Mit CD-ROM

NEU!

Nr. 3/97 · April/Mai

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

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

100 topaktuelle Spiele



3 Vollversionen:

Volume I + II

50x Puzzlespaß für Kids

Golph „SharePlay“

Mit 11 neuen Leveln

Von Apogee: Ballerspiel des Monats:

Stargunner

SharePlay

Nr. 3/97 · April–Mai 1997

100 Spiele für Windows & DOS

CD fehlt?
Wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

CD defekt?
Bitte einsenden an:
Publish Verlag GmbH
Körnerstraße 34
76571 Gaggenau.
Wir schicken sofort Ersatz.

Ballerspiel des Monats:
Stargunner von Apogee

Vollversionen:
50x Puzzlespaß für Kids
Golph „SharePlay“

Light-Vollversionen:
Charly der Clown
Passage Plus + Sokolor
Erotik-Screensaver Girls Coll.

Spielbare Demos:
65-MB-Demo DiskWorld II

Tivola-Spiele und viele andere...

© 1997 Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Lite-Vollversionen:

- Erotik-Screensaver
- Charly der Clown
- Passage Plus
- Sokolor

4 394222 116905 03

465 MB spielbare Demos:

Tivola-Spiele
Discworld II

Großes Special: Jump&Run-Spiele



Testen Sie Internet online jetzt im Mini-Abo!

Drei Hefte für nur 9 Mark!*

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

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

Internet online – das Magazin für fundierte Information

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

---

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

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

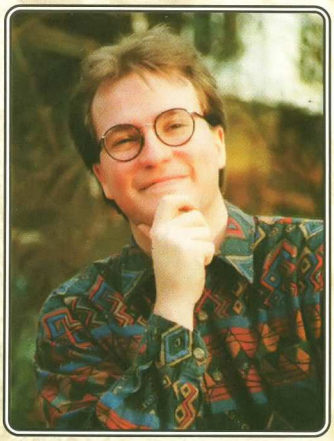
Datum/Unterschrift

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

Datum, Unterschrift

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

Fröhlich ausgeschenkt



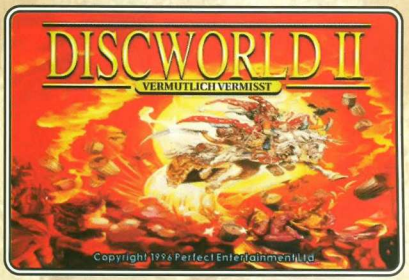
7 Vollversionen, 100 neue Shareware-Spiele, tolle spielbare Demos kommerzieller Programme, brandaktuelle Werbe-Games und ein großes Jump&Run-Special – was kann man sich als Spielefreak mehr wünschen?

Bei dieser dritten Ausgabe unserer SharePlay werde ich wieder einmal mein bester Kunde sein. Schon jetzt plane ich, welche meiner Freunde von mir ein Heft geschenkt bekommen.

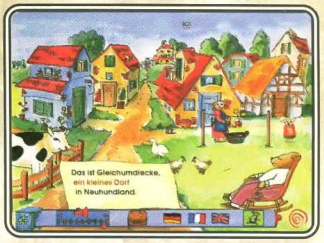
Allen jungen Eltern mit PC in der Wohnung überreiche ich die SharePlay wegen der **400-MB-Demo vom Berliner Tivola-Verlag**, die auf der Heft-CD gespeichert ist. Tivola macht so spannende Kinderspiele für PC und Macintosh – da vergißt man auch als Erwachsener die Zeit vor dem Monitor, wenn der Hund Max ein Spukschloß erkundet oder der Hobbydetektiv Mütze nach einem entführten Vierbeiner fahndet. Mit allen habe ich schon gesprochen – mit Lisa und Daniel, mit Katrin und Jan, mit Britt und Ralf, und auch mit Nico und Andreas: Die Tivola-Spiele sind genau das Richtige für ihre Kids, toll gezeichnet, phantasievoll und ohne Gewalt, dabei mit bekannten Sprechern in Szene gesetzt. Das Problem ist bloß: Die Eltern finden bislang, daß Computerspiele für ihre Kinder schlimmer sind als ein Tag vor der Glotze. Jetzt drücke ich ihnen die SharePlay in die Hand und werde sie hoffentlich bekehren. Wenn sie und ihre Kinder die spielbaren Demos auf der Heft-CD erst einmal angeschaut haben, werden sie sicherlich anders über das Thema „Kinder & PC" denken. Das ist mir das Geld für ein paar Exemplare wert.

