energiesteuer.

Zuschüsse: Dieser Bereich ist in zwei Felder unterteilt. Im oberen Feld können Sie die unterschiedlichen umweltfreundlichen Pkw-Typen in Ihrer Anschaffung bezuschussen. Dies vergrößert die Bereitschaft in Ihrer Bevölkerung, sich ein sol-



Neue verkehrstechnische Gebäude werden per Mausklick errichtet.

Technische Anforderungen

Um Mobility spielen zu können, muss Windows 95 oder 98 auf dem Rechner installiert sein. Für die Installation sind 70 MB freier Festplattenspeicher erforderlich. Außerdem benötigen Sie eine installierte Version von DirectX 6 oder höher auf Ihrem Computer. Falls Sie dieses nicht installiert haben, wird von der Mobility-Installation automatisch eine aktuelle DirectX-6.1-Version installiert.

Mindestkonfiguration

133 MHz Pentium
70 MB freier Festplattenspeicher
48 MB RAM
Windows 95, 98
2 MB PCI/AGP Grafikkarte / DirectX-6-kompatibel
Maus
Quadspeed CD-ROM
Windows-unterstützte Soundkarte
64.000 Farben/16 Bit; 640 x 480 Bildschirmauflösung

Empfohlene Konfiguration

233 MHz Pentium
100 MB freier Festplattenspeicher
64 MB RAM
4 MB AGP Grafikkarte
64.000 Farben/16 Bit; 800 x 600 Bildschirmauflösung

Es ist keine Installation unter DOS oder Windows NT möglich.

ches Fahrzeug anzuschaffen. Im zweiten Feld haben Sie die Möglichkeit, Ihren Bewohnern Geld zur Anschaffung eines Computers für den Telearbeitsplatz zukommen zu lassen. Dies erhöht die Verbreitung von Heimarbeitsplätzen in Ihrer Stadt. Als letzten Punkt können Sie einen Anreiz auf den Verzicht des privaten Pkws schaffen, indem Sie den Verzicht bezuschussen.

Indikatoren und Statistik

Diese Schaltfläche hat zwei Funktionen. Zum einen zeigt sie Ihnen in Form der vier kleinen Balken an, wie es um Ihre Stadt bestellt ist. Die Buchstaben E, Q und M stehen dabei für die drei großen Bewertungskriterien in Mobility: Effektivität, Qualität und Mobilität. Diese zusammengefasst führen zu einer Stadtbewertung, dargestellt durch den Balken über dem Buchstaben S.

Zum anderen führt sie Sie in einen sehr wichtigen Bereich von Mobility: Die Spielbewertung und Analyse von allen in diesem Spiel wichtigen Faktoren. Auch finden Sie hier die Möglichkeit, in den Mastermodus zu wechseln.

Indikatoren

Hier finden Sie die Bewertung Ihres momentanen Spielstandes, aufgeschlüsselt in die drei großen Indikatoren Effektivität, Qualität und Mobilität. Diese zusammengenommen ergeben die Bewertung Ihrer Stadt. Anhand der farbigen Kästchen und ihrer Position erkennen Sie sofort, wie die Bewertung der einzelnen Punkte ausfällt: Die Bewertung verläuft von links nach rechts, wobei die Farben von Rot über Gelb zu Grün wechseln. Rot ist dabei schlecht und Grün gut.

Die Bewertungspunkte zur Effektivität

Kilometer pro Person: Dieser Indikator zeigt an, wie viele Kilometer Ihre Stadtbewohner zurücklegen müssen, um an ihr Ziel zu gelangen.

Reisezeiten: Dieser Indikator steht für die Zeit, die Ihre Stadtbewohner benötigen, um an ihr Ziel zu gelangen.

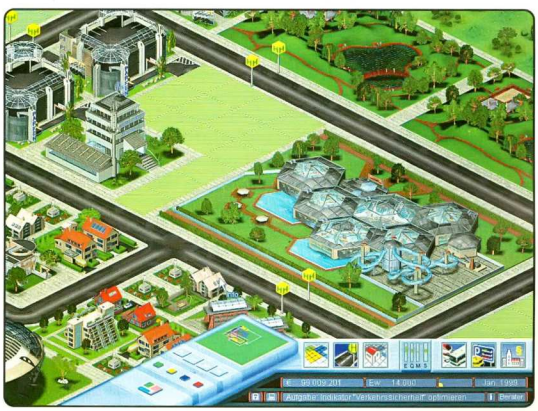
Staus: Hier sehen Sie eine Bewertung der Staulage in Ihrer Stadt.

Ausgaben Mobilität: Dieser Indikator gibt Auskunft über die Transportkosten pro Kilometer. Sie sehen, ob Ihre Bewohner viel oder wenig Geld für ihre Mobilität ausgeben müssen.

Energieverbrauch pro Kilometer: Dieser Indikator zeigt, wie viel Energie Ihre Stadtbewohner pro Kilometer verbrauchen.



Werbung in eigener Sache kann im Radio, in der Zeitung und im Fernsehen betrieben werden.



Freie Flächen werden hellgrün ausgewiesen – sie dürfen bebaut werden.



In der ÖPNV-Verwaltung werfen Sie einen Blick auf die Finanzen des Öffentlichen Personennahverkehrs.

Die Bewertungspunkte zur Qualität

Abgas: Dieser Indikator gibt Auskunft über die Abgaswerte in Ihrer Stadt.

Lärm: Hier sehen Sie, wie stark die Lärmbelästigung durch den Verkehr für Ihre Stadtbewohner ist.

Energieverbrauch pro Person: Dieser Indikator gibt Auskunft über die für Mobilität verbrauchte Energie pro Person.

Raumtrennung: Die Raumtrennung gibt Ihnen an, wie stark der Lebensraum Ihrer Stadtbewohner durch Straßen und Schienen zerteilt ist.

Flächenverbrauch: Hier sehen Sie den Flächenverbrauch durch Verkehrswege in Ihrer Stadt.

Die Bewertungspunkte zur Mobilität

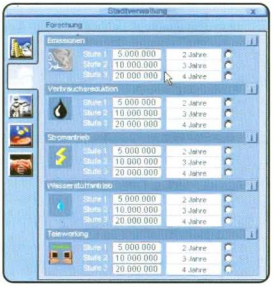
Erreichbarkeit: Ihre Bewohner sind auf verschiedene Art und Weise in Ihrer Stadt unterwegs. Hier sehen Sie, wie gut oder schlecht Ihre Bewohner ihre Ziele erreichen.

Reisekomfort: Wie komfortabel und bequem Ihre Bewohner in ihrer Stadt unterwegs sind und ihre Reiseziele erreichen, sehen Sie hier.

Verkehrssicherheit: Wenn Sie sehr viel Verkehr in Ihrer Stadt haben, häufen sich die Unfälle. Installieren Sie gegebenenfalls Ampeln an großen Kreuzungen oder verhängen Sie Tempolimits in Wohngebieten und vor Schulen.

Das Stadtwachstum

Das Stadtwachstum ergibt sich aus den Indikatoren und der Steuerquote. Sie sehen, in wie weit Ihre Stadt wächst oder Ihre Bewohner abwandern, weil es Ihnen in Ihrer Stadt nicht gefällt. Als Bewertung Ihrer Stadt ist es nur bedingt geeignet, denn auch wenn Sie kein Wachstum in Ihrer Stadt haben, kann es dieser gut gehen. Schlecht ist es natürlich, wenn dieser Indikator häufig im roten Bereich steht, da dann eine große Ab-



Auf dieser Seite des Dialogs „Stadtverwaltung" legen Sie fest, welche Forschungsbereiche in welcher Intensität zu betreiben sind.

wanderungsrate vorliegt, welche meistens durch Probleme in der Stadt verursacht wird.

Statistik

In diesem Bereich haben Sie die Möglichkeit, die Entwicklung sämtlicher für das Spiel wichtiger Faktoren zu überprüfen. Dieses Fenster ist in zwei Bereiche unterteilt. Der obere Teil ist für die Anzeige der Liniendiagramme da. Hier können Sie den Zeitraum, den Sie einsehen wollen, verändern oder, bei kleinen Diagrammwerten, die Anzeige über die Schaltfläche „zoom" auf die volle Anzeigengröße erweitern.

Im unteren Bereich sehen Sie alle für das Spiel relevanten Kontroll- und Analysemöglichkeiten. Diese sind in sieben Gruppen unterteilt:

Allgemein: Grundsätzliche Daten zu Ihrer Stadt, zum Beispiel: Einwohner, Anteil der Beschäftigten, Freizeitmöglichkeiten.

Pkw: Verschiedene Analysemöglichkeiten, die Pkws in Ihrer Stadt betreffend, wie Straßennetzlänge, Pkw-Kilometer, mittlere Geschwindigkeit.

ÖPNV: Hier können Sie den Öffentlichen Personennahverkehr analysieren.

Verkehr: Eine Übersicht über alle Aspekte des städtischen Verkehrs finden Sie in dieser Gruppe.

Nutzeranteile: Diese Gruppe gibt Aufschluss über die verschiedenen alternativen Konzepte und den Einsatz dieser Konzepte in Ihrer Stadt.

Indikatoren: In dieser Gruppe finden sich alle Punkte, die Sie schon als Spielbewertung im Verwaltungsbereich „Indikatoren" kennen gelernt haben. Hier können Sie die Entwicklung dieser Werte beurteilen.



Die Programmierer von Mobility haben sich bei der Konstruktion der Szenarios wirklich etwas einfallen lassen – hier ein eingemeindetes Dorf mit integrierter Kirche.

Finanzen: Alles was Sie über Ihre finanzielle Lage und deren Entwicklung wissen sollten, finden Sie in dieser Gruppe.

Navigation im Spiel

Bei gedrückter rechter Maustaste können Sie die Spielwelt im Sichtbereich des Monitors verschieben. Wenn Sie die Strg-Taste auf Ihrer Tastatur drücken, zentrieren Sie mit einem Rechtsklick Ihrer Maus die Stelle der Spielwelt, auf die Sie mit der Maus geklickt haben.

Ansonsten können Sie auch auf eine beliebige Stelle der Radarkarte klicken; das kleine Rechteck zeigt Ihnen hierbei an, welchen Ausschnitt Sie gerade sehen. Wenn Sie einen größeren Ausschnitt Ihrer Stadt einsehen wollen, können Sie die Ansicht der Spielwelt in insgesamt drei Stufen über die Schaltfläche „Ansicht verkleinern" verkleinern. Genauso können Sie die Ansicht auch vergrößern. Benutzen Sie hierfür die Schaltfläche „Ansicht vergrößern".

Sie haben außerdem die Möglichkeit, mit der Maus die verschiedenen Elemente auf der Spielwelt wie Straßen, Kreuzungen und Einmündungen, Bushaltestellen, Häuser und Parkraum direkt anzuklicken, um weitere Informationen über das entsprechende Element zu erhalten oder – wie bei den Bushaltestellen, Straßen, Kreuzungen und Einmündungen – verschiedene Einstellungen vorzunehmen.

2D-Karte

Diese kleine Schaltfläche in der Konsole führt Sie in eine zweidimensionale, verkleinerte Darstellung Ihrer Stadt. Sie haben hier die Möglichkeit, sehr präzise die verschiedenen Aspekte Ihrer Stadt zu filtern und damit genauer zu analysieren. Es werden drei Karten (Gruppen) zur genaueren Betrachtung angezeigt: Infrastruktur, Verkehr und Umwelt. Zu jeder Karte gibt es eine bestimmte Anzahl von Themen, die Sie als Filter über die Stadt legen können. Unter der Karte befindet sich zu dem eingestellten Thema jeweils eine Legende, die Ihnen Aufschluss über die Farbkodierung in der zweidimensionalen Karte gibt. Ein Mausklick auf die Karte bewirkt einen Sprung an die entsprechende Stelle in der Spielwelt.

Statusanzeige

Dieser Bereich informiert Sie aktuell über die wichtigsten Daten und Ereignisse in Mobility. Er ist in zwei Zeilen unterteilt. Die obere Zeile zeigt Ihnen – von links nach rechts – den aktuellen Kontostand, Ihre momentane Einwohnerzahl, die Tageszeit und den aktuellen Monat sowie das Jahr an. Die zweite Zeile beginnt mit einem Schlosssymbol (zum Ein- oder Ausblenden der Spieleleiste) und dem kleinen Computersymbol (Ihr Zugang zur Konsole), gefolgt von der Ereignisanzeige sowie deren Verwaltung (die Schaltfläche mit dem kleinen i) und der Schaltfläche für das Beratersystem.

Mobility 1.3

Autor:	Glamus GmbH für DaimlerChrysler AG, Postfach 2551, 61295 Bad Homburg
Mail:	hotline@mobility-online.de
Web:	www.mobility-online.de, www.glamus.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Freeware
Tipp:	✌✌✌✌

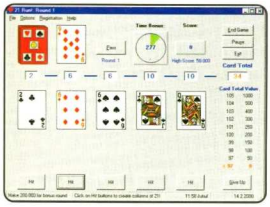
30 Ultisoft-Spiele

Hauptsache gewinnen

Den Namen Ultisoft kennt jeder Shareware-Freund. Die amerikanische Firma ist ganz groß darin, Einarmige Banditen und andere Glücksspiele für den PC umzusetzen. Beim Zocken an der Slotmachine gewinnen Sie zwar nur ein virtuelles Vermögen – müssen dafür aber kein echtes Geld einsetzen.

21 Run Game Suite 4.1

Ein Kartenspiel für Blackjack-Freunde. Bei 21 Run treten Sie gleich gegen fünf virtuelle Spieler gleichzeitig an. Zusätzlich wird das Spiel 21 Zip angeboten. Hier müssen Karten in Spalten ausgelegt werden, die zusammen den Wert 21 ergeben. Das Spiel Go For Elevens rundet die Suite ab.



31 for Windows 95 Release 5

Eine interessante Umsetzung des Spiels Schwimmen für den PC. Es gibt zwei Spielvarianten – Regular und Tough.



3D Spinball 1.2

3D Spinball verbindet die Spielideen von Pong und Flippern miteinander. Der Spieler führt vier Paddel auf einmal, um den Ball im Spiel zu behalten. In der Testversion lassen sich drei Levels spielen.

5-Card Stud Poker Collection 1.2

Die Kollektion besteht aus drei verschiedenen Variationen des bekannten Poker-Spiels – nur treten Sie hier alleine gegen den Dealer an. Die Varianten heißen Five-Card Stud Poker, Double-Down Poker und Fast-Action Hold 'Em.



777 Slots

Die Slotmachine bietet einen Automaten mit drei Rollen und fünf Paylines. Versuchen Sie, den Jackpot zu knacken.

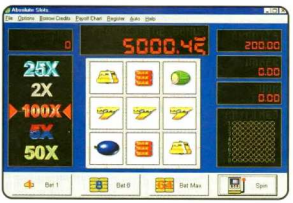
8-Ball Slots 1.3

Einarmiger Bandit mit mehreren Paylines und einem progressiven Bonuspool.



Absolute Slots 1.3

Einarmiger Bandit mit neun Symbolen und acht Paylines. Mit Bonusspiel und einem Wild-Symbol, das alle anderen Symbole ersetzen kann.



Animated BlackJack 97 1.3

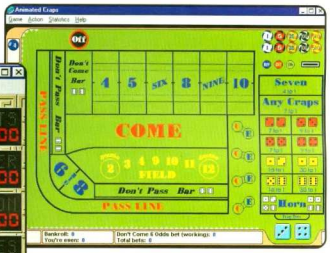
Bis zu sechs Spieler nehmen am Blackjack-Tisch Platz, um dem Croupier so viel Geld wie nur möglich abzunehmen. Das Spiel kann auch als Blackjack-Tutorial verwendet werden.

Animated Chinese Checkers 1.1

Bei dieser hochwertigen Halma-Umsetzung gilt es, die eigenen Steine so schnell wie möglich ins gegenüberliegende Feld zu bewegen. Mit künstlicher Intelligenz für den Computergegner.

Animated Craps 4.5a

Wunderschöne Umsetzung des Casinospiels Craps mit vielen Möglichkeiten zum Setzen des Geldes und vielen unterschiedlichen Gewinnquoten.



Animated Slots 1.4

Einarmiger Bandit mit drei Rollen, fünf Paylines und vielen animierten Symbolen. Mit integriertem Blackjack-Spiel Let It Ride.

Bonus Wheel Slots 95 1.3

Einarmiger Bandit mit den typischen Früchten als Symbole.

Cherry Delight Slots 4.7

Bei dieser Video-Slotmachine drehen sich neun Rollen getrennt voneinander. Auf acht Paylines kann Geld gesetzt werden. Mit integriertem Double-or-Nothing-Modul und High/Low-Kartenspiel, bei denen ein Gewinn gleich wieder riskiert werden kann.

Double Dynamite 4.7

Die Slotmachine nutzt Dynamitstangen als Wildcards, um mit ihnen alle anderen Symbole ersetzen zu können. Mit dem Big Blast Board, einer Pyramide mit 15 Kästchen, aus denen man eines aussuchen kann – dahinter verbergen sich hohe Gewinne.

Extreme Slots 2.0

Das Programm enthält gleich drei Einarmige Banditen, nämlich die Maschinen Extreme,



Break the Bank und Stars and Stripes. Alle Maschinen bieten Symbole auf drei Rollen, setzen aber jede für sich eine ganz besondere Spielidee um.

Halloween Slots

Ultisoft überrascht Freunde ihrer Slotmachines mit einem Halloween-Automaten. Das Spiel wartet mit einer Payline



auf und es gruselt seinem Besitzer mit vielen unheimlichen Figuren.

Home Stretch 3.5

Dies ist ein Pferderennen am Bildschirm mit der Möglichkeit, Wetten abzugeben. Bis zu vier Mitspieler dürfen sich am Rennen und Wetten beteiligen.



Jackpot Slots 95 2.0

Dieser Sampler enthält drei Slotmachines, nämlich die Automaten Jackpot, Lucky 7 und Treasure Chest. Alle drei Automaten setzen ganz individuelle Spielideen auf dem Bildschirm um.

Lucky Stars 4.7

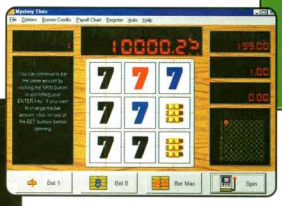
Neun Rollen drehen sich bei diesem Einarmigen Banditen



separat. Der Spieler setzt Geld auf bis zu acht Paylines.

Mystery Slots 1.3

Einarmiger Bandit mit neun sichtbaren Symbolen und acht



Paylines. Mit progressivem Jackpot.

Noisy Video Poker and Blackjack 5.0

Wer gerne ins Casino geht, kennt auch die Poker- und Blackjack-Automaten. Das Programm bietet beide Maschinen in einer PC-Version an.

Power-Play Slots 1.4

Der Einarmige Bandit nutzt drei Rollen und fünf Paylines. Es dürfen Power-Play-Symbole eingesammelt werden. Jedes erhöht den Power-Meter um zehn Prozent. Bei 100 Prozent gewinnt man den progressiven Bonus-Pool und sieben Free Spins.

REAL Video Blackjack 5.0

Spielen Sie Blackjack am Bildschirm – und treten Sie dabei gegen einen virtuellen Croupier an, der niemals die Nerven verliert.

St. Patrick Slots

Dies ist ein Einarmiger Bandit, der auf seinen Rollen Motive zeigt, die dem amerikanischen Feiertag St. Patrick's Day nahe kommen. Das Spiel besitzt nur eine Payline.

Ultimate Solitaire Collection 2.6

Die Kollektion enthält neun verschiedene Kartenpatiencen, die sich allesamt mit nur einem Kartendeck spielen lassen. Enthalten



sind die Klassiker Klondike, Four Seasons und Monte Carlo. Die Vollversion bietet außerdem noch die Regelwerke King's Audience, Canfield, Golf, Poker, Pyramid und Beleaguered Castle.

Üz 3.06

Bei diesem Spiel gilt es, so schnell wie möglich vom Anfang des Levels an sein Ende zu gelangen. Zu diesem Zweck müssen alle ausliegenden Gegenstände vernichtet werden. 60 Levels in der Vollversion.

Valentine Slots

Der Valentinstag am 14. Februar ist zwar schon vorbei. Trotzdem



können Sie das Thema dieses Tages noch einmal am Bildschirm aufleben lassen – bei diesem Einarmigen Banditen. Bis zu drei Münzen können auf eine Payline gewettet werden.