Thomas, Robert und ein paar andere Kumpel bekommen das Heft, weil sie so scharf auf kommerzielle Spiele sind. Zwar kann ich es mir nicht leisten, ihnen die neuesten Top-Hits zu schenken, aber das muß ja auch gar nicht sein. Wir haben auf der Heft-CD der SharePlay so abgefahrene spielbare Demos gespeichert, daß die oft schon für ein paar aufregende Stunden vor dem Rechner ausreichen. Besonders toll ist die **Demo von Discworld II**. Wer die lustigen Fantasy-Bücher von Terry Pratchett kennt, der wird sich freuen, das neue Computerspiel passend zu den literarischen Vorlagen ausprobieren zu können.

Meinen Programmiererfreunden gebe ich die SharePlay diesmal, weil sie immer mosern, daß 16,90 Mark viel zu teuer für eine Zeitschrift seien. Um ihnen das Gegenteil zu beweisen, haben wir uns **in Sachen Vollversionen** ganz besonders doll ins Zeug gelegt. So können wir diesmal gleich drei echte Knüller anbieten. Mit dem „Puzzlespaß für Kinder 1+2" spendieren wir ein Windows-Programm, das jeweils 50 tolle Comic-Bilder von Franz Stummer und Anton Atzenhofer auf den Bildschirm lädt, um sie dann in 10 bis 150 Puzzleteile zu zerlegen. Und Hubert Achthaler hat extra für uns eine spezielle Vollversion seines Spiels Golph mit 11 neuen Levels programmiert – auch dieses Programm ist nicht einmal ansatzweise eingeschränkt. Bis zu vier Spieler treten bei der Mixtur aus Flipper, Minigolf, Billard und Mensch-ärgere-dich-nicht gegeneinander an. Vier Light-Vollversionen, nämlich Passage Plus, Charly der Clown, Sokolor und ein erotischer Bildschirmschoner, runden das Bonus-Spektrum für dieses Mal ab.



Über all den Extras gerät diesmal der eigentliche Kern der SharePlay, der Programmteil, etwas aus dem Rampenlicht. Dabei sind die gewohnten **100 neuen Shareware-Spiele** natürlich ebenfalls auf der Heft-CD gespeichert.



Auf daß der Joystick Funken schlägt,

Ihr

Carsten Scheibe
Chefredakteur

Inhalt

3 **Editorial**
4 **Inhalt**
6 **Unser Menü – draufklicken und loslegen!**
Zur Bedienung der CD-ROM
8 **Wenn der Tod in Rente geht**
Spiel des Monats: Discworld II
10 **Ein Fall für Mütze & Co**
Kinderspiel des Monats
12 **Schatzsuche**
Online-Spiel des Monats
13 **Highscore-Verwaltung**
Online-Tip des Monats
14 **Im Zauberwald mit Toffifee**
Werbespiel des Monats: Fantasy Forest
16 **Dauerfeuer für die Aliens**
Shareware-Spiel des Monats: Stargunner 1.0

Voll- und Lightversionen

18 **Puzzle dir einen!**
Vollversion: Puzzlespaß für Kinder, Vol. I und II
20 **Das vollkommen verrückte Kugelrennen**
Vollversion: Golph „SharePlay"
22 **Mach Platz!**
Lightversion: Passage Plus 1.1
24 **Nackte Mädels in der Mittagspause**
Lightversion: Girls Collection Vol. 1
26 **Schiebefix**
Lightversion: Sokolor 2.0
27 **Flucht aus dem Urwald**
Lightversion: Charly der Clown

Shareware-Lupe

29 **Flippern unter Windows**
Julietta 4.0
30 **Krieg der Farbkugeln**
XLM's Color Attack 1.0
31 **Neue „verrückte" Spiele**
Crazy Nine 1.0
32 **Der moderne Robin Hood**
Kriminal Tango 2.0

Spiele kompakt: Top 40

34 **AGNS 2.0 –** Stategie auf hoher See
34 **AM's Mini Golf 3D 1.1 –** Minigolf-Simulation
35 **Angel's Return 1.0 –** Erotikspiel
35 **Animated Slots 95 1.1 –** Einarmiger Bandit
36 **Animatin 95 –** Breakout-Clone
36 **Annihilator Tank 1.0 –** Panzerschlacht in 3D
37 **BlockMeister –** Denk- und Geschicklichkeitsspiel
37 **Blood of Evil 2 2.0 –** Klik&Play-Spiel
38 **Bonus Wheel Slots 1.1 –** Einarmiger Bandit

Fantasy Forest – kostenloses Werbespiel von Toffifee



Hurra, es gibt sie wieder! Werbespiele sind kostenlose Bildschirmabenteuer. Sie verknüpfen Spielspaß mit Product Placement – das ist die bunte Welt der Werbung. Das neueste Game dieser Art stammt von Toffifee und gehört wie viele seiner Kollegen dem Jump&Run-Genre an. Führen Sie einen kleinen Räuber durch einen magischen Wald, in dem es von Toffifee-Pralinen nur so wimmelt. Helfen Sie dem Helden dabei, sich so richtig satt zu essen und zugleich seine Freunde aus den Klauen eines bösen Magiers zu befreien. **Ab Seite 14.**

7 Light- und Vollversionen auf der Heft-CD: ein Fest für Spieler



Eigentlich müßten Sie von Ihrem Zeitschriftenhändler noch Geld dazubekommen, wenn Sie diese Ausgabe der SharePlay in den Einkaufskorb legen. Sage und schreibe sieben Light- und Vollversionen haben wir diesmal für Sie ergattern können. Diese Spiele können Sie ohne weitere Kosten bis in alle Ewigkeiten benutzen und einsetzen. Freuen Sie sich auf:

2 x Puzzlespaß – zerlegen Sie über 100 bunte Comic-Bilder in bis zu 150 Einzelteile, und puzzeln Sie das Bild dann wieder zusammen.



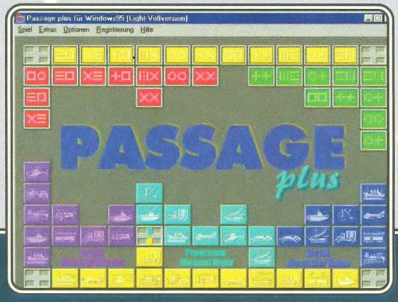
Golph „SharePlay" – diese Vollversion enthält 11 neue Bahnen des beliebten Geschicklichkeitsspiels für bis zu 4 Personen.



Passage Plus – legen Sie 72 Spielsteine richtig auf dem Brett ab. Wenn Sie das geschafft haben, sind Sie reif für die vielen Sonderregeln.

Sokolor 2.0 – bei diesem Sokoban-Clone müssen Sie bunte Kisten zueinander bringen. Das ist gar nicht so einfach, da Sie die schwergewichtigen Dinger nur schieben, aber nicht ziehen können.

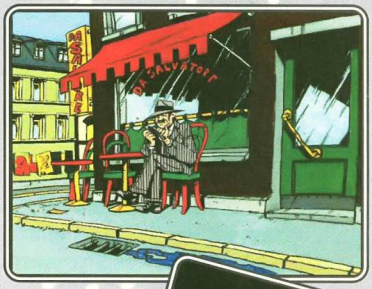
Charly der Clown – ein Jump&Run-Spiel für DOS vom Allerfeinsten. Führen Sie den Clown durch einen gefährlichen Dschungel.