Wild Ball Keno 1.2

Keno ist ein bekanntes Casino-Spiel ähnlich dem Lotto. In ei-



nem Raster mit Zahlen von 1 bis 80 lassen sich bis zu zehn Ziffern markieren. Werden sie gezogen, kann ein Gewinn eingestrichen werden.

Wild Seven Slots 2.0

Das Programm enthält drei verschiedene Einarmige Banditen mit fünf Rollen und fünf Paylines.

Wild Wizard Slots 1.4

Ein weiterer Einarmiger Bandit aus der bewährten Ultisoft-Produktion. Er bietet drei Rollen und fünf Paylines.

Kontakt

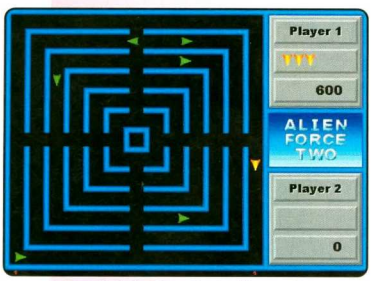
Anbieter:	Ultisoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
Mail:	support@typemania.de
Web:	www.ultisoft.com
Sprache:	Englisch
Preis:	je 20 Dollar

Alien Force Two 1.31

Krieg der Aliens

Als sehr nervenaufreibendes Ballerspiel stellt sich Alien Force Two vor. Im Stellungskrieg tritt der Spieler mit einem Raumschiff gegen eine Übermacht grimmiger Aliens an. Mal sehen, wer gewinnt.

Sobald das DirectX-Spiel startet, findet sich der Anwender mit seinem kleinen dreieckigen Raumschiff in einem Labyrinth wieder. Hier ist er leider nicht alleine – eine Menge feindliche Aliens warten bereits auf ihn. Sie fliegen animiert durch die Gänge des Irrgartens. Das Ziel des Spielers ist es nun, die Aliens komplett zu zermörsern. Zu diesem Zweck kann er sein Raumschiff mit den Cursortasten manövrieren. Die Shift-Taste gibt einen Schuss ab und mit der STRG-Taste kann man mehr Power auf den Antrieb legen.



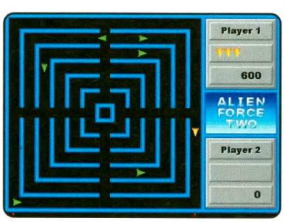
Leider sind die Aliens in der Übermacht.

Vor dem Ausmerzen der Aliens hat der Programmierer allerdings die Schikane gesetzt. So kann der Spieler nur dann die einmal eingeschlagene Flugrichtung wechseln, wenn der gerade durchflogene Gang auf eine Abzweigung stößt. Das kann mitunter haarig werden, wenn auf einmal hinter dem eigenen Raumschiff ein Feind in den Gang hinein fliegt und man nicht mehr rechtzeitig wenden kann, um dem Gegner einen Schuss auf den Panzer zu brennen.

Wer außerdem nicht schnell genug unter den Aliens aufräumt, hat Pech: Alle paar Sekunden materialisiert ein neues Raumschiff im Parcours. Gelingt es dem Spieler allerdings, seiner Aufgabe gerecht zu werden, wird umgehend ein neues Labyrinth geladen.

Das DirectX-Spiel bietet neben dem Ein-Spieler-Modus auch einen Modus für zwei Spieler. In diesem Fall können sich die Kontrahenten gegenseitig unter Beschuss nehmen.

Das Einzige, was bei diesem Spiel störend wirkt, ist die lange Einleitung, die viele Sekunden verstreichen lässt, bevor es endlich zur Sache geht. Auch ist dem Rezensenten nicht ganz klar, warum dieses grafisch doch recht einfach gestaltete Spiel unbedingt DirectX benötigt. Im Fenster würde das Programm mehr Sinn machen.



Alien Force Two lässt sich auch zu zweit spielen.

Alien Force Two 1.31

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Ralf Buchtmann, Zum südlichen See 2, 32457 Porta Westfalica
Mail:	RBuchtmann@Aol.com
Web:	www.Dreamware-Games.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	15,– DM
Tipp:	✌✌✌

Balloon Pop 1.0

Wertvolle Ballons

Als Spiel für Mädchen deklariert RomTech das Programm Balloon Pop. Im Kampf gegen den Computer gilt es, mehr blaue Luftballons einzusammeln als der Gegner.

Das in bunten Bonbonfarben (Mögen das die Mädchen?) gehaltene Programmfenster zeigt ein Brett mit 64 Feldern. Zu Beginn einer neuen Partie werden diese Felder auf zufälliger Basis mit Luftballons gefüllt. Die blauen Ballons weisen positive Zahlenwerte von 0 bis 15 auf, während die rosafarbenen Minus bringen – von minus 1 bis minus 9 Punkte.



Die blauen Luftballons bringen die meisten Punkte ein.

Der Spieler und der vom Computer gesteuerte Kontrahent ziehen nacheinander. Dabei dürfen Sie einen Ballon anklicken, der in einem gelben Leuchtbalken zu sehen ist. Klar, dass dabei zuerst die hochpunktenden blauen Ballons anvisiert werden, lassen sie den eigenen Score doch am kräftigsten in die Höhe schnellen. Hat der Spieler seinen Zug beendet, ist der Gegner dran. Der gelbe Leuchtbalken wechselt nun die Position – er springt dabei von einer waagerechten Ausrichtung in die senkrechte. Und umgekehrt, wobei immer der zuletzt weggenommene Luftballon das Scharnier für das Umklappen des Balkens bildet.

Am Anfang eines Spiels muss noch gar nicht so sehr auf eine Strategie geachtet werden. Später allerdings, wenn nicht mehr so viele Ballons auf dem Brett zu sehen sind, verzichtet der Spieler gerne schon einmal auf einen besonders leckeren Ballon, wenn er dadurch den Gegner zwingen kann, im neu ausgerichteten Leuchtbalken einen Minus-Ballon anzuklicken. Das Spiel ist beendet, sobald im umgeklappten Leuchtbalken keine Ballons mehr zu sehen sind.

Die Vollversion von Balloon Pop bietet über 50 Sprachausgaben und erlaubt es, gegen eine Freundin anzutreten. Das von Soleau Software programmierte und an RomTech lizenzierte Spiel ist Bestandteil der von eGames herausgegebenen Spiele-Suite „Galaxy of Games for Girls". Sie enthält außerdem noch die Spiele Wendy's Word Game, Snow Bound Sheri, Peggy's Party, Fran's Frog Hop, Gumball Machine, Jewel Jam, Lunch Box Drop, Renee's Resort und Playground.



Jetzt muss der Spieler Minus ansammeln.

Balloon Pop 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	RomTech, Inc., 2000 Cabot Boulevard West, Suite 110, Langhorne, PA 19047, USA für eGames
Web:	www.egames.com, www.romt.com
Sprache:	Englisch
Preis:	14,99 $
Tipp:	✌✌✌

Carrie's Clock 4.0

Sonnenuhr

Nicht nur Oma hat ein Faible für Kartenpatiencen, sondern auch ihre Enkel. Mit Carrie's Clock können alle Fans der Solitaires ein ganz neues Regelwerk kennenlernen.



Die Patience kann beginnen.

Die Patience Carrie's Clock legt alle Karten eines 52-Karten-Decks zu einem Kreis aus – mit einem Stapel in der Mitte. Jeder beim Auslegen gebildete Stapel steht nun für einen ganz bestimmten Kartenwert, also zum Beispiel für die Asse, die Könige, die Buben und die Zahlenwerte. Der Stapel in der Mitte nimmt die Damen auf. Auf diesem speziellen Stapel ist dann auch die einzige Karte im Spiel aufgedeckt.

Jetzt gilt es: Die aufgedeckte Karte muss per Drag and Drop auf den entsprechenden Zielstapel verschoben werden. Eine Sieben kommt demnach auf den Siebener-Stapel. Umgehend blättert das Spiel die Karte auf, die in diesem Stapel ganz oben gelegen hat – auch sie muss wieder auf den entsprechenden Stapel geschoben werden. Auf diese Weise werden die Karten nach und nach auf die richtigen Anlegestellen verteilt. Liegen alle vier Karten eines Sets an der richtigen Position vor, ertönt ein Soundsignal und alle Karten dieses einen Stapels werden aufgedeckt – der Stapel wird damit aus dem Spiel genommen.

Kritisch sind allein die Damen. Wurden alle Damen auf dem Stapel in der Mitte abgelegt, so ist die Patience sofort vorbei. Da kann sich jeder Spieler selbst die Chancen ausrechnen – die Patience geht nicht eben häufig auf.

Carrie's Clock ist ein gutes Beispiel für ein Spiel, das optisch eine Menge zu bieten hat, ansonsten aber die programmiertechnische Sorgfalt vermissen lässt. Auf eine wie auch immer geartete Hilfestellung verzichtet das Programm, es stehen demnach keine Hilfetexte zur Verfügung. Da muss der Anwender schon selbst herausfinden, wie das Programm funktioniert – peinlich. Ärgerlich ist auch, dass die Software auf einigen Rechnern abstürzt, sobald mitten im Spiel der Shareware-Nagscreen geladen wird.



Die Karten müssen auf die entsprechenden Stapel verteilt werden.

Die Vollversion weist elf neue Kartenrückseiten, zwei neue Hintergründe und eine Spielstatistik auf.

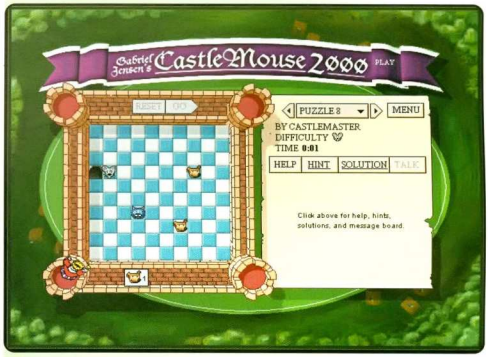
Carrie's Clock 4.0

System:	Windows 95
Autor:	Dogg Software
Web:	http://homepages.go.com/~thepet3/
Sprache:	Englisch
Preis:	10 $
Tipp:	❦❦❦

CastleMouse 2000 1.0b

Mäusejagd

Im Schlosshof machen sich die Mäuse breit. Das sieht der König gar nicht gerne – und ernennt den Spieler zum Kammerjäger. Mit Katze, Hund und Elefant als Gehilfen geht es den Nagetieren an den Kragen.



Wo muss der Hund hingesetzt werden, um die Maus ins Loch zu treiben?

CastleMouse ist ein Knobelspiel, das Wert auf eine detaillierte 3D-Grafik im Comic-Stil legt. Die Spielidee steht hinter der sehenswerten Verpackung nicht zurück. Es gilt, eine Maus in ihr Mauseloch zu treiben. Doch der zierliche Nager macht lieber den Schlosshof des Königs unsicher – und denkt gar nicht daran, das Weite zu suchen.

In der Folge muss der Spieler versuchen, das Mäuschen heftig zu erschrecken. Und das geht am besten mit einer Katze. Wird eine Katze auf einem Feld direkt waagerecht oder senkrecht neben oder über der Maus platziert, so rennt die Maus sofort in genau entgegengesetzter Richtung davon. Die Katze wiederum wird vom Hund erschreckt, der vom Bären in die Flucht gejagt wird, der sich wiederum vom Löwen hetzen lässt, der Angst vorm Elefanten hat. Der Elefant schließt den Kreis und fürchtet sich vor der Maus.

In 50 Levels, die auch in der Testversion spielbar sind, wird ein Schlosshof samt Maus geladen, in dem einzelne Tiere bereits ihren Platz gefunden haben. Weitere Akteure warten auf einer Leiste darauf, per Drag and Drop ins Spielfeld verschoben zu werden. Es gilt dabei, die Tiere so zu setzen, dass eine Kettenreaktion aus den verschiedenen flüchtenden Tieren eingeläutet wird, die am Ende die Maus in ihr Loch jagt. Das ist nicht immer einfach: Manchmal schaut der Spieler nach Betätigung des Go-Befehls regelrecht fassungslos zu, wie alle Tiere in völlig unerwartete Richtungen flüchten. Zum Glück lassen sich alle Levels frei anwählen, sodass schwierige Spielstufen einfach übergangen werden. Es lassen sich aber auch Tipps und eine Lösung abfragen.

CastleMouse 2000 kann auch übers Internet gespielt werden. Dabei ist es möglich, sich im Chat mit anderen Knobelmäusen auszutauschen oder das „Puzzle of the day" zu laden.

Alles in allem ist CastleMouse ein grafisch und spieltechnisch voll überzeugendes Spiel, das auch in der Testversion eine Menge Spaß bereitet.

CastleMouse 2000 1.0b

System:	Windows 95
Autor:	Jig Interactive/Gabriel Jensen
Mail:	castlemouse@jigint.com
Web:	www.castlemouse.com
Sprache:	Englisch
Preis:	19,99 $
Tipp:	❦❦❦❦❦

Deluxe SkiJump 1.50

Schanzenkoller

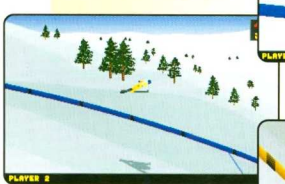
RTL ist es zu verdanken, dass die Sportart des Schanzenspringens wieder in aller Munde ist. Wer sich selbst nicht auf die Bretter traut, um einen steilen Hügel herunterzurasen, der kann nun wenigstens in der Simulation seinen Mann stehen.

Deluxe SkiJump ist ein DOS-Spiel, also fast ein Anachronismus in der Zeit der DirectX-Spiele. Dennoch bietet das Spiel eine ordentliche 3D-Grafik, lässt sich problemlos aus Windows heraus starten und macht auch keine Mucken, was den Sound anbelangt.

Der Spieler macht bei einer Weltmeisterschaft mit und stellt sich auf verschiedenen Schanzen der Konkurrenz. Dabei legt das Programm großen Wert auf eine realitätsgetreue Simulation. Der Springer muss demnach im Startloch ausharren, bis ihm die Ampel grünes Licht gibt. Dann kann er auf den Windmesser achten, der ihm aufzeigt, wie stark der Wind aus welcher Richtung bläst. Per Mausklick geht es los – jetzt rast die Spielfigur die Schanze hinunter.



Das gibt schlechte Haltungsnoten.



Nur Fliegen ist schöner.



Unsaubere Landung, die Figur fällt auf die Nase.

Ganz kurz vor dem Ende der Schanze drückt der Spieler beide Maustasten, um den Sprung einzuleiten. Geht alles gut, saust die Figur durch die Luft. Die Maustasten werden nun wieder losgelassen – allein durch die Bewegung der Maus reagiert der Springer auf den Wind und kann seinen Körper optimal ausrichten, um einen möglichst weiten Sprung hinzulegen. Kurz vor dem Aufprall werden wieder beide Tasten gedrückt, um heil zu landen.

Insbesondere die Landung stellt den Laien vor Probleme – oft genug kugelt die Figur wie ein Schneeball den Hang herunter. Aber das gibt sich bald. Punkte gibt es nicht nur für die ersprungene Distanz, sondern auch für die Haltung. Eine mehrköpfige Jury gibt dabei ihr Urteil ab.

In der Vollversion stehen 16 K50- bis K250-Hügel zur Verfügung, von denen in der Demo-Version nur die beiden Modelle K105 und K170 angeboten werden. Bis zu 16 Spieler dürfen sich übrigens in der Vollversion simultan an einer WM beteiligen.

Deluxe SkiJump 1.50

System:	Windows 95, DOS-Modus
Autor:	Jussi Koskela, Kaenkatu 4 B 20, 04230 Kerava, Finnland
Mail:	jussi.koskela@pp.inet.fi
Web:	www.saunalahti.fi/abax
Sprache:	Englisch
Preis:	8 Euro
Tipp:	✌✌✌✌

Disasteroids 1.2

Asteroiden-Pulver

Im luftleeren Raum zwischen den Planeten fliegen die Meteoriten umher. Der Spieler darf mit seinem Raumschiff in diese unsicheren Gefilde vordringen, um die Himmelssteine zu Staub zu zerblasen. UFOs und Minen machen ihm dabei das Leben schwer.

Disasteroids ist ein Asteroids-Klon mit modernster Grafik. Der Spieler steuert ein tellerförmiges Raumschiff mit den Cursortasten. Weitere Tasten beschleunigen das Gefährt oder feuern einen einzelnen Schuss ab. Ziel ist es in dem Spiel natürlich, alles zu zerlasern, was sich auf dem Schirm bewegt.



Disasteroids lässt sich auch im Klassikmodus spielen.

Zunächst sind die Meteoriten an der Reihe. Sie zerfallen bei einem Treffer in kleinere Steine oder zu Staub, wobei es zu einer absolut sehenswerten Explosion kommt. Hobby-Pyromanen kommen in dem Spiel jedenfalls voll auf ihre Kosten.

Auf einem modernen Rechner ist Disasteroids ziemlich schnell. Schon bald läuft dem Spieler der Schweiß den Rücken herunter, weil er sich mit zusammengebissenen Zähnen so sehr konzentrieren muss. Ansonsten ist eines von drei Leben schnell verwirkt, da ein Zusammenprall mit einem großen Asteroiden bereits ausreicht, um das eigene Raumschiff in seine Bestandteile zu zerlegen. Zum Glück bleiben manchmal Powerups zurück, die durch Überfliegen einzusammeln sind, bevor ein Signalpiepsen verstummt – dann lösen sich die Powerups wieder auf. Neben den Asteroiden bevölkern fiese kleine Minen so manchen Level. Sie sind nur schwer zu treffen, richten aber auf dem Bildschirm verheerende Schäden an, wenn sie mit einem Asteroiden oder mit dem Spieler zusammenstoßen. UFOs, die aktiv Jagd auf den Spieler machen, sorgen ebenfalls für erhöhten Adrenalinausstoß.

Wer im Spiel zu schnell unterliegt, kann in acht Übungslevels Erfahrungen sammeln – hier stehen unendlich viele Leben zur Verfügung. Zusätzlich bietet das Spiel einen Klassikmodus mit der bewährten Pixelgrafik des Originals.



Atemberaubende Explosionen zeichnen das Spiel aus.

Disasteroids 1.2

System:	Windows 95
Autor:	Ari Feldman
Mail:	chromewave@chromewave.com
Web:	www.chromewave.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tipp:	✌✌✌

Fight for Fame 1.0 Light

Krieg vor unserer Zeit

Wir schreiben das Jahr 700. Der Spieler übernimmt ein kleines Reich in Europa oder im Orient. Nur wer als Herrscher ebenso gut ist wie als Diplomat, kann in dieser historischen Simulation im Sattel bleiben.



Die Landkarte scrollt in alle Richtungen.

Das Spiel Fight for Fame ist gepackt nur ein paar Megabyte groß. Niemals würde man damit rechnen, dass sich in diesem kleinen Datenpaket eine äußerst komplexe historische Simulation verbirgt. Und doch ist es so.

Der Spieler, der sich ins Jahr 700 nach Christus beamen lassen möchte, startet am besten im Europa-Szenario, das auch Teile des Orients mit einbezieht. Er übernimmt die Rolle eines Vasallen des byzantinischen Kaisers, der ein vorerst nur kleines Reich zu kontrollieren hat.

In den Spieleinstellungen ist alles und jedes Merkmal frei konfigurierbar. Der Computer generiert auf Wunsch für jede Partie eine völlig neue Landkarte, bei der man frei vorgeben kann, ob Seen, Wälder, Wiesen, Wüsten oder Gebirge der vorherrschende Landschaftstyp sein sollen. Die dabei angelegte Landkarte wird aus der Vogelperspektive gezeigt und scrollt um mehrere Seiten in alle vier Richtungen.

Per Mausklick auf eine Siedlung, eine Burg oder eine Stadt lassen sich Informationen über deren Status abrufen. Es stehen aber auch zahlreiche Icons bereit, die in verschiedene Programmbereiche wie Kredite, Diplomaten, Volk, Verwaltung, Infrastruktur oder Grundrechte wechseln. Hier kann der Spieler seiner Rolle als Herrscher gerecht werden und den Status Quo seines Einflussbereichs manipulieren.

Schließlich gilt es ja, eine Aufgabe zu erfüllen, die zu Beginn einer neuen Partie selektiert wurde. Da kann man sich wahlweise Friede mit allen Völkern, den Aufbau der schlagkräftigsten Armee oder fünf Millionen in Gold als Ziel setzen, um nur ein paar Möglichkeiten zu benennen.

Sobald das Spiel läuft, werden die Jahre im Zeitraffer abgehakt. Dabei poppen immer wieder Nachrichten auf, die der Spieler unbedingt lesen muss. Ansonsten erfährt er nicht, dass neue Verwandte geboren werden, die Nachbarn einen Krieg anzetteln oder das Schulsystem mehr Lehrer benötigt.

In der Demo-Version lassen sich die ersten 40 Jahre eines Szenarios spielen.

Fight for Fame 1.0 Light

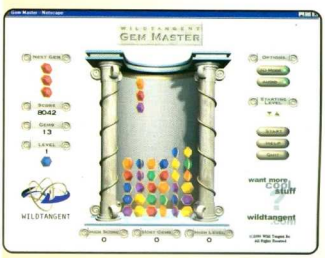
System:	Windows 95
Autor:	Stefan und Klaus Hinum
Web:	www.run.to/fff
Sprache:	Deutsch
Preis:	40,– Mark
Tipp:	

Gem Master 1.6

Edelklunker

Columns ist eine schnelle Variante des bewährten Klassikers Tetris. Und Gem Master ist wiederum eine sehr edle Umsetzung des Columns-Konzepts – die direkt im Fenster des Web-Browsers gestartet wird.

Bei Columns fallen keine verwinkelten geometrischen Figuren in den typischen Tetris-Schacht hinein, sondern lange Stäbchen, die aus drei Steinen unterschiedlicher Farbe bestehen.



Die einzelnen Steine müssen zu Dreierketten gleicher Farbe zusammengelegt werden.

Noch im Fallen lässt sich die Abfolge der Steine im Stäbchen ändern. Ziel ist es dabei, Dreierkombinationen am Boden des Schachtes auszubilden. Gelangen drei gleichfarbige Steine in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe, so lösen sie sich auf. Das sorgt für Punkte und schafft Platz im Schacht, zumal die nachrutschenden Steine oft wieder neue Dreier ausbilden. So werden manchmal regelrechte Kettenreaktionen ausgelöst.

Der Gem Master ist nichts anderes als eine moderne Columns-Variante mit Diamanten an Stelle von Steinen. Das Spiel wird kurioserweise direkt im Fenster des Web-Browsers (Internet Explorer oder Netscape Navigator ab 4.0) gestartet. Damit die feinauflösende Grafik korrekt angezeigt wird, muss der Rechner allerdings mit aktuellen DirectX-Treibern und dem beiliegenden WildTangent-Web-Treiber ausgestattet sein.

Der Gem Master zeigt einen Schacht in Form einer aufgeschnittenen Prunksäule, in den die Diamanten hinabsinken. Schafft es der Spieler, 30 Diamanten durch Reihenbildung aus dem Schacht zu entfernen, erhöht sich die Levelzahl – und die Fallgeschwindigkeit der Steine steigt, um auf diese Weise den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

Dennoch hat solch ein Wechsel des Levels auch sein Gutes. In jedem Level gibt es eine Bonusfarbe, die unten links im Spielfenster angezeigt wird. Nach dem Abschluss eines Levels werden alle Diamanten dieser Farbe aus dem Schacht gelöscht. Dabei kommt es oft zur Ausbildung von Kettenreaktionen, die fast alle Diamanten im Schacht vernichten – prima.

Die besten Edelsteinsammler dürfen sich mit Namen im Highscore eintragen. Eine Partie ist übrigens immer dann zu Ende, wenn kein Stein mehr in den übervollen Schacht hineinpasst.



Mit zunehmender Levelzahl steigt auch die Geschwindigkeit der fallenden Steine.

Gem Master 1.6

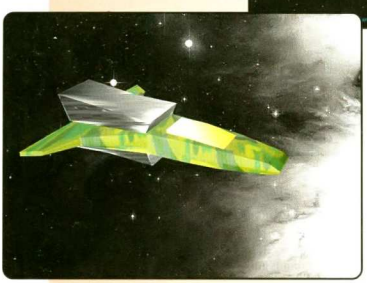
System:	Windows 95
Autor:	WildTangent
Web:	www.wildtangent.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tipp:	

Hell Fighter 32 20.3

Krieg im All

Hell Fighter ist mehr als nur ein 3D-Shooter im Weltraum. Die Beteiligten bei dieser intergalaktischen Auseinandersetzung können ihre Raumschiffe erst zu einer Formation anordnen, bevor es auf dem Schirm rund geht.





Hell Fighter ist ein ambitioniertes Projekt. Das kostenlose Spiel vereint Elemente aus einem Action-Weltraum-Kampfspiel, einem Arcade-Scroller und einem Strategiespiel. Programmiert von einer Einzelperson, wartet das Spiel mit einer schnellen räumlichen Grafik und zahlreichen Optionen auf – nicht schlecht. Zumal der Programmierer darauf hinweist, dass die Software noch längst nicht fertig ist und vor allen Dingen an den Grafiken derzeit noch ordentlich gefeilt wird.

Nach dem Start des Spiels ist es möglich, eines von mehreren vorbereiteten Szenarios auszuwählen, bei denen sich die Raumschiffe zweier Kontrahenten gegenüber stehen. Diese Szenarios lassen sich in Eigenregie noch ausbauen. Zu diesem Zweck muss man nur einen Raumschifftyp in der rechts stehenden Liste markieren und ihn dann in die Übersicht des Kriegsschauplatzes stempeln.

Wird eine neue Partie begonnen, malt das Programm einen Ausschnitt des Weltraums in hoher Auflösung auf den Schirm. Der Spieler steuert eines seiner Raumschiffe, die anderen Flieger bewegen sich von alleine. Jetzt darf heftig geballert werden, um den Gegner zu vernichten. Dank der 360°-Rundumansicht gewinnt der Spieler ein viel besseres Feeling für das Spiel als dies in einem simplen 2D-Shooter der Fall ist – zumal das Programm die Handlung ab und an stark heranzoomt, falls alle Raumschiffe eng beieinander liegen. Da Hell Fighter nicht nur mit einfachen Kampfraumschiffen, sondern auch mit voluminösen Mutterschiffen, Weltraumstationen, Handelsschiffen und Frachtern jongliert, ist ordentlich etwas los auf dem Bildschirm.

Der eigene Flieger wird mit den Cursortasten gesteuert, mit denen der Spieler auch Gas geben und in die Bremspedale treten kann. Mit der Leertaste lässt sich die Bordkanone abfeuern, während die ALT- und die STRG-Taste eine sekundäre und tertiäre Waffe zünden.

Hell Fighter kann über eine Modem- oder Netzwerkverbindung auch zu zweit gespielt werden.

Hell Fighter 32 20.3

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	David Peterson
Mail:	skant@dracova.com
Web:	www.dracova.com/hellfighter
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tipp:	

Lexicon 1.11

Sprachschule

Vergessen Sie Scrabble, holen Sie sich lieber das Lexicon auf den Schirm. Im Knobelspiel gilt es, Buchstaben zu englischen Wörtern zusammenzusetzen. Eine gute Methode, um die eigenen Fremdsprachenkenntnisse mal wieder aufzufrischen.

Cool. Ein anderes Wort fällt einem kaum ein, wenn man Lexicon auf die Festplatte überspielt hat. Das voluminöse Wortratespiel bietet seinem Besitzer eine perfekte 3D-gerenderte Kulisse mit einem Naturthema und der dazu passenden Hintergrundmusik. Bereits die Multimediaeffekte machen das Spiel zu einem Ereignis. Aber es kommt noch besser.

In der Spielvariante Eliminus stehen bereits in der Demo zehn Szenarios zur Verfügung. Jedes Szenario ordnet eine Buchstabenpalette auf eine ganz eigene Weise an – und erschwert es dabei den bis zu vier Mitspielern, schnell an die einzelnen Lettern heranzukommen. Während das pro Zug vorgegebene Zeitlimit von einer Minute (editierbar!) langsam verrinnt, muss der Spieler einzelne Buchstaben im Feld markieren und sie auf diese Weise zu einem Wort zusammensetzen. Akzeptiert das Spiel diesen Begriff, beginnt er transparent zu werden und zu blinken. Jetzt ist es an der Zeit, den großen grünen Frosch in der rechten unteren Ecke anzuklicken. Er lässt mal kurz die Zunge sehen, schnappt sich das Wort und spendiert eine Anzahl Punkte für diesen Coup. Anschließend darf der Gegner versuchen, das Ergebnis zu toppen.

Neben der Spielvariante Eliminus wartet das Programm auch noch mit den Variationen Populatica und Jumblara auf. Passend zu jedem Spiel kann festgelegt werden, wie viele Gegner sich beteiligen und ob sie gegebenenfalls vom Computer zu simulieren sind. Auch die Anzahl der Runden, die ein Spiel dauert, kann im Vorfeld angegeben werden.

In der Vollversion stehen 70 verschiedene Brett-Layouts bereit. Dann ist der Computergegner auch tougher und kann dem Spieler schon wesentlich mehr einheizen. Da das Wörterbuch in der Vollversion editierbar ist, lassen sich auch deutschsprachige Bücher anlegen. eGames-Spiele werden in Deutschland von Rondomedia eingedeutscht und auf den Markt gebracht.



Buchstaben müssen zu englischen Wörtern zusammengesetzt werden.

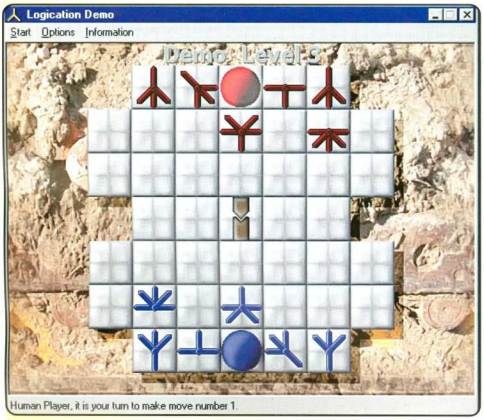
Lexicon 1.11

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	eGames, Inc., 2000 Cabot Boulevard West, Suite 110, Langhorne, PA 19047, USA
Web:	www.egames.com
Sprache:	Englisch
Preis:	ca 15 $
Tipp:	

Logication 3.0

Schach mit Hindernissen

Logication – das ist wie Schach auf Speed. Das Brettspiel bietet 75 verschiedene Spielfiguren, die emsig Jagd auf den „König" machen. Trotzdem lässt sich das fulminante Knobelspiel in wenigen Sekunden verstehen.



Mit steigendem Level nimmt die Vielfalt der Steine zu.

Vergessen Sie diese eingestaubte Starre des Schachspiels. Bei Logication bleibt alles in Bewegung, nichts ist von Dauer. Das zeigt bereits das Spielbrett, das von Level zu Level immer wieder völlig neue Formen annimmt. Auch die Spielsteine wechseln von einem Level zum anderen. Das ist auch kein Wunder, schließlich gibt es 75 verschiedene Figuren im Spiel.

Doch bevor der Leser meint, das Spiel wäre zu kompliziert für ihn, hier gleich die Entwarnung: Logication ist fürchterlich einfach zu spielen. Und ähnlich wie Schach fürchterlich schwer zu gewinnen, wenn einem ein wirklich starker Gegner gegenüber sitzt.

Wie beim Spiel der Könige, so gibt es auch hier eine Figur, die geschützt werden muss. Dabei handelt es sich um den Logicator, der in Form einer roten oder blauen Halbkugel mittig an der Randlinie platziert ist. Um die Logicatoren der beiden Spieler sind mehrere Spielfiguren gruppiert, die keine Formen wie „Pferd" oder „Läufer" annehmen, sondern nur einige wenige Linien zeigen. Diese Linien – und das ist ganz einfach genial – zeigen an, in welche Richtungen eine bestimmte Figur ziehen darf. Ein Y-Stein darf demnach nur nach hinten und jeweils schräg nach vorne ziehen. Da ist es wirklich kein Problem, sich schnell in das Spiel einzufummeln. Jetzt gilt es nur noch, die eigenen Steine so geschickt zu führen, dass der angreifende Computergegner abgewehrt werden kann.

In der Testversion stehen drei Levels zur Verfügung, die sich immer wieder neu spielen lassen. Die Vollversion weist bereits 80 Levels auf, die mit Hilfe des Level-Editors auch noch ergänzt werden können. Besitzer der Vollversion können Spielstände speichern und eine Internet/LAN-Partie wagen.

Logication 3.0

System:	Windows 95
Autor:	Brain Block Interactive, Inc
Web:	www.brainblock.com
Sprache:	Englisch
Preis:	19,95 $
Tipp:	☆☆☆☆

Mahjong 2000 – Luxury Edition 1.1

Spiel der Chinesen

Mahjongg ist ein uraltes Spiel, das sich die Chinesen in einer schummrigen Reiswein-Nacht einmal ausgedacht haben. Wer das Spiel schätzt, kann diese Freeware-Fassung notfalls sogar von einer Diskette starten.



Aus den 144 typischen Mahjongg-Steinen wird ein Drachen errichtet.

Keine Frage: Mahjong 2000 kann es trotz der Namenserweiterung „Luxury Edition" nicht auch nur ansatzweise mit der französischen Mahjongg-Variante Kyodai aufnehmen. Trotzdem lohnt es sich, einen Blick auf das Spiel zu werfen – es kostet ja nix und ist außerdem so klein, das es sogar noch entpackt auf eine einzelne Diskette passt.

Nach dem Start der Software wird gleich der Drachen aufgebaut. Als Drachen bezeichnet der Mahjongg-Kenner eine dreidimensionale Figur, die entsteht, wenn alle 144 Steine des Mahjonggs aufeinander getürmt werden. Das Programm verwendet bei diesem Arbeitsschritt nicht nur den klassischen Symbolsatz, sondern stellt auch den typischen Drachen zusammen – diese spezielle Form der Türmchenbildung dürfte jedem Spieler bekannt sein.

Ziel ist es im Spiel, den Turm pärchenweise wieder abzubauen. Zu diesem Zweck werden zwei gleiche, frei liegende Steine mit der Maus angeklickt – sie lösen sich prompt auf. Als „frei" gilt ein Stein immer dann, wenn kein anderer Stein auf ihm drauf liegt und er eine freie rechte oder linke Seite aufweist. Von jedem Motiv sind stets vier Steine im Spiel gegeben. Wer Pech hat oder nicht klug genug plant, muss die Patience allerdings vor der Zeit verloren geben. Oft passiert es nämlich, dass Laien das falsche Pärchen wegklickt und in der Folge nicht mehr an die anderen, noch im Drachen eingebauten Steine herankommen.

Mahjong 2000 kann bequem mit der Maus gespielt werden, zeigt alle Steine zur Veranschaulichung noch einmal in der Übersicht und stellt als Tutorial einen Autoplay-Modus bereit.

Mahjong 2000 – Luxury Edition 1.1 Rel. 2

System:	Windows 95
Autor:	Fine Art Studio, San Francisco
Mail:	us_home@yahoo.com
Web:	www.stormloader.com/fas/
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tipp:	☆☆☆☆

Megamind 1.0

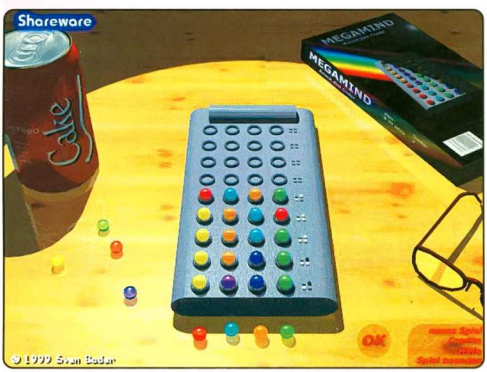
Farbendreher

Der Computer denkt sich einen Farbencode aus – und Sie müssen ihn erraten. Das ist gar nicht so einfach, da der Computer nur eine sibyllinische Auswertung des eigenen Ratetipps betreibt.

Megamind ist ein Mastermind-Klon – wieder einer! Wer jetzt aufstöhnt, sollte der Shareware eine Chance geben. Megamind bietet im Gegensatz zu vielen anderen Klonen eine wirklich erstklassige DirectX-Grafik in 3D. Und eine deutschsprachige Benutzeroberfläche noch dazu.

Leider gibt der Computer nicht an, welche Farbperlen er verdammt noch einmal meint – das muss der Spieler schon selbst herausfinden. Viel zu schnell sind alle Rateversuche aufgebraucht – und der Computer lacht sich ins Fäustchen.

Megamind ist ein Mastermind-Klon, der sich sehr gut spielen lässt –



Megamind – Sie versuchen, den Farbcode des Computers zu erraten.

da hat die schöne Kulisse sicherlich ihren Anteil dran. Schade ist allerdings, dass es nicht möglich ist, die Anzahl der Farben im Spiel, die Länge des Codes und die Anzahl der Rateversuche zu manipulieren, wie das in vielen Konkurrenzprodukten der Fall ist.

Die Shareware-Version wartet mit einem Nagscreen auf, der 30 Sekunden auf dem Bildschirm verweilt. Also mal wieder aktiver Zeitraub an der Testperson. Da gibt es bessere Einschränkungen.

Der Code, den sich der Computer ausdenkt, ist vier Felder lang und besteht aus Farben. Jede Farbe darf im Code nur ein einziges Mal vorkommen – es gibt aber mehr als nur vier Farben im Spiel. Insgesamt hat der Spieler neun Versuche Zeit, um das Rätsel zu lösen. Das wird ganz schön knapp.

Und so wird's gemacht: Unterhalb der Tipp-Konsole sind vier Farbperlen zu sehen. Klickt man sie an, wechseln sie die Farbe. Also klickt der Spieler sie so oft an, bis sein Tipp entsteht. Erst wenn der gültig ist, also keine zwei Kugeln der gleichen Farbe mehr enthält, kann der Tipp mit dem OK-Button ausgewertet werden. Das Programm übernimmt den Tipp dabei in die Konsole. Rechts daneben weist eine schwarze Miniperle auf die korrekte Lage einer Farbkugel hin. Eine weiße Miniperle gibt nur bekannt, dass eine Farbkugel korrekt ausgewählt wurde, allerdings an der falschen Stelle ausliegt.

Megamind 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Sven Bader
Mail:	z-soft@v-world.de
Web:	www.v-world.de/z-soft
Sprache:	Deutsch
Preis:	12,– DM
Tipp:	❦❦❦

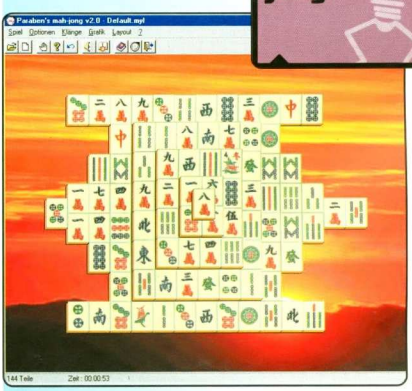
Paraben's Mah-jong 2.0

15x Mahjongg

Dieses Spiel kennt 15 verschiedene Arten, um die 144 Mahjongg-Steine zu einem dreidimensionalen Drachen aufzuschichten. Und wenn das nicht ausreicht, bastelt man sich eben eigene Figuren.

Die Mahjongg-Variante von Paraben errichtet auf dem PC-Bildschirm einen Drachen, der sich von der Größe her an die aktuelle Auflösung des Programmfensters anpasst – so stehen die Steine stets in den größtmöglichen Ausmaßen zur Verfügung.

Von Hause aus verwendet das Programm die bekannten 144 Mahjongg-Spielsteine mit den Schellen, Bambussymbolen und Windzeichen, um einen Drachen aufzubauen. Im Gegensatz zu vielen bekannten Mahjongg-Spielen setzt das Paraben-Spiel aber nicht nur den bekanntesten Pyramiden-Drachen um, sondern bietet gleich 15 Variationen an. Wer demnach Lust darauf hat, völlig neue Drachenfiguren kennen zu lernen, die alle nach einer ganz eigenen Spielstrategie verlangen, der kann jetzt auch noch Figuren wie Arena, Bigzero, Castle, Cross oder Soleil ausprobieren. Diese Drachen lassen sich aus einem Menü heraus selektieren, das auch noch einen Zufallsgenerator zur Verfügung stellt. Der denkt sich immer wieder neue Drachenfiguren aus. Darüber hinaus ist es möglich, mit einem Texteditor an den Level-Dateien herumzufrickeln, um so neue Konstruktionen in Eigenregie umzusetzen. Wie üblich, so müssen auch hier die Drachen abgetragen werden, indem der Spieler zwei Steine gleichen Motivs mit der Maus markiert. Diese Steine müssen frei zugänglich sein und eine freie rechte oder linke Seite aufweisen. Im Autospiel-Modus bringt der Computer ein komplettes Spiel im Alleingang zu Ende – und zeigt dabei Strategien auf, die man sich leicht abgucken kann. Die Testversion ist 15 Tage lang gültig.