Girls Collection Vol. 1 – etwas für die Männer unter uns. Der Windows-Bildschirmschoner läßt nackte Mädchen über den Monitor tanzen.

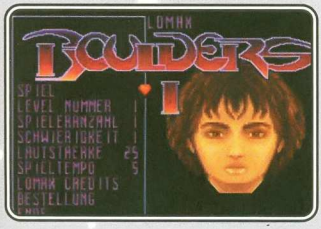


Mütze legt los: Kinderspiele von Tivola



Immer mehr Eltern entdecken den Computer für ihre Sprößlinge als sinnvolle Alternative zum Fernseher. Wenn die richtigen Programme auf dem Rechner laufen, können die Kinder interaktiv bei klassischen Märchen und modernen Geschichten mitspielen, sich interaktiv in die Stories einbringen und dazulernen. Der Tivola-Verlag ist sozusagen *der* Anbieter niveauvoller und zugleich unterhaltsamer Kinderspielesoftware für Windows und Macintosh. Wir stellen Ihnen das neueste Spiel des Verlags – „Mütze & Co" – vor, verlosen 5 Vollversionen und präsentieren Ihnen auf der Heft-CD einen 400-MB-Sampler von Tivola mit spielbaren Demos. **Ab Seite 10.**





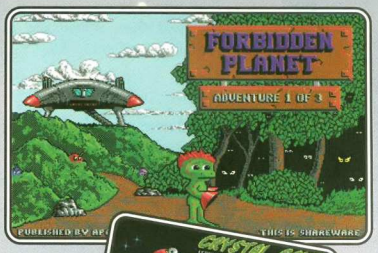
Spiele kompakt – 40 neue Games

Wir lassen Sie nicht im Stich! Wer gerne von allem etwas ausprobiert, der wird in der Shareware-Szene garantiert fündig. Die SharePlay-Redaktion hat für Sie wieder einmal die Netze leergefischt und die besten Neuerscheinungen auf die Heft-CD gebrannt. Die 40 besten Neuerscheinungen werden ausführlich in unseren „Top 40" gewürdigt. **Ab Seite 33.**



Jump&Run vom Allerfeinsten: die Klassiker von Apogee

Mit Wehmut denken viele Spieler noch an die gute alte Zeit vor etwa drei bis vier Jahren zurück, als neue Jump&Run-Spiele beinahe wöchentlich erschienen. Insbesondere die schnellen und bunten Hüpf-Abenteuer der Firma Apogee konnten schnell die Gunst der Spieler erringen. Heutzutage gibt es Jump&Run-Spiele nur noch vereinzelt, und oft fehlt es den neueren Vertretern des Genres an Power. Das ist Grund genug für uns, Ihnen in Zusammenarbeit mit dem Apogee-Distributor CDV Software die besten Klassiker von Apogee noch einmal vorzustellen. **Ab Seite 60.**







Inhalt

38 **CARnage** – Klik&Play-Spiel
39 **Chainlink 1.1** – Karten-Patience
39 **CK Escape 1.0** – Sokoban-Clone
40 **Daniel's Checker Challenge 2.7** – Dame-Brettspiel
40 **DamaAngla 1.0** – Dame-Brettspiel
41 **DamaTurka 1.0** – Dame-Brettspiel
41 **Dice 1.0** – Kniffel-Spiel
42 **Flip Over 2.0** – Memory
42 **Jigsaws Galore 1.3** – Puzzlespiel
43 **Labyrinth 3D 1.0** – 3D-Irrgarten
43 **Last Knight at Camelot 1.0** – Jump&Run-Spiel
44 **Lomax Boulders** – Boulder-Dash-Variante
44 **MegaSlots 1.0b** – Einarmiger Bandit
45 **Memorix** – Memory
45 **Minitris 2.01** – Tetris-Variante
46 **Mutant Chicken Races 1.1** – Hühnerrennen
46 **Napoleon Solitaire 2.0** – Karten-Patience
47 **PC Fishing Adventures 1.0** – Angelsimulator
47 **PocoMan 1.0** – Sokoban-Clone
48 **Pogo's Dreams 1.20** – Tetris-Variante
48 **Poker Challenge 1.4** – Poker-Spiel
49 **Power-Play Slots 1.1** – Einarmiger Bandit
49 **Prairie Dog Hunt Pro 97** – Ballerspiel in 3D
50 **Pretty Good Solitaire 2.1a** – Karten-Patience
50 **SinkSub Pro 97 1.21** – U-Boot-Jagd
51 **Solitile 4.0** – Mahjongg-Variante
51 **Solo Peg 1.1b** – Steck-Solitaire
52 **Strip Poker for Windows 2.20** – Erotikspiel
52 **Turbo Video Poker 95 2.01** – Poker-Spiel
53 **Ultima 21 Blackjack 3.0** – Blackjack-Spiel
53 **Wild Wizard Slots 1.1** – Einarmiger Bandit