Der klassische Aufbau eines Mahjongg-Spiels.

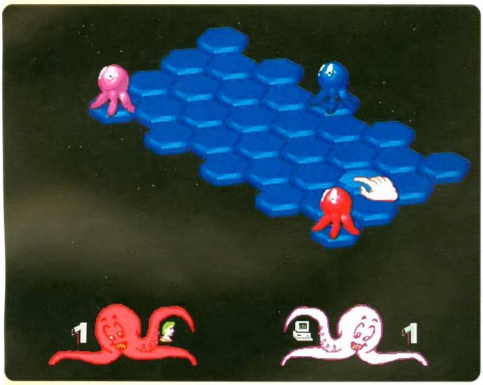
Paraben's Mah-jong 2.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Paraben Corporation, 9876 N Mulberry Dr, Cedar Hills, UT 84062, USA
Mail:	info@paraben.com
Web:	www.paraben.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	19,95 $
Tipp:	❦❦❦

Polypus 2

Krakenhochzeit

Helfen Sie Ihrem Kraken dabei, die Unterwasserwelt zu erobern und gegnerische Kraken zu unterjochen. Nur wer am Ende die meisten Kraken auf dem Brett versammelt, geht als Sieger aus der Partie hervor.



Kraken machen sich auf dem Bildschirm breit.

Bis zu drei Spieler machen mit bei der fröhlichen Krakenvermehrung auf dem Bildschirm. Zu Beginn einer Partie generiert das Spiel ein Brett mit vielen leeren Feldern und jeweils einem Kraken pro Spieler. Jeder Spieler erhält eine Farbe zugewiesen, sodass schon bald blaue oder rote Kraken mit ihren Tentakeln wedeln.

Ist der Spieler an der Reihe, so kann er seinen Kraken wahlweise nur um ein Feld oder gleich um zwei Felder vorwärts bewegen. Diese Entscheidung hat Konsequenzen. Bei einem Sprung über zwei Felder hinweg wechselt der Krake seine Position. Hüpft er allerdings nur um ein Feld vorwärts, so bleibt dem schleimigen Tier genug Power übrig, um dabei eine Teilung hinzulegen. Der Spieler gewinnt ein Tier dazu – und hält zugleich die alte Position.

Nach und nach füllt sich auf diese Weise das ganze Brett. Da jeder Spieler gleich viele Züge hat, lässt sich auf diese Weise aber noch nicht die Vorherrschaft über das Brett ergreifen. Also müssen gegnerische Kraken zum Überlaufen bewegt werden. Gelingt es dem Spieler, einen der eigenen Kraken in die direkte Nachbarschaft der Gegner zu bewegen, so wechseln alle benachbarten Kraken ihre Farbe und laufen mit Pauken und Trompeten zum Spieler über. Leider ist dieser Farbenwechseln nicht von Dauer, da auch der Gegner versuchen wird, die Kraken wieder für seine Sache zu vereinnahmen. Es bedarf einer ganz speziellen Strategie, die eigenen Kraken so zu platzieren, dass sie vor Übergriffen geschützt sind.

In der 30-Tage-Testversion des grafisch ansprechenden 3D-Spiels lassen sich bereits zehn von 50 Levels spielen. Besitzer der Vollversion erhalten außerdem einen Level-Editor, mit dem sich neue Bretter und neue Startkonfigurationen anlegen lassen.

Polypus 2

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Fred Morini
Mail:	scatlaws@kagi.com
Web:	http://scatlaws.free.fr
Sprache:	Englisch
Preis:	19,95 $
Tipp:	☆☆☆☆

QuickDraw Casino

Zocken ohne Money

Emsige Zocker sind gefährdet: Im Casino hauen sie ihr ganzes Geld auf den Kopf und gehen dann mit leeren Taschen nach Hause. QuickDraw Casino erlaubt es, 15 Poker-Varianten auch „nur so" zu spielen.



Wie wäre es mit einer Partie Blackjack?

Quick Draw Casino bietet eine perfekte Grafik, Soundeffekte in der Manier des Wilden Westens – und jede Menge Spielspaß. Wer sich die hochwertige Freeware auf den Rechner kopiert hat, hat die Auswahl aus den beiden Poker-Modi Triple Play und Video Poker oder aktiviert das Blackjack-Spiel.

Im Blackjack-Modus tritt der Zocker direkt gegen den Croupier an und hofft auf ein möglichst hohes Blatt oder gleich auf eine 21 aus Ass und Zehn – nur so kann man gegen den spielstarken Gegner bestehen. Das Programm unterstützt Sonderregeln wie Double, Split oder Insurance, stellt also auch den Profi zufrieden, der wie im Casino zocken möchte. Richtig Benzin auf den Motor kippt das Programm bei den Draw-Poker-Varianten – satte 15 Spiele gibt es hier, die Namen wie Deuces & Joker, Lucky Nugget, Flushorama, Jacks or Better, Aces & Faces, Crazy Eights und Double Joker tragen. Jede Pokervariante nutzt ihr eigenes Regelwerk. Bei Jacks or Better beginnt das Spiel etwa erst ab einem Bubenpärchen Punkte zu vergeben. Bei anderen Spielen kommt auch noch ein Joker zum Tragen, der jede beliebige Karte ersetzen kann.

Um das Spiel anzugehen, drücken Sie auf „Free Play", versorgen sich selbst mit einem Batzen virtuellem Geld und legen los. Uns hat's prima gefallen.



Pokern um die Wette.

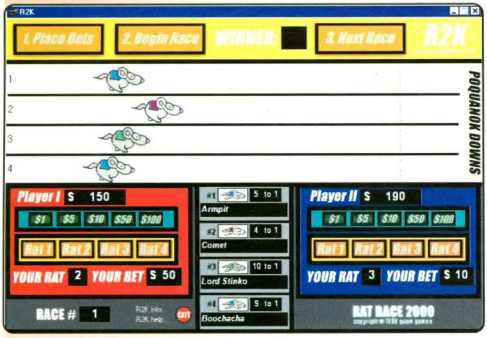
QuickDraw Casino Q.990928.1445

System:	Windows 95
Autor:	iChrystal Inc.
Web:	www.cwdom.dm
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tipp:	☆☆☆☆☆

Rat Race 2000 5.0

Mäuserennen

Inzwischen simulieren die Shareware-Programmierer alles, was sich auch nur irgendwie zu einem Spiel ummünzen lässt. Auch Rennen. Da Pferde zu groß für den Bildschirm sind, kommen nun Mäuse zum Einsatz. Rat Race schickt vier Nager an den Start.



Das Rennen kann beginnen.

Zwei Spieler haben beim Rattenrennen die Chance, ihr Geld auf eines von vier Nagetieren zu setzen. Sobald ein neues Rennen vorbereitet wird, gehen die Tiere an den Start. Im Infofenster kann der Spieler die Namen der Tiere ablesen und die Quoten in Erfahrung bringen. Erfolgsverwöhnte Rennmäuse bringen erfahrungsgemäß schlechte Quoten, während Außenseiter schon einmal für Quoten bis zu 8:1 gut sind – sie bringen bei einem Sieg das Achtfache des Einsatzes.

Um zu wetten, klickt der Spieler erst die Maus an, auf die er setzen möchte, und legt dann 1, 5, 10, 50 oder 100 Dollar als Einsatz fest. Dabei ist es möglich, wahlweise gleich zwei Wetten abzugeben oder einen Freund mit an die Tastatur zu bitten – zu zweit macht das kostenlose Spiel auf jeden Fall mehr Spaß. Geht das Rennen los, wetzen die Tiere hektisch über die eingeblendete Rennstrecke. Das Rennen wird spannend inszeniert, da mal das eine Tier die haarige Nase vorne hat und mal das andere. Geht das erste Nagetier über die Ziellinie, wird gleich der Gewinner ausgelobt. Sollte der Spieler mit seinem Tipp richtig liegen, erhält er seine Kohle ausbezahlt. Und er kann sie gleich wieder neu setzen.

Im Rattenrennen kommen sehr viele Mäuse zum Einsatz, die der Zocker nach und nach kennen lernt. Besonders begehrt sind die Supermäuse – wie etwa der völlig schwarze Reverent oder die unsichtbare Maus. Auf sie zu setzen macht Laune, auch wenn diese Tiere nicht zwangsläufig gewinnen. Rat Race 2000 wurde lange Zeit als Shareware angeboten, liegt aber nun als Freeware vor.



Welche Maus geht wohl als erste über die Ziellinie?

Rat Race 2000 5.0

System:	Windows 95
Autor:	Guam Games
Web:	http://guam.gagames.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tipp:	☆☆☆☆☆

Spot the Diff' 1.1

Der kleine Unterschied

Kennen Sie die Bilderrätsel aus den Tageszeitungen, bei denen Sie zwei fast identische Bilder auf Unterschiede hin untersuchen müssen? Spot the Diff' setzt das Konzept auf dem PC um – und lässt Sie gegen die Zeit antreten.



Wer findet fünf Unterschiede?

Das Spiel Spot the Diff' macht es wieder einmal deutlich: Spiele aus der Shareware-Szene werden zunehmend mit hübschen Multimedia-Oberflächen versehen, die es auch mit denen kommerzieller Spiele aufnehmen können – die Shareware gewinnt an Qualität. Den Freund der Mittagspausenspiele kann's nur freuen.

Spot the Diff' holt zwei hochauflösende Fotos auf den Schirm – und lässt zugleich einen Countdown ablaufen. In der vorgegebenen Zeit müssen fünf Unterschiede zwischen den beiden Bildern herausgefunden und mit der Maus markiert werden. Hat der Spieler einen Treffer gelandet, wird die markierte Stelle eingekringelt – damit man Bescheid weiß, dass der entsprechende Unterschied bereits gemeldet wurde. Ron Marie hat seine Bilder, die dem Spiel zu Grunde liegen, sehr sorgfältig nachbearbeitet, da die Unterschiede zwischen den Bilderklonen oft nur auf den dritten oder vierten Blick zu sehen sind. Da gerät man schnell ins Schwitzen, sobald sich der Countdown seinem Ende nähert.

Der Spieler beginnt mit einem Startkapital von 200 Punkten. Bei einem Treffer erhält der Spieler neue Punkte, deren Höhe unter anderem vom aktuellen Stand des Timers abhängt. Bonuspunkte gibt es außerdem, wenn keiner der vier möglichen „Hints" eingesetzt wird. Hints zeigen Unterschiede auf und helfen so dabei, einen Level zu meistern. Tippt der Spieler einmal daneben, zieht ihm das Spiel Punkte ab und kürzt die verbleibende Zeit. Nach dem sechsten Fehlgriff lädt das Programm gleich den nächsten Level.

Das Programm lässt sich mit acht Bildpaaren dauerhaft kostenlos nutzen. Es steht aber auch eine erweiterte gebührenpflichtige Fassung mit 50 Levels zur Verfügung.

Spot the Diff' 1.1

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Ron Marie Services, Singapore
Mail:	ronmarie@email.com
Web:	http://members.xoom.com/ToonClassix/Spot_the_Diff'/
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tipp:	☆☆☆☆☆

The Project 2 1.02

Radioaktive Ratten

Im Ballerabenteuer The Project bekommt es der Spieler mit radioaktiv verseuchten Mutantenratten und mit bewaffneten Schildkröten zu tun. Klar, dass der Tierschutz hier das Nachsehen hat.

Das kostenlose Spiel The Project zeigt eine technische Anlage mit vielen Gängen und Räumen aus der 3D-Vogelperspektive. Wie das bei den 3D-Shootern so üblich ist, liegt fast der gesamte Komplex im Dunkeln, sodass kaum etwas zu erkennen ist. Das erhöht den Adrenalinspiegel und sorgt für nackte Panik, wenn plötzlich Feinde um eine Ecke schnellen.



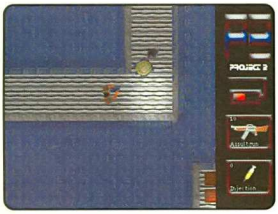


Wo steckt denn nur der Generator?

Der Spieler hat im ersten Level die Aufgabe, den Komplex zu erkunden, um zu einem Generator zu gelangen. Wird er zerstört, öffnet sich das Tor in den Folgelevel. Leider ist es nicht so einfach, an den Generator heranzukommen. Er ist zwar schnell gefunden, verbirgt sich aber hinter einer verschlossenen Tür. Da muss wohl erst noch ein Schlüssel gefunden werden.

Im Level warten radioaktiv verseuchte Riesenratten auf den Spieler. Ein Kontakt mit ihnen ist verheerend, deswegen müssen die Tierchen möglichst schnell mit der Knarre weggeputzt werden. Noch gefährlicher sind bewaffnete Schildkröten (sic!), die bereits aus größerer Entfernung auf den Spieler anlegen. Zum Glück lassen sich an vielen Stellen im Level Granaten oder Magazine für das eigene Gewehr aufsammeln. In Kisten, die erst aufzuschießen sind, verbergen sich auch Erste-Hilfe-Pakete, die die Gesundheit der Figur auffrischen.

Die Spielfigur wird mit den Cursortasten bewegt und kann mit der STRG-Taste schießen. Shift benutzt einen Gegenstand, während man mit der Leertaste Türen öffnen und Schalter umlegen kann. Mit Alt tritt der Spieler zur Seite, um etwa einem Schuss auszuweichen. Die Tasten A und Z wählen die aktive Waffe, und mit S und X lassen sich Gegenstände aus dem Inventar verwenden. Q lädt zum Rennen ein. Mit ESC wird das Menü geladen.



The Project 2 1.02

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Thomas Grip
Mail:	hardguy@rocketmail.com
Web:	http://come.to/hardguy
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tipp:	

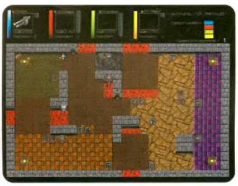
Tremor Gold 1.0

In der Arena

Tremor Gold ist Kult für Ballerfreunde. Bis zu vier Spieler treffen sich im Parcours oder in der Arena, um Jagd aufeinander oder auf garstige Monster zu machen.

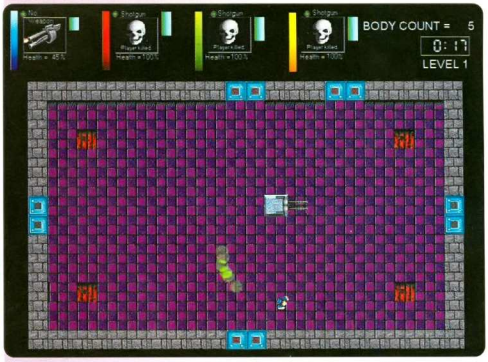
Bevor ein neues Spiel begonnen wird, kann sich der Anwender selbst die im Kampfmodus zur Verfügung stehenden Leben zuweisen. Das Spiel schlägt dabei zehn Leben vor, dieser Wert kann aber auf weit über hundert erhöht werden, um möglichst lange in einer Partie bestehen zu können.

Tremor bietet mehrere Spielmodi an. Im Player Rumble treten zwei bis vier Spieler in einem verwinkelten Parcours gegeneinander an, um den Figuren der Kontrahenten mit Waffengewalt das Lebenslicht auszublasen. Dabei nehmen die Spieler gemeinsam vor dem PC Platz und teilen sich eine Tastatur. Genauso eng wird es im Modus Team Match. Vier Spieler bilden zwei Teams aus, die sich gegenseitig beharken. 100 Punkte gibt es für jeden Feindabschuss, 600 für einen Sieg. Wer lieber alleine spielt, wählt das Bot Match – und tritt gegen bis zu drei nicht allzu clevere Gegner an, die vom Computer gesteuert werden. Wesentlich mehr Feinde erwarten den Spieler im Arena Match. Hier findet sich die Spielfigur in einer Arena wieder. Und von allen Seiten drängen plötzlich die Furcht erregendsten Monster der Pixelwelt auf den Bildschirm.



Jetzt darf geballert werden, was das Zeug hält.

Überall in den einzelnen Arenen liegen Powerups aus, die durch Überlaufen eingesammelt werden. So versorgt sich der Spieler mit einer Schrotflinte, einem Flammenwerfer, einem Maschinengewehr, einem Granatenwerfer, einem Raketenwerfer, einem Pulse-Laser oder einer Plasmakanone – und der dazu benötigten Munition. Die Animationen der einzelnen Waffen ist absolut sehenswert und trägt zum immensen Spielspaß dieses Ballerabenteuers bei.



Das Geschehen in der Arena wird aus der 3D-Vogelperspektive gezeigt.

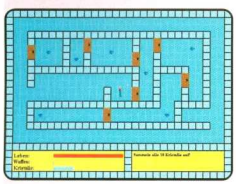
Tremor Gold

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Mark's Click&Create Bunker
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tipp:	

Tuckers Abenteuer 1.06

Diamantenfieber

Tucker betritt als Held ein Schloss, in dessen Gängen es vor Diamanten nur so wimmelt. Um die zehn Levels der Freeware zu bewältigen, müssen alle ausliegenden Edelsteine eingesammelt werden.



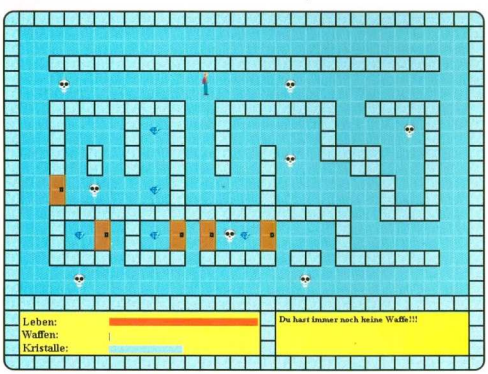
Im ersten Level müssen Türen geöffnet werden, um an die Diamanten zu gelangen.

Tuckers Abenteuer ist eines der vielen Freeware-Spiele, die mit einem Spielebaukasten wie Click & Create oder Klick & Play zusammengestellt wurden. Bei diesem Spiel kam etwa The Games Factory zum Einsatz. Spieleautoren, die diese Systeme verwenden, müssen nicht programmieren können, sondern klicken sich ihre Spiele einfach aus vorbereiteten Bausteinen zusammen. Wer sich auf Tuckers Abenteuer einlässt, muss in zehn Levels Diamanten einsammeln. Die sind auf mehrere Gänge und Zimmer verstreut und können durch simples Überlaufen aufgenommen werden. In den ersten Levels läuft das auf lästige Laufarbeit hinaus – schon bald kommen aber reale Gefahren hinzu. Dann muss die Spielfigur gefährlichen Totenschädeln ausweichen, um nicht eines ihrer verfügbaren Leben zu verlieren. Doch auch bei den höheren Levels kommt der Spieler so schnell nicht in Bedrängnis – er mogelt sich eben einfach an den Totenschädeln vorbei, was soll's?

Sobald ein Level geschafft ist, erhält der Spieler als Lohn ein Passwort mitgeteilt. Dieses Kennwort hilft später dabei, gleich in einem höheren Level neu durchzustarten – schließlich möchte man ja da weiterspielen, wo man zuletzt gescheitert ist, und nicht wieder ganz von vorne beginnen müssen.

In den höheren Levels kann sich Tucker auch mit einer Waffe eindecken, die mit der Leertaste abgefeuert wird. Die benötigt er nicht nur, um zahlreiche Feinde aus den Schuhen zu ballern, sondern auch, um es mit dem Endgegner aufzunehmen.

Die besten Spieler können ihren Highscore im Internet veröffentlichen.



Ein Zusammenstoß mit den Totenschädeln ist unbedingt zu vermeiden.

Tuckers Abenteuer 1.06

System:	Windows 3.1/95
Autor:	Frank Basner
Web:	www.tuckerland.de
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tipp:	✌✌✌

Witches 1.0

Krötenzauber

Irgendwie verhalten sich die neun Hexen des Landes in letzter Zeit recht merkwürdig. Das ist Grund genug für die jüngste der Schwestern, die Hexen zu besuchen. Und so macht sie sich auf den langen beschwerlichen Weg von einem Schloss zum anderen.



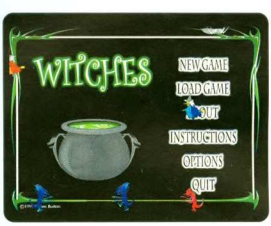
Unterwegs kann die Hexe Zaubertränke einsammeln und verwenden.

Ausgerechnet! Da flippen die Hexen des Landes aus, überall sind Monster zu sehen, und ausgerechnet die jüngste Schwester der unheiligen Schar ist die einzige Person auf der ganzen Welt, die mal nach dem Rechten schauen kann. Das ist dumm, weil die kleine Schwester der Hexen doch noch gar nichts auf der Pfanne hat. Sie kann überhaupt nicht zaubern und einen Reitbesen hat sie auch nicht.

Im Spiel Witches greift der Spieler der Hexe unter die Arme. Er macht sich mit ihr auf den Weg zum Schloss der ersten Hexe. Unterwegs trifft die Juniorhexe auf allerlei Monster. Da gibt es Fledermäuse, kleine Kobolde, aber auch animierte Schleimpfützen und anderes Gesindel aus dem Zaubertopf. Während sich die Hexe laufend, kriechend und kletternd fortbewegt, kann sie bunte Zauberkugeln einsammeln. Jede Farbe steht dabei für einen ganz bestimmten Zauberspruch – etwa einen, der ein Monster in einen harmlosen Frosch verwandelt.

Nach und nach lernt die Hexe das Zaubern und nutzt ihre Power, um allen Gegnern ein magisches Feuer auf den Hintern zu brennen. So schafft es die Witch doch noch, bis zum Schloss ihrer Schwestern vorzudringen. Auch ein Reitbesen kann mit ein wenig Glück gefunden werden.

Witches bietet eine feinauflösende Grafik und eine atmosphärisch passende Hintergrundmusik. In der Testversion lassen sich bereits fünf Levels spielen, während in der Vollversion 25 Levels zur Verfügung stehen.



Witches 1.0

System:	Windows 95
Autor:	James Burton
Mail:	burton@strangegames.com
Web:	www.strangegames.com
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tipp:	✌✌✌

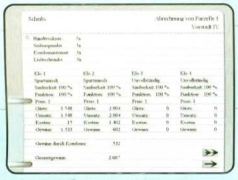


Der Klo-Manager

Geschäft am stillen Örtchen

Freunde einer guten Wirtschaftssimulation haben sich bereits um alles gekümmert. Sie haben Städte errichtet, Verbrecherimperien am Laufen gehalten und Ameisenhügel verwaltet. Das neue Spiel von Rondomedia setzt dem Genre allerdings die Krone auf – jetzt geht es um die Wirtschaftlichkeit von Klohäuschen.

Spielbare 10-MB-Demo auf der Heft-Cd



Nach jeder Runde wird abgerechnet.

Willkommen in der Welt der kleinen Häufchen! Das neue Spiel von Rondomedia verwandelt Sie zwar nicht gerade in eine Klofrau, macht Sie aber zum Geschäftsführer einer Klohäuschen-Holding. Und das ist ein wirklich hartes Geschäft, wenn's ums Geschäft geht. In vier Stadtgebieten sind sechzehn Kloparzellen verstreut, die der Spieler ankaufen und individuell ausbauen kann – wenn sein Startkapital dafür ausreicht.

Abhängig von der Klientel in den einzelnen Bezirken entbrennt schon bald ein erbitterter Kampf um neue Kunden. Während die Leute in den Arbeiterbezirken mit einer simplen Keramikschüssel zufrieden sind, erwarten die neureichen Klogänger schon mehr Komfort: Goldene Kloschüsseln, seidenes Toilettenpapier und Klobrillen mit Getränkehalter bringen den bedürftigen Kunden dazu, auch gerne einmal ein paar Euro mehr zu bezahlen.

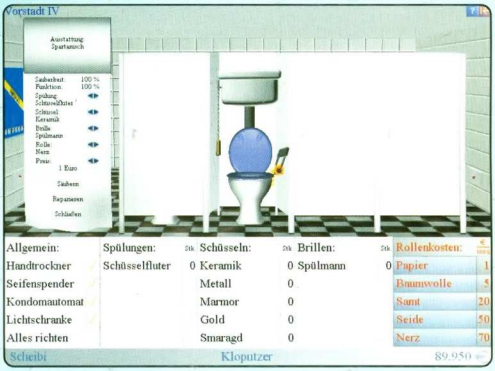
Im Kampf gegen vier menschliche oder einen von drei Computergegnern entbrennt schon bald ein harter Verdrängungswettbewerb. Wer nicht genug Geld in die Forschung steckt, ist schnell draußen aus dem miefigen Business und kann sehen, wo er sein Geld verdient. Aber es muss nicht immer sauber gekämpft werden. Vollkotzer und Randalierer können angeworben werden, um die Toiletten der Kontrahenten ins Gerede zu bringen. Und wenn die Gerüchteküche erst einmal am Kochen ist, dürfte es auch nicht ganz so schwer sein, das Gesundheitsamt zu einem Besuch bei der Konkurrenz zu überreden.

Der Spieler, der sich per Deklaration zum angehenden Herrscher aller Donnerbalken aufgeschwungen hat, kann aus acht verschiedenen Spielzielen wählen, die alle eine andere Strategie erfordern. Mal geht es darum, alle Klohäuschen in den eigenen Besitz zu bringen, mal ist es wichtig, möglichst viel Schotter einzunehmen. Wer mit materiellen Dingen nichts am Hut hat, kann als Spielziel immer noch Beförderungen und Auszeichnungen sammeln.

Doch vor dem Sieg steht die Mühe. Die frisch erworbenen Kloparzellen müssen erst mit allem erforderlichen Inventar – vom Kondomautomaten bis zum Seifenspender – bestückt werden, bevor die ersten Kunden anrauschen. Ständig ist der Anwender damit beschäftigt, die Klos zu putzen, Grafittis zu entfernen oder neue Bonuseinrichtungen zu installieren. Das schlaucht. Vor allem dann, wenn der Gegner die Nase vorn hat und ständig neue Erfindungen aus dem Ärmel zaubert.

Nach jeder Runde zieht das Spiel Bilanz und meldet Schäden und Gewinne. Der Rundensieger macht bei einer Tombola mit – und kann an dieser Stelle per Mausklick goldene Klobrillen und andere Extras gewinnen.

Fazit: Wer Spaß an deftigen Verbalinjurien und würzigen Gerüchen hat, der kann sich in der ungewöhnlichen Simulation bestens austoben. Spannend ist das Spiel ums Klo auf jeden Fall. Fehlen nur noch die Klosprüche an den weißen Donnerbalkentüren.



Die Kloparzellen können einzeln mit Schüsseln und anderem Zubehör aufgerüstet werden.



Die Lage der Klohäuschen wird im Stadtplan festgehalten.

Der Klo-Manager

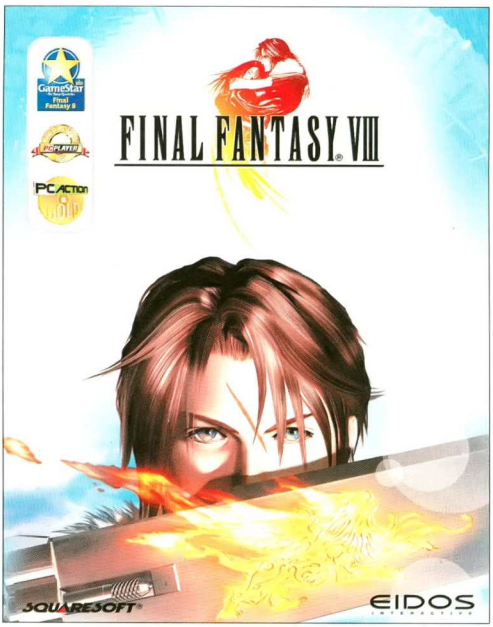
System:	Windows 95, DirectX 7.0
Autor:	Anvil Soft
Web:	www.anvil-soft.com
Vertrieb:	Rondomedia
Web:	www.rondomedia.com
Preis:	39,95 DM
Tipp:	

Spielbare 70-MB-Demo auf der Heft-CD

Final Fantasy VIII

Magische Träume

Die einzelnen Teile der Serie Final Fantasy gehören zu den weltweit erfolgreichsten Spielen für den Computer – über 22 Millionen Einheiten gingen bereits über den Tisch. Jetzt liegt der achte Teil von Final Fantasy endlich in einer PC-Version vor.



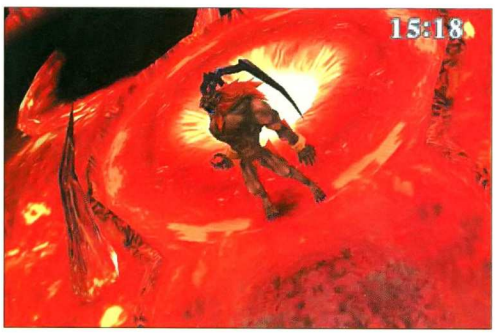
Die Supermacht Galbadia erklärt dem Nachbarland Dollet den Krieg. In der Militärakademie „Garden" leben zwei völlig gegensätzliche Charaktere: der ehrgeizige, aber hitzköpfige Cifer und der ernste, „einsame Wolf" Squall Leonhart. Die beiden sind erbitterte Rivalen. Squall wirkt auf Außenstehende reserviert und scheint keinerlei Teamgeist zu besitzen. Cifer, dem geborenen Soldaten, fehlt hingegen die Disziplin und Selbstbeherrschung, die seinen Rivalen auszeichnet.

Wie auch immer, eine zufällige Begegnung mit der weltoffenen Rinoa Heartilly stellt Squalls Weltbild auf den Kopf. Den stets disziplinierten Squall fasziniert Rinoas Sorglosigkeit und er beginnt zu träumen. In diesen Träumen ist er Laguna Loire, ein Soldat der Armee Galbadias. Bald erkennt er, dass sein Schicksal untrennbar mit dem Schicksal des Helden seiner Träume verknüpft ist.

In der Zwischenzeit manipuliert in Galbadia eine Magierin die mächtigsten Männer des Landes und steuert deren Handeln. Squall und Cifer werden gezwungen, Seite an Seite in diesen ersten Kampf zu ziehen und die Magierin zu besiegen. Gelingt es ihnen, ihre Rivalität zum Wohl ihres Landes beizulegen? Können sie den blutigen Krieg, der bereits einen Großteil des Planeten verwüstet hat, beenden? Und welche Rolle spielt der mysteriöse Laguna Loire? Das Schicksal des Planeten liegt in Ihren Händen – Sie allein bestimmen, was als nächstes passiert ...







Abwechslungsreiches Rollenspiel

Das grafisch äußerst aufwändige Rollenspiel erlaubt es dem



Anwender, bis zu drei Spielfiguren durch die Gegend zu führen, um der linearen Story zu folgen. Dabei treffen die Helden in 80 Stunden Gameplay auf zahlreiche verschiedene Personen, mit denen man sich unterhalten kann. Die Gespräche sind wichtig, um Hintergrundinformationen zu sammeln, die für den weiteren Verlauf des Spiels von Interesse sind.



Treffen unsere Helden allerdings auf einen oder mehrere Gegner, so wechselt das Spiel umgehend in einen rundenbasierten Modus. Das gibt dem Spieler die Zeit, sich eine Angriffstaktik zurechtzulegen. Gekämpft wird auf klassische Weise etwa mit dem Schwert. Es können aber auch Zaubersprüche und die „Guardian Forces“ eingesetzt werden. Bei den „Guardian Forces“ handelt es sich um ganz spezielle magische Titanen, die sich herbeirufen lassen, um in einen Kampf einzugreifen.

Gewinnt der Spieler eine Auseinandersetzung, so erhalten seine Figuren neue Erfahrungspunkte, die sich letztendlich auf die eigene Kampfstärke und auch auf die der „Guardian Forces“ auswirken. Besitzer einer 3D-Grafikkarte kommen an dieser Stelle mächtig ins Schwärmen, da nicht nur die integrierten Videos, sondern vor allem auch die Kämpfe mit den „Guardian Forces“ echte, optische Leckerbissen sind. Kein Wunder also, dass Final Fantasy VIII einen top ausgestatteten Pentium mit allem Drum und Dran voraussetzt.



Weniger Manga, mehr Spaß

Final Fantasy ist vor allem in Japan einer der Renner überhaupt. Das ist kein Wunder, zeichneten sich die vorhergehenden Teile der Serie doch vor allem durch ihren typischen japanischen Manga-Stil aus, der der einheimischen Comic-Szene entlehnt wurde. Da das Manga-Fieber weltweit wieder im Abklingen ist, hat man sich dazu entschlossen, den achten Teil wieder etwas kosmopolitischer zu gestalten – obwohl sich ein gewisses japanisches Schönheitsideal auch im neuen Spiel nicht verheimlichen lässt.

Final Fantasy VIII wird auf fünf CD-ROMs ausgeliefert und erlaubt es dem Spieler, in die Rolle einer von acht verschiedenen Figuren zu schlüpfen. Jede dieser Figuren verfügt über eine eigene Persönlichkeit und ganz spezielle Fähigkeiten.





Final Fantasy VIII

System:	Windows 95, DirectX 6.1
Anbieter:	Square Soft für Eidos Interactive
Web:	www.ff8pc.com www.squaresoft.com www.eidos.com
Preis:	ca. 80,– DM
Sprache:	englische Demo deutsche Vollversion
Tipp:	✌✌✌✌✌

Neue Shockwave-Spiele im Internet

Kostenlose Pausenfüller

Die Online-Gebühren werden immer niedriger. Zugleich entdecken immer mehr Deutsche das Internet für sich. Kein Wunder also, dass Shockwave-Spiele derzeit gefragt sind wie noch nie. Die kleinen Online-Spiele kosten nix – und vertreiben Ihnen auf amüsante Weise die Zeit.

Vergessen sind die Zeiten, als eifrige Web-Designer ihre Online-Spiele noch mühsam und wenig effektiv mit dem HTML-Code zusammenstrickten. Vorbei auch die Hochzeit der simplen Java-Spiele. Jetzt kommt **Shockwave**.

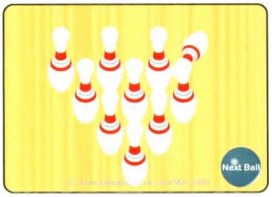
Die mit dem Shockwave-Siegel ausgezeichneten Online-Spiele bieten eine optimale Grafik, schnelle Animationen, schrillen Sound und atmosphärische Hintergrundmusiken. Und sie lassen sich gerne auch offline spielen, wenn man die **DCR-Module** aus dem Browser-Cache in ein „sicheres" Verzeichnis kopiert und sie dann per Drag and Drop wieder ins Browser-Fenster zieht. Um die schicken Pausenfüller zu spielen, muss allerdings das **Shockwave-Plugin** (www.shockwave.com) installiert sein. Es lässt sich ebenfalls kostenlos aus dem Internet beziehen.

10 pin bowling

www.edesign.uk.com/flash/bowling.html

Wann waren Sie eigentlich das letzte Mal beim Bowlen? Ist sicherlich auch schon wieder eine Ewigkeit her. Dabei macht das Spiel mit den neun Kegeln und der dicken Kugel doch eine Menge Spaß.

Das Online-Spiel „10 pin bowling" stellt gleich zehn Kegel am Ende der virtuellen Bahn auf. In fünf frei wählbaren Schwierigkeitsgraden tritt der Spieler gegen die computergesteuerten Gegner Useless Erik, Wild Dave, Crazy Chris, Brilliant Bob oder



Wizard Andy an – sie treffen die Pins abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad unterschiedlich akkurat.

Der Spieler kann die Bowling-Kugel im 3D-Spiel mit der Maus ausrichten, um sie mal eher rechts oder eher links von der Bahn zu werfen. Ein eingeblendetes Schwungrad gibt dann den Wurfwinkel und die Geschwindigkeit vor. Wer erst einmal begriffen hat, wie das Schwungrad zu bedienen ist, der klickt zur besten Zeit und schickt die Kugel auf diese Weise ins Rennen. Jeder Spieler hat zwei Wurf, dann ist der Gegner dran. Sobald die eingeblendete Score-Card ausgefüllt ist, gilt eine Runde als beendet und der Gewinner wird ermittelt.

➪ Größe: 180 KB
➪ Tipp: ☄☄☄☄☄

3D Groove Games

www.3dgroove.com/games/index.html

Das Programm 3D Groove ist ein schneller 3D-Software-Renderer für Online-Spiele. Das Modul ist 400 Kilobyte groß und muss erst vollständig geladen sein, bevor der Besucher dieser Homepage sich eines von vier Spielen aussuchen kann. Neben einem Plattformspiel und einer Billard-Simulation steht auch ein waschechter



3D-Ego-Shooter zur Verfügung.

Beim Ego-Shooter handelt es sich um das Spiel AlienX. Der Spieler betritt eine unheimliche Weltraumstation, die er mit Hilfe der Cursortasten erkunden kann – Vorsicht ist dabei geboten, um nicht in die vielen Schächte zu fallen, die mal auf andere Ebenen und mal in endlos tiefe Abgründe führen. Sobald die ersten Alienroboter die Szene betreten, darf geballert werden. Mit der Maus lässt sich die eigene Kanone ausrichten, mit der linken Maustaste wird geschossen, was das Zeug hält.

➪ Größe: 600 KB
➪ Tipp: ☄☄☄☄☄

Sportz Soccer Shoot Out!

www.nabiscoworld.com/Sportz/sp_grt_spso.htm

Couch Potatoes, die ansonsten bei jedem Fußballspiel vor der Glotze hängen, werden auf ihre alten Faulenzertage noch einmal selbst aktiv. Sie beweisen in diesem Online-Spiel, wie einfach es ist, den Ball ins Tor zu kicken. Oder doch nicht?

Das Spiel zeigt im Ausschnitt ein Tor, den Torwart und dahinter die johlende Besuchermenge des Stadions. Nachdem sich der Anwender für ein Männchen oder ein Weibchen als Spielfigur entschieden hat, kann er diese auf der Schusslinie nach rechts oder links bewegen, um dann per Mausklick den Ball an der gewünschten Stelle abzulegen. Um den Ball ordentlich zu



treten, muss mit der Maus Schwung geholt werden. Zu diesem Zweck drückt der Spieler die linke Maustaste, schiebt die Maus aufs Tor zu und lässt dann die Taste schnell wieder los. Auf diese Weise kann man den Schusswinkel, aber auch die Wucht des Trittes vorgeben. Animiert fliegt der Ball ins Tor – oder wird vom Keeper aufgehalten.

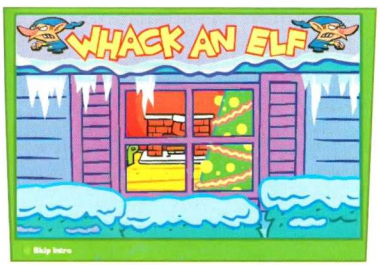
Dieses Spiel kann so lange gespielt werden, wie der Anwender es durchhält. Es sei denn, er ist als Torschütze eine echte Pflaume: Nach fünf vom Torwart aufgehaltenen Bällen ist Schluss mit lustig – das Spiel muss wieder neu gestartet werden.

➥ Größe: 728 KB
➥ Tipp: 🐭🐭🐭🐭

Whack An Elf

http://freezone.com/hoedown/whackanelf/cover.html

Da glaubt man doch, auf dem Mond Kürbiseis zu schlecken! Ein kleiner Junge harrt zu Weihnachten vor dem Kamin aus, um vielleicht einen Blick auf den Weihnachtsmann zu erhaschen. Nur kommt der leider nicht. Stattdessen winden sich garstige Elfen aus dem Schornsteinschacht, die alle Geschenkstrümpfe des kleinen Jungen mit ollen Kohlen stopfen möchten – was für ein gemeiner Streich! Doch das lässt sich unser Spielheld nicht gefallen. Rasch plündert er den Weihnachtsbaum seiner Eltern und bewirft die Elfen mit den teuren Glaskugeln aus dem Familienerbe.