54 **Die Kistenschieber im Interview** Porträt: Games 4 Brains
55 **Jede Woche neue Spiele** Das Download-Angebot der SharePlay
56 **Mit dem Bleifuß im Helikopter** Kommerzielle Demos im Test
60 **Spiele von A bis Z** Der Gesamtindex der Spiele
61 **Hocus Pocus um Duke Nukem** Special: die Jump&Run-Klassiker von Apogee
66 **Vorschau und Impressum**

Unser Menü – Klick & Play

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

Die Bedienung der Heft-CD

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

Das Menüsystem ist sehr einfach strukturiert. Auf der linken Seite des Bildschirmfensters können Sie mit der Maus das Pulldown-Menü *Thema* öffnen. Es enthält die verschiedenen Kategorien, denen die Spiele auf der CD-ROM zugeordnet sind. Es gibt die folgenden Rubriken:

- **Voll- und Light-Versionen**
- **Shareware-Spiele – Neu!**
- **Shareware-Spiele – Update!**
- **Shareware-Spiele – Jump!**
- **Top 40 Shareware**
- **Spiele-Demos**

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

Alle Programme und Leserbriefe schicken Sie bitte an das:

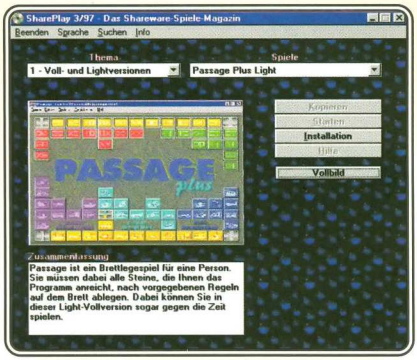
Redaktionsbüro Typemania

Carsten Scheibe
Riemeisterstr. 118
14169 Berlin

CompuServe: 72662,1472

Internet:
72662.1472@compuserve.com

WWW: http://www.typemania.de



Unser beliebtes Menüsystem – drücken Sie einfach einen Button, um ein Spiel zu starten oder zu installieren.

Die Buttons des Menüsystems

Kopieren (kopiert ein ZIP-Archiv in ein beliebiges Verzeichnis auf der Festplatte und entpackt es dort)

Starten (startet ein Programm direkt von der CD-ROM)

Installation (installiert ein Programm von der CD-ROM auf die Festplatte)

Hilfe (ruft den beiliegenden Hilfetext eines Programms auf)

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

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

Mögliche Probleme

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

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

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

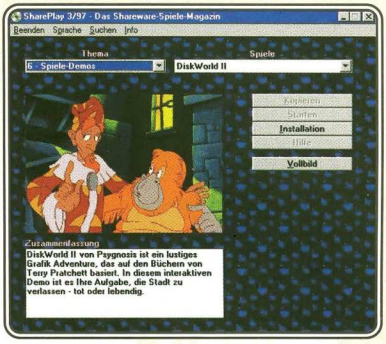
Macht ein Programm auf der CD-ROM selbst Probleme, so sollte es auf die Festplatte kopiert werden. Hier entfernen Sie mit dem DOS-Befehl *ATTRIB -R *.** den Schreibschutz von den Dateien – dann erst lassen sich manche Highscores und INI-Dateien speichern.