Mit den Tasten A und S kann der Spieler den Wurfarm des Jungen ausrichten, um die aus allen Richtungen anrückenden Elfen mit Weihnachtsbaumschmuck zu bewerfen. Mit der Leertaste werden die Kugeln dann geworfen. Für ein langes Zielen bleibt keine Zeit – sobald vier Kohlen im Strumpf landen, ist das Spiel vorbei.

➥ Größe: 147 KB
➥ Tipp: 🐭🐭🐭

Clicky's Phantom Find

http://freezone.com/halloween/pfind/cover.html#

Wirklich sehenswert und auch spaßig zu spielen ist dieses Halloween-Abenteuer – das auch außerhalb der Kürbiszeit noch seinen Reiz hat.

Ein kleines Mädchen erhält vom Chefredakteur der Lokalzeitung den Auftrag, bei Badd Manor vorbeizuschauen. Hier im Schloss sollen 13 Geister die Runde machen. Nur leider hat es bislang noch niemand geschafft, das tatsächliche Vorhandensein der Gespenster auch zu beweisen. Der Chefredakteur gibt dem Mädchen deswegen ein Buch über die Geister und einen ganz speziellen Kamerafilm mit. Der ist in der Lage, die Gespenster auf Film zu bannen. Und schon kann es losgehen.

In mehreren Levels wird ein Zimmer aus dem Badd-Manor-Schloss gezeigt. Nach und nach flattern die Geister durch den Raum – sie müssen schnell fotografiert werden, bevor sie sich wieder auflösen. Der Mauszeiger fungiert dabei als Fadenkreuz. Wichtig ist, die Gesichter der Geister genau im Sucher der Kamera zu haben, bevor der Auslöser gedrückt wird. Ansonsten ist leicht ein Bild verschossen – und es gibt doch nur knapp 20 von ihnen auf dem Film.



Während die Orgelmusik unheilschwanger für gruselige Atmosphäre sorgt, wird der Spieler in den höheren Levels immer mehr verunsichert. Mal flappen Fledermäuse umher, mal muss der dunkle Raum erst mit einer Taschenlampe ausgeleuchtet werden.

➥ Größe: 900 KB
➥ Tipp: 🐭🐭🐭🐭

School Dance Jitters

http://freezone.com/advice/dance/story3.html

Hier zu Lande gibt es die Tradition eines Schulballs ja gar nicht. In den USA ist das anders: Millionen pubertierender pickeliger Jünglinge trauen sich nicht, ihre Angebete um einen Tanz zu bitten. Genau diese Angst ist Thema dieses Spiels. Nachdem sich der Anwender per Mausklick für eine Figur entschieden hat, wird das angehimmelte Mädchen eingeblendet. Der Spieler hat genau zehn Sekunden Zeit, um möglichst oft die Leertaste zu drücken. Dieses Dribbeln auf der Leertaste erhöht den Pegelstand im „Guts Meter", dem Trau-Dich-Meter. Sind die zehn Sekunden vorbei, spricht der Junge sein Traummädchen an – und wird schroff abgewiesen, wenn er nicht genügend auf der Leertaste herumgeschrubbt hat.

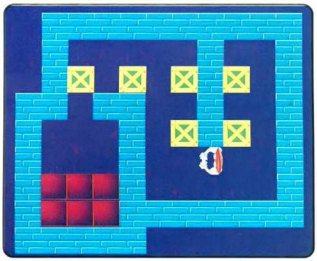
➥ Tipp: 🐭🐭🐭



Crates

www.edesign.uk.com/flash/crates.html

Walter hat einen echt miesen Job. Er muss Kisten in einem Lagerhaus so verschieben, dass sie auf den markierten Platten zu ruhen bekommen. Im engen Labyrinth der Gänge hat Walter kaum Platz, um sich zu bewegen. Trotzdem darf er die Kisten nur schieben, nicht aber an ihnen ziehen.



Der hochauflösende Sokoban-Klon stellt zehn Levels zur Verfügung, die sich direkt über die Tasten 0 bis 9 aufrufen lassen. Die wichtigste Funktion des Spiels dürfte al-

lerdings die Reload-Taste sein, mit der ein versiebter Level neu gestartet wird.
➥ Tipp: 🐰🐰🐰

SissyFight 2000

www.sissyfight.com



Kleine Mädchen auf dem Schulhof sehen ja soooo süß aus. Alles Täuschung. In Wirklichkeit mobben sich die Mädels gegenseitig bis aufs Blut. Im Spiel SissyFight können sich nun alle Jungs an den Mädchen rächen, die ihnen früher immer auf dem Schulhof an den Haaren gezogen haben.

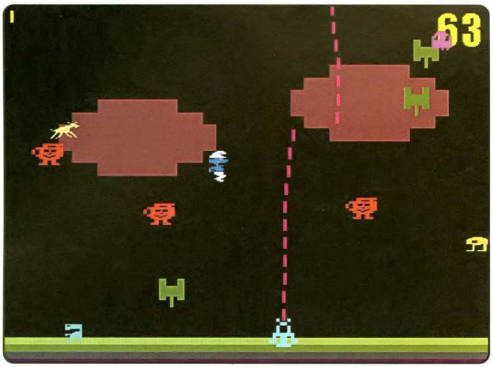
Nachdem man sich einen neuen Mädchen-Charakter aus Kopf, Frisur und Hautfarbe zusammengebaut hat, kann der Spieler einen von mehreren Online-Schulhöfen besuchen. Eine Anzeige gibt bekannt, wie viele andere Onliner sich gerade in Form von virtuellen Schulmädchen auf dem gleichen Hof aufhalten.

Der Hühnerkampf wird rundenbasiert ausgetragen. In jeder Runde kann der Spieler wählen, ob er ein bestimmtes Mädchen kratzen oder gleich alle Girls auf einmal verpetzen möchte. Alternativ dazu kann ein Schutz aufgebaut werden, um die Aktionen der Gegnerinnen abzublocken. Und man kann am Lolli lutschen, um den eigenen Punktestand aufzubessern. Der schrumpft nämlich, sobald eine Attacke der anderen Mädels erfolgreich verlaufen ist. Sind alle zehn Startpunkte verbraucht, rennt das eigene Mädel heulend vom Schulhof und hat verloren. Im Chat können sich die Kontrahentinnen auch noch Schimpfwörter an den Kopf werfen. Nett.
➥ Größe: 877 KB
➥ Tipp: 🐰🐰🐰

Yar's Revenge

www.angelfire.com/games/gamegalore1/yars_revenge.htm

Yar war damals eine von vielen Atari-Figuren. Leider nicht die beliebteste. Erst heute kann



sich Yar für die damals erlittene Schmach rächen. Im Space-Invadors-Klon ballert Yar auf seine alten Kumpels – und holt so manchen Pacman vom Himmel.
➥ Tipp: 🐰🐰

Drowning Mona

www.drowningmona.com/drowningmona/splash.html

Passend zum Film mit Danny de Vito kommt dieses Spiel



daher. Es gilt, mit dem Rasenmäher Jagd auf bellende Hunde zu machen, ohne dabei vom Rasen auf die Straße zu geraten oder eines von vielen Hindernissen zu rammen. Damit das Benzin nicht vor dem letzten Wauwau ausgeht, können unterwegs Benzinkanister eingesammelt werden.
➥ Größe: 274 KB
➥ Tipp: 🐰🐰🐰

Meet the Naybors

www.quadgames.com/games/meetthenaybors.shtml

Die Naybors sind mitten auf einer Hühnerfarm gelandet. Dabei haben die Aliens ein Ei abgelegt. Bevor ein kleines Monster aus dem Ei schlüpft, muss der Spieler in Gestalt des Bauern alle seine Hennen vom Hof ins Farmhaus tragen. Unterwegs muss der Bauer den La-



serstrahlen der bösen Naybor-Eltern ausweichen, die um das Futter ihres Zöglings bangen.
➥ Größe: 278 KB
➥ Tipp: 🐰🐰🐰

00 Bill

www.quadgames.com/games/oobill.shtml

oo Bill macht sich in diesem Plattformspiel auf, seinen Humpel Herman the Fish zu finden. Der wurde von Aliens entführt, um ihn in eine lebende Bombe zu verwandeln.

Unterwegs im Parcours, der zu allen Seiten hin scrollt, muss oo Bill den Zapper finden und ihn mit Batterien aufladen. Erst jetzt ist Bill dazu in der Lage, mit der Leertaste zu schießen. Doch Vorsicht: Pro aufgelesene Batterie stehen nur wenige Schuss zur Verfügung.
➥ Größe: 320 KB
➥ Tipp: 🐰🐰🐰🐰🐰



Moorhuhn-Seiten im Internet

Moorhuhn-Fieber



Der Hahn ist tot, der Hahn ist tot. So schallt der Gesang der Angestellten durch die Hallen der deutschen Firmengebäude. Das Moorhuhn-Fieber ist selbst von den wüsten Drohungen der Chefs nicht einzudämmen – und im Internet wird bereits für Nachschub gesorgt.

Das Moorhuhn ist ein unscheinbarer Vertreter aus der Familie der Moorschneehühner. Es fristet sein Dasein unter anderem in Schottland, wo es tatsächlich so manchem Jäger vor die Flinte gerät. Seit die deutsche Firma Phenomedia allerdings ein Werbespiel namens Virtuelle Moorhuhnjagd für die Whiskyfirma Johnnie Walker geschrieben hat, macht auf einmal auch das deutsche Völkchen Jagd auf das arme, geschundene Vogelvieh – sehr zum Ärgernis der Pädagogen und Naturschützer.

Das kostenlose Spielchen mit der famosen Grafik hält Tausende Angestellte von der Arbeit ab. Schade ist für diese Klientel nur, das eine Ballerrunde bereits nach anderthalb Minuten beendet ist. Wer nach diesem Quickie Lust auf Mehr hat, wird im Internet befriedigt. Inzwischen gibt es zahllose Seiten, die sich ganz allein der Moorhuhnjagd widmen. Wir haben die besten für Sie besucht.

Phenomedia

www.phenomedia.de/d/index.html

Die börsennotierte Firma Phenomedia hat das Moorhuhn erfunden und den Boom der Vogelkiller überhaupt erst ins Leben gerufen. Klar, dass eine Surftour auf der Homepage von Phenomedia beginnen muss.

Erstaunlich ist, dass die nüchtern gestaltete Seite nur wenig zum Thema Moorhuhn zu bieten hat. Es gibt einen Download-Link auf das 2,6 Megabyte große Spiel – das war es aber eigentlich auch schon.

Ein paar interessante Fakten lassen sich immerhin im Pressespiegel nachlesen. Hier erfährt der Fan, das Phenomedia ab sofort mit den Trickfilmspezialisten der Hahn Film AG gemeinsame Sache macht. Die neu gegründeten Daywalker Studios sollen fortan die Unterhaltungsbranche mit neuen Trickfilminhalten versorgen – kommt da das Moorhuhn als Zeichentrickserie auf uns zu? Phenomedia kündigt an dieser Stelle auch die erste deutschlandweite Moorhuhnmeisterschaft an. Sie soll direkt im Internet stattfinden und kodierte Highscores einsammeln, um ein Schummeln der Teilnehmer zu unterbinden.

Im Bildarchiv kann ein weiterer Treffer gelandet werden. Hier stehen hochauflösende Screenshots und freigestellte Moorhühner zum Download zur Verfügung – gut geeignet als Hintergrundtapete für den Windows-Desktop.

Johnnie Walker

www.johnniewalker.de

Die Virtuelle Moorhuhnjagd wurde ursprünglich für Johnnie Walker programmiert. Die Whiskymarke kommt aber anscheinend mit dem Traffic nicht zurecht, den viele tausend Downloads pro Tag verursachen. Und so hat man das Programm per Link auf den Server der Fernsehzeitschrift TV Today (www.tvtoday.de/moorhuhn) ausgelagert. Komisch, dass auch sonst kaum etwas über das Moorhuhn auf dieser Homepage zu erfahren ist. Komisch deswegen, weil die Marke Johnnie Walker sich damit selbst der Möglichkeit beraubt hat, noch mehr PR in eigener Sache zu machen.

Offizielle Moorhuhn-Seite

www.moorhuhn.de

Unter dieser Adresse startet am 3. April die offizielle Moorhuhn-Homepage. Wahrscheinlich wird just zu dieser Zeit auch der zweite Teil der Moorhuhnjagd zum Download freigegeben – er war ja schon die ganze Zeit über für Ostern avisiert.

Neben einigen allgemeinen Infos werden auf der Seite auch hochauflösende Promo-





tionfotos veröffentlicht. Mehr Inhalte sind sicherlich erst im April zu sehen.

Moorhuhn HQ

www.moorhuhnhq.de

Das Moorhuhn Hauptquartier wird von Fans betrieben. An dieser Stelle gibt es demnach nicht nur einen Download-Link für die aktuelle Version 1.2 der Virtuellen Moorhuhnjagd, sondern auch allerlei interessante Extras, die mit Phenomedia nichts zu tun haben.

Derzeit sind vor allem die von verschiedenen Programmierern geschriebenen Patches begehrt, die das Originalspiel aufmotzen und es um neue Funktionen erweitern. Exklusiv wird derzeit der „MoorhuhnHQ Time & Ammo Patch 1.1" angeboten. Ist er installiert, dürfen die Spieler im Programm so lange ballern, wie sie es wünschen – ohne nachzuladen. Eine Hand voll weiterer Patches kann an dieser Stelle ebenfalls bezogen werden. Diese Patches beeinflussen den Highscore, tauschen die Schrotflinte gegen eine Maschinenpistole aus oder fügen eine Grußbotschaft in das Spiel ein.



Neben einer eher als Gag gedachten Komplettlösung für das Spiel stellt die Seite wertvolle Tipps bereit, die dabei helfen können, einen besseren Score zu erspielen. Oder wussten Sie, dass es 25 Punkte bringt, wenn man im Spiel der Vogelscheuche den Hut wegschießt? Oder dass man auch auf die Flügel der Windmühle schießen kann, um die 25 Punkte für das angebundene Huhn zu ergattern? Laut den aufgeführten Informationen kann man in der Moorhuhnjagd auch auf den Baum schießen. Daraufhin lösen sich ein paar Blätter, die sich gleichfalls treffen lassen – das bringt aber leider keine Punkte ein. Um Zeit zu sparen, kann auch ein schnelleres Scrolling der Ansicht aktiviert werden. Drückt man eine Pfeiltaste auf der Tastatur und bewegt dann auch noch die Maus in die gleiche Richtung, so wird das Scrollen der Ansicht stark beschleunigt. In der gewonnenen Zeit lassen sich nun noch mehr Moorhühner erlegen. Und noch eine Info: Je öfter ein Moorhuhn gleich beim ersten Schuss getroffen wird, umso mehr neue Hühner erscheinen auf den Schirm. Danke für diese Tipps.

Moorhuhn Web

www.moorhuhnweb.de

Besucher dieser Homepage können sich mit einer kostenlosen E-Mail-Adresse der Schreibweise name@moorhuhnweb.de eindecken. Da kann der Fan bereits im eigenen Mail-Verkehr zeigen, was er in der Freizeit macht.

Leidenschaftliche Spieler veröffentlichen außerdem ihren Highscore im Moorhuhn Web. Derzeit wird ein Punktestand von 1190 als höchstmöglicher Score gewertet. Alle darüber gemeldeten Zahlen darüber fegt der Webmeister als Ausgeburt der Fantasie oder als Schummelware gleich in den Papierkorb. Wer will ihn daran hindern?

Neben Cheats und Patches gibt es auf der Seite auch Nachrichten aus der Welt der Moorhühner. So meldet das Moorhuhn Web, dass Phenomedia bereits an Fanartikeln passend zum Hühnerkult arbeitet. Gerüchteweise soll Phenomedia dazu den gleichen Künstler verpflichtet haben, der bereits die Lara-Croft-Figuren entworfen hat.

Angeboten wird auch das inoffizielle Moorhuhn-Lied von Matthias Tilly. Es kann auch unter der URL www.moorhuhn.dunkelreich.de bezogen werden. Ein Chat rundet die Site ab.

Moorhuhn Fanpage

www.moor-huhn.de

Äußerst rührig ist die Moorhuhn Fanpage. Sie stellt nicht nur die neue Version 1.2 der Moorhuhnjagd zum Download bereit, sondern bietet auch die veralteten Fassungen 1.0 und 1.1 an – ein gutes Angebot für den überzeugten Sammler. Ein Forum, eine Linkliste, eine FAQ mit Fragen zum Spiel, eine Highscore-Liste und eine Screenshot-Galerie gehören ebenfalls zum vielseitigen Angebot, das jeder Besucher kostenfrei nutzen kann.

Interessant ist auch hier die Auswahl verschiedener Patches, mit denen sich das Moorhuhn ummodeln lässt. Ganz neu ist etwa der Fußball-Patch, der aus der Burg ein Stadion macht und der Vogelscheuche ein Fußballtrikot überstreift. Neben dem Moorhuhn-Super-Patch, der für mehr Munition und mehr Spielzeit sorgt, gibt es an dieser Stelle auch den begehrten Faschings-Patch, der

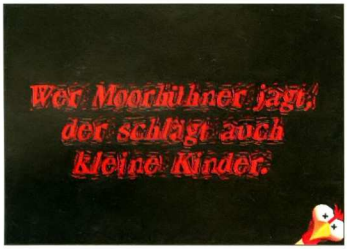


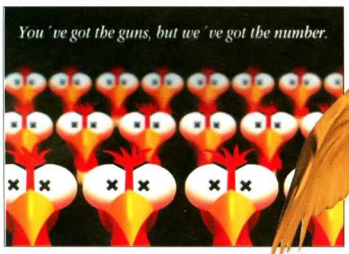
allen Moorhühnern bunte Pappnasen aufsetzt.

Weiter geht es mit einer verschrobenen Bildergalerie. Mehrere Hobby-Künstler haben bereits eigene Bitmap-Poster passend zu den Moorhühnern hergestellt – das ziemlich schräge Ergebnis kann aber leider nur in kleinen Thumbnails gesichtet werden. Schade.

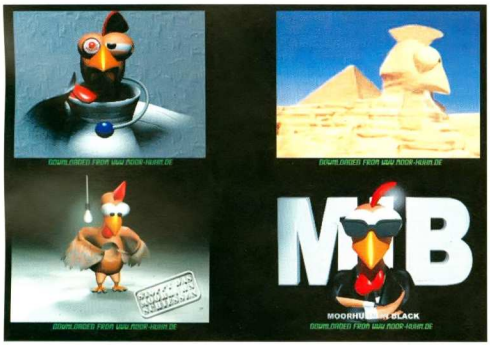
Immerhin: Wer seine Moorhühner zum Fressen gerne hat, der kann dies ab sofort gerne tun. Ein Rezept verrät, wie sich die schottischen Hühner am besten in die Pfanne hauen lassen.

Abgerundet wird das Angebot der Fanpage mit einer Nachrichtenübersicht. Zum zweiten Teil des Spiels wird hier die Vermutung geäußert, dass es eine Demo- oder Free-Version mit einem einzigen spielbaren Level geben wird, während das komplette Spiel als ganz normales kommerzielles Game in den Handel gelangt. Sinn würde das schon machen.





Text ein und verschicken die Karte dann per Mail an einen Bekannten. Mal eine ganz andere Idee rund um die Moorhühner. Und kosten tut es auch nix.



DIN A6

www.dina6.de

Der virtuelle Postkartenversender DIN A6 leitet die Operation „Strike back" ein – die Moorhühner schlagen zurück. Über ein Dutzend Postkarten zeigen die Moorhühner und einen derben Spruch wie: „Wer Moorhühner jagt, der schlägt auch kleine Kinder." Besucher dürfen sich eine Postkarte aussuchen, geben einen

The Sammy

www.the-sammy.de

Immer, wenn jemand Erfolg mit einer Idee hat, gibt es Nachahmer. Eine Auswahl der derzeit übelsten Klone versammelt The Sammy. Hier gibt es etwa das Tubbiekiller-Spiel, bei dem es gilt, die bunten Kinderfiguren aus dem Fernsehen vom Bildschirm zu ballern, bevor sie „Ah-oh" oder „Winke-winke" sagen







können. ABBA-Hasser holen sich das Ballerspiel ABBAGeddon auf den Schirm, während andere Anwender sich bei Sesamstraf austoben und den armen Ernie verprügeln. Weitere Spiele der gleichen Machart nennen sich Affen Kill, Eisadler Jagd oder Kill den Bill.

Alles in allem handelt es sich bei den Spielen um Ausschussware, die schlecht programmiert ist und allein auf Grund des ähnlichen Spielprinzips auf dem Moorhuhn-Zug mitfährt. Von einem Download kann in der Folge nur abgeraten werden.

Elternratgeber:
Software für Computerkids

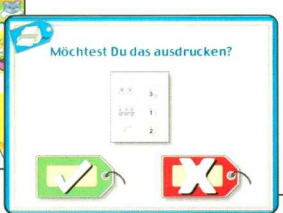
Voller Spieltrieb voraus



Kinder, die am Computer spielen, lernen mehr dabei, als würden sie in der gleichen Zeit vor der Glotze sitzen. Viele Eltern nutzen den PC sogar geschickt, um den Knirpsen gewaltfreie und pädagogisch spannende Spiele unterzujubeln, bei denen es auch etwas zu Lernen gibt. Die besten Neuheiten stellen wir Ihnen vor.



In welche Abteilung soll es denn jetzt gehen?



Sechs Bastelbögen lassen sich ausdrucken.

Mein kleiner Kaufmannsladen

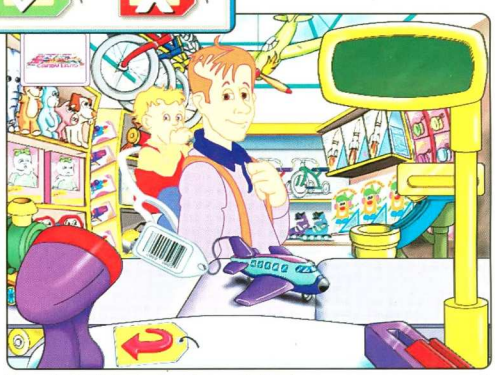
Hasbro Interactive hat sich einmal etwas ganz Neues einfallen lassen, um für ordentlich Spaß in den Kinderzimmern zu sorgen. „Mein kleiner Kaufmannsladen" ist genau dies – ein echter Kaufmannsladen für Kinder. Die lieben solche Sachen – ebenso wie die Kinderküche und den Werkzeugkoffer, die nach dem gleichen Prinzip von Hasbro angeboten werden.

Das voluminöse Paket enthält nämlich neben der Spiele-CD eine große Kasse aus Plastik, die auf die Tastatur aufgelegt und dann mit einem Gurt festgeschnallt wird, damit sie nicht mehr verrutscht. In die Registrierkasse ist ein Tastenfeld eingelassen, ein Schlüssel für die Kasse eingebaut und ein Schlitz für eine Kreditkarte integriert. Zusätzlich gibt es auch noch einen Scanner, der mit einer Handbewegung auf den Bildschirm zu bewegt werden kann. Allein diese Plastikkasse fasziniert Kinder bereits aufs Äußerste. Aber es kommt noch besser.

Das DirectX-Programm, das zum Kaufmannsladen gehört, simuliert ein riesiges Einkaufszentrum auf den Bildschirm. Ein Angestellter aus diesem Laden begrüßt den jungen Spieler als neuen Kassenknecht, der nun in verschiedenen Abteilungen das abrechnen soll, was die Kunden aufs Förderband legen.

Die Einkaufstour kann etwa im Zooladen starten, wo sich die Ladenbesucher mit Spielzeug für ihre Haustiere, mit Käfigen, Futter oder gar mit einem neuen Hamster eindecken. Sobald ein neuer Kunde anrauscht, stellt er sich mit einem Spruch kurz vor und legt dann die Waren auf das Band. Zunächst ist es für den Knirps an der Kasse noch ganz einfach, seiner Tätigkeit nachzukommen. Ist ein Artikel mit einem Strichcode ausgezeichnet, zieht er den Scanner nach vorne und liest so den Preis aus, der im Bildschirm angezeigt wird. Hängt ein DM-Schild an der Ware, kann das Kind selbst entscheiden, welche Taste es drückt, um so den Preis festzulegen. Sind zwei DM-Symbole auf dem Preiszettelchen zu sehen, wird sogar eine Summe im zweistelligen Bereich fällig – ganz schön teuer!

Nach und nach steigt der Schwierigkeitsgrad im Spiel mit dem Kaufmannsladen. Sind nämlich auf den Preisschildern Summen ab-



Der erste Kunde legt seine Waren aufs Band.



Auch in der Haustierabteilung darf man sich entscheiden: Kassieren, Spielen oder Drucken.

gebildet, müssen sie auch auf der Kasse gedrückt werden. Im Test mit einem Dreijährigen, der weder Geld noch Zahlen kennt, stellten sich hierbei aber keine Probleme heraus – die entsprechenden Tasten wurden durch simplen Vergleich der Symbole auf Bildschirm und Tastenfeld gefunden und korrekt gedrückt.

Die Kunden bezahlen wahlweise mit Geld oder mit der Kreditkarte. Landen Geldscheine auf dem Tresen, muss am Schlüssel gedreht werden. Dann öffnet sich die Kassenschublade und das Geld wird entgegen genommen. Bei einer Zahlung mit Plastikgeld ziehen die Kids die Kreditkarte in der Kasse durch den Schlitz – auch erledigt! Muss Wechselgeld zurückgegeben werden, reicht ein Druck auf die Enter-Taste aus, um die Münzen auszuwerfen. Da ist für Abwechslung gesorgt. Im Laden gibt es neben der Zooabteilung fünf weitere

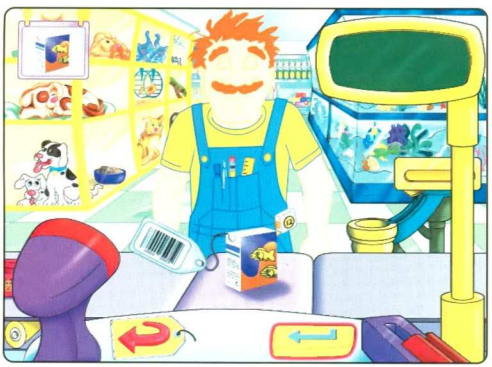


Sechs interaktive Spiele stehen zur Verfügung.

Shops. Hier können die Kunden Anziehsachen, Spielzeug, Elektronikartikel oder Nahrungsmittel einkaufen. Kompliziert ist nur das Bistro. Hier müssen die Leute Nummern von einer Bestellkarte wählen, um ein Stück Kuchen oder einen Burger zu erhalten. Und das Kind an der Kasse muss die genannten Nummern in die Tastatur hämmern – das ist für kleine Knirpse nicht ganz so einfach.

Dann doch lieber wieder zurück in die Nahrungsmittelabteilung, wo es gilt, den Scanner zu drücken und den Schlüssel zu drehen. Zwei Besonderheiten sind für den erfahrenen Kassenwart noch von Interesse. So muss er auf ein Schild achten, das stets oben links im Spielfenster zu sehen ist. Es weist auf ein absolutes Supersonderangebot hin. Das ist so super, dass es keinen einzigen Pfennig kostet – es ist umsonst. Legt ein Kunde diese Ware auf den Tisch, sollte der Kassierer unbedingt die Enter-Taste drücken. Dann leuchten Blaulichter durch die Hallen – und der Kunde freut sich. Hat das Kind einen Kunden zufrieden stellend bedient, bekommt es einen Goldstern. Nach 15 Sternen ist Zahltag – dann gibt es den ersten Lohnscheck.

Abgerundet wird das Bildschirmabenteuer von sechs interaktiven Spielen – eines für jede Abteilung. Sechs Bastelbögen zum Ausdrucken stehen ebenfalls zur Verfügung.



Schnell den Scanner drücken, um das Fischfutter abzurechnen.

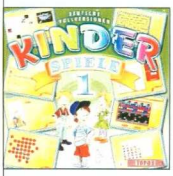
Mein kleiner Kaufmannsladen

Vertrieb: Hasbro Intercative
Alter: ab drei Jahren
Internet: www.hide.de
Preis: 89,– DM
Tipp: ☆☆☆☆☆

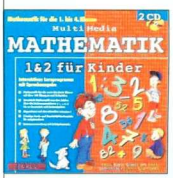
Neue Kinder-CDs



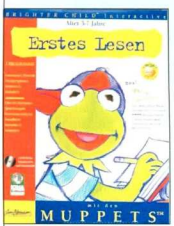
MultiMedia Lexikon für Kinder: Kinder haben tausend Fragen, erhalten aber nur selten einleuchtende Antworten. Ganz in diesem Sinne erklärt das elektronische Lexikon 500 Begriffe aus dem Alltag auf kindgerechte Weise. Viele bunte Comics, beeindruckende Animationen und vier integrierte Denk- und Geschicklichkeitsspiele sorgen für Unterhaltung beim Lernen. Mal ganz etwas Anderes – und preiswert noch dazu. Topos, 29,95 DM



Kinderspiele 1: Gleich zehn Spielevollversionen für Kinder bietet diese Scheibe zum Taschengeldpreis – alle gewaltfrei. Wie wäre es mit einer Partie Tetris, Reversi, Memory, Wörterraten oder Froschhüpfen auf dem Bildschirm? Nach gleichem Muster gibt es noch zwei weitere Kollektionen mit neuen Spielen. Topos, 19,95 DM



MultiMedia Mathematik 1&2 für Kinder: Über 160 Mathematikübungen helfen Kindern der ersten bis vierten Klasse dabei, den Stoff aus der Schule noch einmal am Bildschirm zu vertiefen. Fünf lustige Denkspiele sorgen zwischendurch für Entspannung. Topos, 29,95 DM

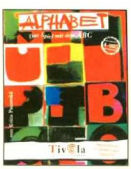


Erstes Lesen mit den Muppets: Kinder von drei bis sieben Jahren erlernen mit den Figuren der Muppets Show das Lesen. In über 60 Aktivitäten treten Kermit, Miss Piggy und Fozzy Bär an, um mit den Kids die Welt der Buchstaben und der Laute kennen zu lernen. Dabei geht es nicht nur ums Sprechen – die Kinder lernen auch, mit Mustern, Reihenfolgen und Kategorien umzugehen. VSB, 29,95 DM

Neue Kinder-CDs



Teletubbies Spielekiste: Kinder ab zwei Jahren treffen am Bildschirm die Teletubbies aus dem Fernsehen wieder. Die bunten Aliens verstecken sich, rollen einen Berg herunter, mixen Pudding zusammen oder machen lustige Turnübungen. Das alles ist mit den Originalsprechern sehr gut umgesetzt, richtet sich aber stark an die Zielgruppe. Dreijährige sind bereits unterfordert. Mattel Interactive, 49,95 DM



Alphabet: Das bunte Spiel mit dem ABC bringt Kindern ab vier Jahren das Alphabet ins Haus. Per Tastendruck auf einen Buchstaben werden zahlreiche kuriose Animationen auf dem Monitor abgefahren. Da stolziert das A über den Monitor, pumpt sich das B auf und fällt das K klirrend um. Und immer wieder neu werden einzelne Spiele passend zu den Buchstaben gestartet. Tivola Verlag, 69,– DM



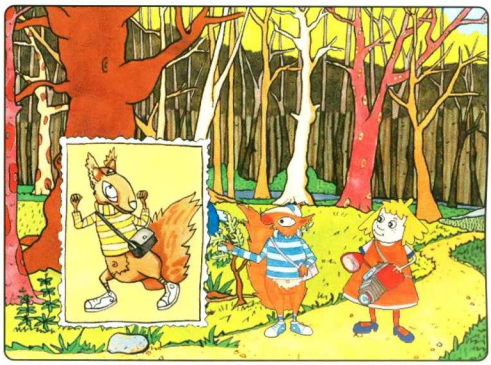
StartKlar. 2. Klasse Rechnen: Kinder zwischen sieben und acht Jahren, die gerade die zweite Klasse besuchen, müssen nicht länger an den Klippen der Mathematik stranden. Das Lernabenteuer von Havas baut zahlreiche Matheaufgaben zum Üben in eine Spielhandlung ein: Helft Fridolin Frosch und Tommy Volt dabei, die Familie der Prinzessin aus einem Zauberspiegel zu befreien. Neben den Grundrechenarten behandelt die CD auch die Uhrzeit, die Geometrie, Muster und Zahlenreihen sowie unser Geld. Havas Interactive, 49,95 DM



Siebenstein. Rudi und die Rettung der Goldfischzwerge: Passend zur ZDF-Fernsehsendung Siebenstein präsentiert diese Scheibe ein Unterwasser-Adventure für Kinder ab vier Jahren. Nachdem sich die Kinder in Siebensteins Laden umgesehen haben, tauchen sie ab und lösen unter Wasser viele spannende Aufgaben. Unterwegs geschossene Fotos können in einem Reisetagebuch aufgehoben werden. Zahlreiche Märchen, Geschichten und Naturdokumentationen sind in die Spielhandlung eingebettet. Terzio, 49,95 DM

Milli-Methas Abenteuerreise in den Baum

Milli-Metha ist wieder da. Das freche und zugleich wissensdurstige Mädchen, das sich in ihrem ersten Abenteuer die Verdauungsorgane der Riesen angeschaut hat, rettet im zweiten Spiel einen Baum. Dagobert Depp, Erbe eines Waldes, möchte nämlich eine große Eiche fällen, um an dieser Stelle englischen Rasen zu säen. Er behauptet, dass in den Bäumen keine Tiere leben und er sie deswegen fällen darf. Was für ein tragischer Irrtum. Milli bittet um Bedenkzeit und verspricht, dem Deppen zehn Fotos von Tieren zu bringen, die doch im Baum leben. Mit ihrem Pilotöff kann sie in die höchsten Wipfel fliegen und sich auch so verkleinern, dass sie ein Blatt von innen erkunden kann.

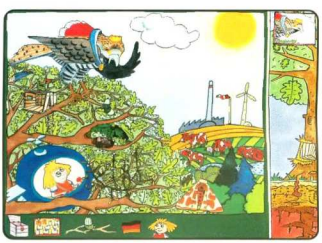


Das Eichhörnchen hilft Milli dabei, den Baum zu erkunden.

Eichen, die gibt es in Deutschland überall. Umso interessanter ist die interaktive Reise, auf die Milli gerne ein paar Kinder ab vier Jahren mitnimmt. In den verschiedenen Ebenen des Baumes trifft Milli auf Blattläuse, Heuschrecken, Vögel, Raupen, Marder, Eichhörnchen und andere Tiere. Sie müssen im dichten Laub allerdings erst einmal gefunden und mit einem schnellen Mausklick enttarnt werden. Dann unterhalten sie sich mit Milli und geben ihr zahlreiche Informationen mit auf den Weg. So ernährt sich die zartgrüne Eichenlaubschrecke nicht nur von Blättern, sondern auch von Blattläusen. Und der Baummarder schläft am Tag und jagt in der Nacht. Und – ach, schaut doch selbst. Einige der Tiere sind äußerst fotogen und lassen ein Foto von sich schießen. So sammelt Milli nach und nach die Beweismittel, die sie für Dagobert Depp benötigt.

Doch nicht nur auf dem Baum ist Milli aktiv, sondern auch im Baum und darunter. Dann verkleinert sie einfach ihr Pilotöff und schaut sich den Baum von innen an. Hier werkeln komische Maschinen, um etwa das Sonnenlicht in Energie für die Eiche umzuwandeln. Merkwürdige Geschöpfe erklären Milli genau, wie das funktioniert. Dank der starken Abstraktion wird auch die Photosynthese für Kinderohren verständlich. Damit der Baum-und-Borke-Krimi auch der Zerstreuung dienen kann, sind zusätzlich sechs spannende Naturspiele in das Programm integriert.

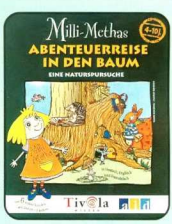
Fazit: Auch wenn die etwas kantige Grafik des Spiels gewöhnungsbedürftig ist, so gehört der Inhalt doch zu den Highlights unter den ersten Kinder-CD-Titeln des Jahres 2000. Milli schafft es mühelos, neugierigen Knirpsen die Natur nahe zu bringen. Wenn am Ende der Baum gerettet ist, fachsimpeln die Kleinen völlig faktenfest über Wälder, Spechte, Pilze und Regenwürmer.



Vom Wipfel der Eiche kann Milli sich das Umland anschauen.



Hurra – Milli hat eine Eichenlaubschrecke gefunden.



Milli-Methas Abenteuerreise in den Baum

Vertrieb: Tivola
Alter: ab vier Jahren
Internet: www.tivola.de
Preis: 69,– DM
Tipp: ☆☆☆☆☆

Billi Banni. Für unsere Kleinsten

Billi Banni besteht aus einer ganzen Reihe von CD-Titeln, die Kinder vom Kindergarten bis zur vierten Schulklasse begleiten sollen. Jetzt hat Mattel Interactive (früher: The Learning Company) die Sammlung schon wieder um einen neuen Titel erweitert: „Für unsere Kleinsten".

Im Gegensatz zu vielen anderen Scheiben für Kleinkinder verzichtet die Billi-Banni-Umsetzung auf kreischend grelle Farbe und peinliches Dada-Gepiepse. Billi Banni nimmt die Kinder ernst – auch wenn sie erst zwei Jahre alt sind. Die danken es den Programmierern, indem sie Stunden vor der PC-Flimmerkiste sitzen könnten. Wenn ihre Eltern sie nur lassen würden.

Wir treffen im Spiel auf Mathilde Maus, die sich vor Billi Banni verstecken möchte – und dabei eine Spielekiste entdeckt. Schon lädt sie die Kinder ein, mit ihr zusammen zu spielen. Und da gibt es wirklich einiges zu entdecken.



Welche Stimmung hat Mathilde denn gerade?

Im Spiel „Mathilde sagt" zeigt die Maus auf ihre Körperteile und spricht dann laut ihren Namen. Kinder sind begeistert von dieser Anatomiestunde und machen bereits nach kurzer Zeit mit, indem sie auf ihre eigenen Knie, Ohren oder Bäuche zeigen. Außerdem kann man das Zimmer verdunkeln, in dem Mathilde sitzt, und mit der Taschenlampe umherleuchten. Auf der „Liederbühne" ist Mathilde gleich wieder präsent. Per Tastendruck singt die Maus ein Kinderlied und macht dazu mit den Armen und dem Oberkörper Tanzbewegungen. Schnell haben die Kinder es drauf, passend zum Omnibus- oder zum Affenlied die Hände zu bewegen. Auch in „Mathildes Gesichter" kommt die Mäusedame zum Einsatz. Sie zeigt in acht Gesichtern verschiedene Stimmungslagen, die lautstark kommentiert werden. Weiter geht es im „Kaleidoskop-Spaß". Hier wählen die Kinder ein Muster aus und drehen dann am Kaleidoskop, um es zu ändern. Kinder, die gerne lesen, blättern das Geschichtenbuch auf. Die Bilderbücher „Was isst du gerne?", „Was ziehst du an?", „Tiere überall" und „Was fährt da?" können von den Kindern aktiv umgeblättert werden. Außerdem können einzelne Figuren in der Geschichte animiert werden, sobald sie mit dem Mauszeiger in Berührung geraten.



Mit Mathilde Maus in der Spielzeugkiste.

Richtig Krach schlagen die Kinder mit den „Musikalischen Schubladen". Hier lassen sich wahlweise Musikinstrumente oder Küchengeräte hervorkramen und mit der Maus zum Lärmmachen verwenden. Das klingt sogar richtig nett. Da Kinder ein Faible für Seifenblasen haben, ist das Modul „Malende Seifenblasen" ein echter Kracher. Werden die aufsteigenden Blasen mit der Maus zerstört, baut sich hinter ihnen langsam ein Bild auf, das Buchstaben und dazu passende Motive zeigt.



Zerplatzen die Seifenblasen, legen sie einen Teil des Bildes frei.

Abgerundet wird der Spielekoffer von einer Rutsche, einem Bauernhof mit versteckten Tieren und einem Überraschungshaus, dessen Türen zu öffnen sind.

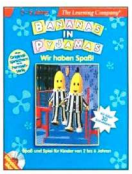
Keine Frage: Die angebotenen Spiele sind topp und begeistern Kinder aus der Zielgruppe mehr als vergleichbare Programme. Auch die Bedienung der Maus stellt die Kinder vor keine allzu großen Probleme. Im ganzen Spiel muss die Maus nur bewegt werden – der Klick entfällt. Vielmehr reicht es aus, den Mauszeiger kurz über einem Stern still zu halten, um auf diese Weise ein Spiel zu aktivieren. Unser Kurzer (2,5 Jahre) hat mit dem Spiel die Handhabung der Maus perfekt erlernt und spielt Billi Banni inzwischen problemlos alleine.