Um unnötige Probleme aufgrund fehlender DLL-Dateien zu unterbinden, empfehlen wir Ihnen, vor dem Start des Menüs alle Dateien aus dem CD-Verzeichnis _DATEIEN in das Windows-Systemverzeichnis Ihres PC zu kopieren. In dem genannten CD-Directory haben wir alle Laufzeitbibliotheken von Visual Basic versammelt.

Ärger kann es auch immer wieder mal mit DOS-Spielen geben. Sie stellen in der Regel sehr hohe Anforderungen an das System und vor allem an die Konfiguration des Arbeitsspeichers. DOS-Spiele kann man



Die Screenshots im Menü lassen sich per Mausklick in Originalgröße begutachten.



Unsere Suchroutine hilft Ihnen dabei, ein Programm im Menü aufzuspüren.

zwar mitunter aus Windows heraus starten. Besser ist es aber allemal, sie vom DOS-Prompt aus zu aktivieren.

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

Was ist Shareware eigentlich?

Es gibt viele Namen für das Vertriebskonzept Shareware. Viele Anwender bezeichnen diese Sorte 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 individuell festgelegten Testzeit muß er sich entscheiden: Zahlen oder löschen? Wer sich fürs Zahlen entscheidet, der erhält für sein Geld eine lizenzierte Vollversion, die meistens noch mehr Funktionen aufweist als die Testversionen, um einen zusätzlichen Anreiz zum Kauf zu liefern.

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

Sie programmieren selbst?

Shareware-Autoren, aufgepaßt! Programmieren Sie selbst Spiele, Anwendungen oder Utilities unter Windows 3.1 oder Windows 95? Dann sollten Sie uns diese Programme so schnell wie möglich zukommen lassen, damit wir sie ausgiebig testen und unseren Lesern in der SharePlay oder der Shareware Light vorstellen können. Um uns die Arbeit etwas zu erleichtern, lesen Sie im Root der Heft-CD bitte den Windows-Text SHARE.EXE, und beachten Sie die hier festgehaltenen Richtlinien.

Vollversionen bestellen

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

Möchten Sie eine Vollversion nicht selbst im Ausland bestellen, was man angesichts des Verlustrisikos für übersandtes Geld gut verstehen kann, so wird Ihnen sicherlich einer der beiden folgenden deutschen Shareware-Händler dabei helfen, eine Vollversion zu besorgen:

JDS Software Jens Driese
Postfach 1269
26302 Varel
Tel: 0 44 51/95 91 95

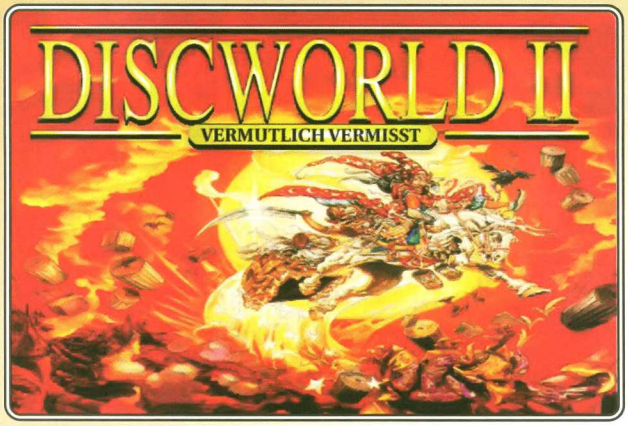
MAD DATA Jörg Henseler
Postfach 102818
40019 Düsseldorf
Tel: 02 11/3 84 05 64



Das kommerzielle Spiel des Monats – Discworld II

Wenn der Tod in Rente geht...