Billi Banni. Für unsere Kleinsten

Vertrieb: Mattel Interactive
Alter: ab zwei Jahren
Internet: www.learningco.de
Preis: 49,95 DM
Tipp: ☆☆☆☆☆

Neue Kinder-CDs



Bananas in Pyjamas. Wir haben Spaß: Das Spiel passend zur Fernsehsendung lädt Kinder von zwei bis sechs Jahren in die Knuffelallee ein. Hier können Kinder zusammen mit B1 und B2 den Strand, Rättis Laden, den Park oder das Haus der Bananas erkunden. Dabei kann man Lulu im Garten helfen, zusammen mit Rätti Sandwiches belegen und mit Morgan Spielzeuge bauen. Mattel Interactive, 49,95 DM



Bananas in Pyjamas. Wir feiern eine Party: Kinder von zwei bis sechs Jahren bereiten mit den beiden Bananas eine Feier vor. In zehn Spielen kann man singen, tanzen und Musik machen. In der Mal- und Druckwerkstatt geht es auch ordentlich zur Sache. Hier lassen sich Bilder mit der Maus ausmalen und Bastelvorlagen für Masken ausgeben. Viele fertige Partyeinladungen zum Ausdrucken liegen dem Programm ebenfalls bei. Mattel Interactive, 49,95 DM

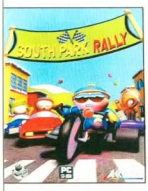


Babyz: Nach den virtuellen Hunden und Katzen gibt es nun auch das elektronische Baby für den Desktop. Der Wonneproppen für den Bildschirm spielt in einem Haus, muss gepflegt werden und lässt sich sogar anziehen. Fürsorgliche Hobby-Eltern zeigen dem Nachwuchs das Haus und lassen ihn in der Küche, im Garten, im Kinderzimmer oder im Ankleidezimmer spielen. Und wem ein Baby noch nicht reicht, der adoptiert noch 15 weitere. Mit Mikrofon, um dem Baby das Sprechen beizubringen.
Mattel Interactive, 29,95 DM

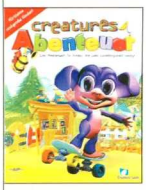


Billi Banny – Mathe: Dies ist ein Mathe-Abenteuerspiel für Kinder von sechs bis neun Jahren. Billi Banny und der Löwe Leo stranden als Schiffbrüchige auf einer Insel. Knifflige Rätsel sind zu lösen und böse Piraten auszutricksen, bevor die beiden die Insel wieder verlassen dürfen. Spielen und gleichzeitig Mathe üben – das hätte sich die letzte Generation auch mal gewünscht. Mattel Interactive, Mattel Interactive, 49,95 DM

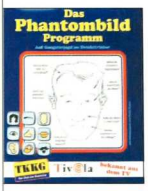
Neue Kinder-CDs



South Park Ralley: Die verrückten Kinder aus der Fernsehserie South Park starten durch zu einem Autorennen, bei dem kein Auge trocken bleibt. Unterwegs lassen sich klebrige Powerups einsammeln, die dabei helfen, die Konkurrenz auf vier Rädern lahm zu legen. Nur wer gewinnt, ist kein Looser. Acclaim, 89,– DM



Creatures Abenteuer: Die bekannten Creatures gibt es nun auch in einer Kinderfassung. Die auf dem Bildschirm geklonten Norns erkunden ihre Welt – und nehmen den Spieler gerne mit. Es gilt, einen unheimlichen Wald zu erkunden, einen Flug durch das Wolkenland zu unternehmen oder ein Schloss zu besichtigen. Wer die Norns füttert, erhält ihre ganze Zuneigung. Mattel Interactive, 89,95 DM



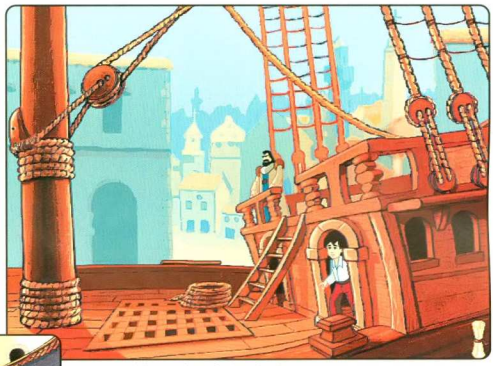
TKKG: Das Phantombild Programm: Das elektronische Detektivbüro setzt Fahndungsgesichter aus lauter einzelnen Nasen, Ohren und Mündern zusammen. Auch Bärte und Mützen lassen sich in das Phantombild aufnehmen. Ist Eure Katze oder der Hund entlaufen, können auch Fahndungsbilder für die Tiere ausgedruckt werden – mit Adresszettel zum Abreißen. Tivola, 39,95 DM



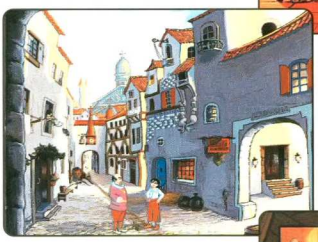
Looney Tunes. Bugs Bunny im Wilden Westen: Bugs Bunny und Daffy Duck tummeln sich im Wilden Westen. Das ist doch die Gelegenheit für alle Siebenjährigen, am Bildschirm eine passende Cowboy-Traumstadt zu bauen, Gebäude zu bemalen und Mobiles auszudrucken. Das Bastelset enthält als Vorlage Hunderte von Looney-Tunes-Figuren, Hintergründe und Gebäude. Mattel Interactive, 29,95 DM

Die Abenteuer von Valdo & Marie

Wir schreiben das Jahr 1580. Der Junge Valdo und das Mädchen Marie begeben sich zusammen auf große Reise. Kreuz und quer über die Weltmeere führt sie der Kapitän – bis nach Japan. Doch gefährliche Stürme, grauenhafte Piraten und gefräßige Haie lassen die Fahrt auf der Sao Bartalomeu zu einem Abenteuer werden, das mitunter ganz schön lebensbedrohlich werden kann. Am Ende



Der Kapitän sucht sein Logbuch.



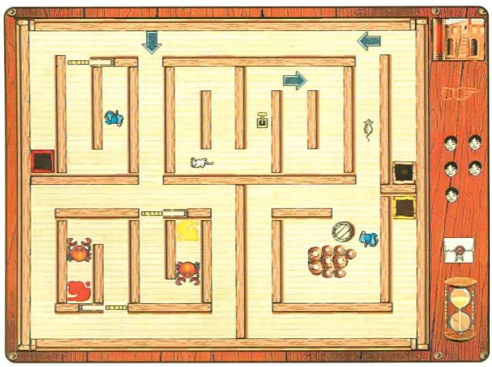
zählt aber doch nur, ob die beiden Freunde alle Teile einer geheimnisvollen Schatzkarte finden werden.

Das Spiel unternimmt den Versuch, ein Adventure für Jungen und Mädchen ab neun Jahren nicht in einer Fantasywelt, sondern in einem historischen Szenario anzusiedeln. Das bedeutet letztendlich, dass alle Details im Spiel wahrhaftig sind. Die Spieler, die mit Valdo und Marie ins Abenteuer starten, erfahren sozusagen am eigenen Leib, wie damals gesprochen wurde, mit welchen Schiffen die Leute unterwegs waren und welche Unbilden das Leben damals prägten. Es ist ein Trip in die Vergangenheit, wie er lehrhafter nicht sein kann. Eine ganze Epoche steht am Bildschirm aus ihren Trümmern wieder auf – das ist lehrreicher als es je ein Buch sein kann.

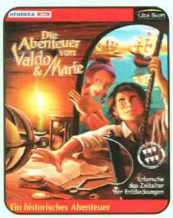


Der Anwender, der mit den beiden Knirpsen an Bord geht, kann sich per Mausklick frei in der Sao Bartalomeu bewegen. Schon bald gilt es, erste Aufgaben zu lösen. Der Kapitän vermisst sein Logbuch und der Koch sucht nach seiner Brille. Klar, dass Valdo da gerne die Augen aufsperrt.

Das etwas zu grobpixelig animierte Abenteuer bietet über 200 Szenen, in denen sich über 60 Spielfiguren tummeln. Da es nicht möglich ist, das Spiel an einem Nachmittag zu beenden, steht eine Speicherfunktion zur Verfügung. Darüber hinaus stellt das Programm mehrere kleine Geschicklichkeitsspiele vor, lädt eine Zeittafel der großen Entdecker und holt ein Glossar auf den Bildschirm.



Waldo und Marie können sechs spannende Spiele im Spiel laden.



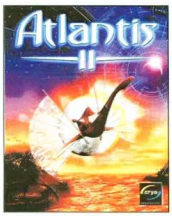
Die Abenteuer von Valdo & Marie

Vertrieb: Heureka Klett, Ubi Soft
Alter: ab neun Jahren
Internet: www.ubisoft-kids.de
Preis: ca. 60,– DM
Tipp: #####

Weitere Spiele-Neuheiten



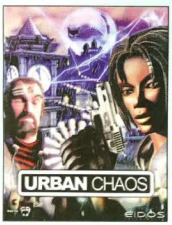
Bundesliga-Planer 2000: Fußballfreunde können mit dieser Software die aktuellen Ergebnisse der ersten und zweiten Bundesliga verwalten – und zahlreiche Statistiken einsehen. Auf CD und auch im Internet stehen die aktuellen Daten von 250 weiteren Ligen aus zwölf Sportarten zur Verfügung. Was die Hersteller verschweigen: Das Programm gibt es im Internet auch als Freeware, die keinen Pfennig kostet. Da ist es fast schon knickerig, dass nur eine Mark vom Verkaufserlös an den deutschen Rollstuhl-Sportverband geht. Topos, 14,95 DM



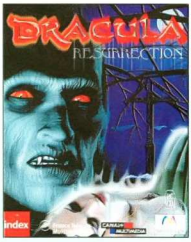
Atlantis II: Völlig fotorealistisch kommt dieses neue Abenteuer daher. Der Spieler mimt den jungen Tibeter Than, der als Träger der Macht des Lichts gegen das Böse kämpft. Seine Mission führt Than durch fünf Länder nach Tibet. Hier wartet ein alter Schamane darauf, dem Spieler seine wirkliche Mission mitzuteilen. Doch der Weg ist gespickt von zahlreichen Hindernissen. Atemberaubende Landschaftsszenarios in der 360°-Rundumsicht sorgen für eine erstklassige Spielatmosphäre. Cryo Interactive, 89,95 DM



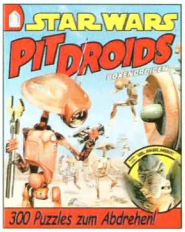
Trick Style: Rauf aufs fliegende Skateboard und dann ab ins Abenteuer. Neun Charaktere können interaktiv auf ihren Brettern durch die Cyberstadt gehetzt werden. Aufregende Sprünge, gefährliche Schikanen – wer Spaß daran hat, über 400 Tricks mit dem Cyberbrett auszuprobieren, der liegt bei dieser Simulation richtig. Acclaim, 89,– DM



Urban Chaos: In Union City bricht das Chaos aus. Die Polizei vor Ort ist völlig überfordert und benötigt professionelle Hilfe. Wäre das nicht ein Job für Sie? Es gilt, die eigenen Kampftechniken zu perfektionieren und alle Einsätze minuziös zu planen. In der riesigen Spielumgebung kann der Spieler mit Polizeiwagen, Trucks, Motorrädern und Krankenwagen auf Verbrecherjagd gehen. Urban Chaos überzeugt mit einer detailreichen 3D-Grafik und Realismus pur. Eidos, 79,95 DM



Dracula Resurrection: Wir befinden uns in London – im Jahre 1904. Sieben Jahre nach Draculas Tod reist Mina Harker bei Nacht und Nebel nach Transsylvanien. Sollte sie immer noch unter Draculas Einfluss stehen? Ist der Vampir wieder erwacht? Jonathan Harker nimmt die Fährte auf. In diesem atmosphärischen Gruselschocker nimmt der Spieler den Holzpflock in die Hand, um den Untoten das Handwerk zu legen. Unheimlich bis zur letzten Minute. Havas Interactive, ca. 80 DM



Star Wars. Pit Droids: 300 knifflige Knobelpuzzles warten in diesem Spiel auf große und kleine Star-Wars-Freunde. Es gilt, Wattos Boxendroiden in die Pod-Rennarena zu bringen. Die verrückten Droiden-Mechaniker müssen dabei allerdings durch rätselhafte Puzzles und Labyrinthe geleitet werden. Die einzelnen Spielaufgaben werden perfekt in 3D auf den Bildschirm gezeichnet. Und während einem das Hirn zerkocht, fühlt man sich in der Star-Wars-Umgebung doch sofort heimisch. Ubi Soft, 89,95 DM



Speedy Eggbert: In dem Jump&Run-Spiel von eGames geht es richtig zur Sache. Der gelbe Eierkopf, der vom Spieler durch einen hochauflösenden 3D-Parcours gehetzt wird, muss nicht nur Laufen und Springen, sondern auch Fliegen, Schwimmen, Klettern und Skaten. In 40 Levels müssen Schlüssel, Eier und Schatztruhen gefunden werden. Im Editor lassen sich eigene Levels bauen. Rondomedia, 29,95 DM

Gabriel Knights 3: Das 3D-Echtzeit-Adventure mit dem Titel „Blut der Verdammten" führt den Spieler in das französische Städtchen Rennes-le-Chateau, das seit Jahrtausenden ein grauenhaftes Geheimnis birgt. Auf der Suche nach einem entführten Kind stößt Gabriel schon bald auf blutrünstige Vampire und einen wertvollen Schatz. Sierra, ca. 80 DM





Grand Ouvert: Bei diesem Skatspiel treten Sie gegen Einstein, Napoleon, Kleopatra und andere Größen der Weltgeschichte an. Wer möchte, ändert die Spielregeln oder bindet eigene Bilder in das Programm ein. DTP Neue Medien, 29,95 DM



FIA Formula One World Championship: Wer ein Faible für die Formel 1, die Königin des Motorrennsports, hat, der nutzt dieses Multimedia-Kompendium, um die vergangene Saison 1999 noch einmal am Bildschirm Revue passieren zu lassen. Mit umfangreichen Statistiken. S.A.D., 49,95 DM



Septerra Core: Willkommen in einer Welt, auf der sieben Kontinente frei in der Luft schweben. Hier bekommt es der Spieler gleichzeitig mit modernster Biotechnologie und uriger Magie zu tun. Heldin Maya lebt auf Terra 2 – und wird in einen Strudel gefährlicher Ereignisse gerissen, die alle etwas mit dem Core zu tun haben, einem riesigen Biocomputer im Zentrum der Kontinente. Das Rollenspiel wartet mit einer komplexen Story, 140 Charakteren und über 200 Ortschaften auf. Lange hat es nicht mehr so viel Spaß gemacht, fremde Welten zu erkunden und den Zauberstab zu schwingen.
TopWare, 89,95 DM



Stephen King's F13: F13 – gibt es diese Taste auf dem Computer überhaupt? Egal: Wenn Gruselmeister Stephen King seine Hände mit im Spiel hat, ist alles möglich. Das PC-Paket des Meisters enthält seine neue Geschichte „Alles ist riesig", zahlreiche 3D-gerenderte Minispiele, sechs schockierende Bildschirmschoner, ein Ratespiel und finstere Windows-Tapeten und Soundeffekte. Blue Byte, 49,95 DM

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint voraussichtlich am 9. 6. 2000

Unsere Hefte erscheinen immer an einem Freitag am Kiosk. Der Erscheinungstermin kann sich aus produktionstechnischen Gründen verschieben. Falls Sie das Heft am angekündigten Tag nicht vorfinden, erhalten Sie die Ausgabe an einem der folgenden Freitage im Handel.
Weitere Informationen unter www.typemania.de oder Tel. 0 72 21/26 03 20 (Mo.-Fr. von 8-12 Uhr).

Vorschau



Virtuelle Moorhuhnjagd 2

Am 3. April 2000 ist es endlich so weit: Dann erscheint die **Virtuelle Moorhuhnjagd 2.** Millionen von Spielsüchtigen warten sehnsüchtig auf den zweiten Teil des begehrten Mittagspausenspiels.



Werden wieder hunderte von armen Moorhühnern ihr Leben lassen müssen? Oder schießen die fast ausgerotteten Vögel jetzt zurück? Niemand weiß es. Es sei denn, Sie kaufen die neue SharePlay. Dann stellen wir Ihnen das neue Spiel vor – und berichten über die aktuellen Klone wie die **Eisvogeljagd 1.0** oder die **Virtuelle Pinguinjagd 1.0.**

Schiffbruch

Hochwertige Freeware-Spiele liegen im Trend. Jetzt gibt es schon wieder einen neuen Knüller.

Das deutsche DirectX-Spiel **Schiffbruch 1.0** bittet den Spieler darum, einen auf einer Insel gestrandeten Seefahrer zu retten. Im 3D-Aufbauspiel gilt es, unseren Robinson mit Nahrung zu versorgen, um ihm dann eine Hütte oder ein Boot zu bauen. Ziel des Spiels ist es letztendlich, ein großes Signalfeuer zu entfachen, um Schiffe anzulocken.





Das SharePlay-Team:

Verleger und Herausgeber:
Holger Bucher

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

Redaktionsassistenz:
Eireen Junge (Organisation, Büro, Leseranfragen)
Gregor Franz (CD-Produktion, Shareware-Annahme)

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 GmbH
Hauptstr. 125, 76448 Durmersheim
Tel. 0 72 45/10 99 70, Fax 80 95 24
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, Gerlinde Rachow
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:
dsb Abo-Betreuung GmbH, Brigitte Zurek
74168 Neckarsulm
Tel. 071 32/9 59-52 05, Fax 0 71 32/9 59-52 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 • 4. Jahrgang

Wo gibt es die SharePlay nicht?

Sie möchten die SharePlay des öfteren kaufen, doch nie ist sie da! Wir werden uns gern darum kümmern, daß die SharePlay regelmäßig auf Sie wartet. Dazu benötigen wir jetzt Ihre Hilfe!
Füllen Sie bitte den untenstehenden Coupon aus und senden Sie ihn an



SPECIAL-INTEREST
Zeitschriften Distribution & Marketing GmbH
Waldstr. 70, 63128 Dietzenbach,
Telefax 0 60 74/82 35-23

(Bitte Zutreffendes ankreuzen)

☐ Die SharePlay gibt es hier nicht.

Name der Verkaufsstelle

Straße / Nr.

PLZ / Ort

☐ Die SharePlay ist immer ausverkauft.

Absender:

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon



Zugegeben:

SharePlay für 16,90 Mark ist manchmal gar nicht so leicht zu finden.

Aber:

SharePlay für 14,50 Mark brauchen Sie erst gar nicht suchen – die kommt direkt zu Ihnen ins Haus: im Abo.

Jetzt kostenlos probelesen.

Ohne Verpflichtung.
Das erste Heft ist gratis.

SharePlay Gratis-Test-Coupon

Ja, ich möchte SharePlay probelesen. Senden Sie mir eine Ausgabe gratis*.

Sollten Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt des Hefts nichts von mir hören, senden Sie mir bitte SharePlay zum vorteilhaften Abo-Preis von z. Zt. nur 87 DM anstatt 101,40 bei Einzelkauf der Hefte. Ich zahle also nur DM 14,50 pro Heft anstatt DM 16,90 und bekomme das druckfrische Heft im Umschlag frei Haus zugesandt. Das Abonnement 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 bei **dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm,** 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

* Sie erhalten Ihr Probeheft mit der nächsterreichbaren Abo-Aussendung.

SPL3/2000

Jetzt anrufen: Telefon 0 71 32/9 59-52 05

oder einsenden an: **dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Fax 0 71 32/9 59-52 09**

Jetzt im Zeitschriftenhandel!

IT'S JUST A GAME...



...BUT IT'S REAL

Direkt-Bestellung unter:
Tel. 0 72 21/26 03 20 • Fax 0 72 21/26 03 23
(Mo-Fr von 8-12 Uhr) • E-Mail: publish@t-online.de