Terry Pratchett hat mit seinen „Scheibenwelt"-Romanen Meilensteine in der Fantasy-Literatur gesetzt. Die urkomischen Stories sind so gut in Szene gesetzt, daß es vom Buch bis zum Computerspiel nur noch einen kleinen Schritt braucht. Nachdem die CD-ROM „Discworld" letztes Jahr ein gigantischer Erfolg war, ist nun die Fortsetzung erscheinen. In „Vermutlich vermißt" fahndet eine ganze Welt nach dem verschollenen Tod.





Demo: Der Kapitän des Schiffes nimmt leider nur Tote mit auf hohe See. Und Rincewind ist noch nicht tot...

Weit entfernt in den Tiefen des Alls gleitet eine riesige Schildkröte durch das dunkle Nichts. Auf ihrem Rücken stehen vier gigantische Elefanten, die eine flache Scheibe tragen – die Scheibenwelt. Auf dieser merkwürdigen Welt, von der man tatsächlich herunterfallen kann, leben nur wenige gewöhnliche Menschen. Der Großteil der Bevölkerung besteht aus Zwergen, Trollen, Zauberern – und Verrückten. Besonders verrückt sind dabei die Bewohner der Hauptstadt Ankh-Morpork, der wohl dreckigsten Ansiedlung des Multiversums. Unweit der Stadt ist die Unsichtbare Universität untergebracht, in der ziemlich senile Zauberer über den Geheimnissen der Magie grübeln.

In dieser Universität treffen wir auf den Helden des Spiels, den Zauberer Rincewind. Böse Zungen behaupten, daß der durchschnittliche Intelligenzquotient der Scheibenwelt-Lebewesen deutlich nach oben schnellen würde, sollte Rincewind eines Tages sterben und somit nicht mehr die Statistik nach unten hin verfälschen. Tatsächlich ist der Zauberer vollkommen unfähig, wenn man einmal davon absieht, daß er den Satz „Tötet mich bitte nicht!" in jeder nur erdenklichen Sprache aufsagen kann, und daß er schneller vor einer Gefahr flüchten kann als jeder andere Bewohner der Scheibenwelt.

Der Tod ist verschwunden!

Rincewind hat in seinem zweiten Computerspiel gleich mehrere schwierige Aufgaben zu lösen. Die wichtigste: Er muß den TOD wiederfinden. Der TOD ist nämlich eine der wichtigsten Persönlichkeiten der Scheibenwelt. Er spricht generell nur in Großbuchstaben und reitet auf seinem Knochenroß durch die Weltgeschichte, um die Seelen der Verstorbenen pünktlich nach dem Ableben ins Jenseits zu geleiten. Ab und an trifft er sich auch mit seinen Kumpanen, den Reitern der Apokalypse, auf einen geselligen Frühschoppen in einer Kneipe in Ankh-Morpork – sehr zur Verstimmung der jeweiligen Wirte, weil dann Redewendungen wie „Das ist ja grabeskalt hier" oder „Hier herrscht ja eine tödliche Stimmung" plötzlich keine Metaphern mehr sind.

Wie dem auch sei: Der Tod ist verschollen, und plötzlich stirbt es sich nicht mehr so leicht auf der Scheibenwelt. Die Toten bleiben lebendig und wollen sich partout nicht mehr begraben lassen. Sie treten sogar für ihre eigenen Rechte ein und wollen auch nach dem Tode noch wie gewöhnliche lebende Menschen behandelt werden.

Rincewind muß sich auf die Suche nach dem TOD begeben, um schnell wieder die alten Verhältnisse auf der Scheibenwelt herzustellen. Gleichzeitig muß der Zauberer herausfinden, wer für die Explosion in der Narrengilde verantwortlich ist. Angeblich wurde bei diesem Attentat ein geheimer Gegenstand entwendet, der das Schicksal der Welt entscheidend beeinflussen kann.

Wer seine Terry-Pratchett-Sammlung aufmerksam gelesen hat, der wird feststellen, daß das Spiel auf den Inhalten der beiden Büchern „Helle Barden" und „Alles Sense!" basiert, die auf deutsch im Goldmann-Taschenbuchverlag erschienen sind. Es lohnt sich, die beiden köstlich geschriebenen Romane noch vor dem Spielen von „Vermutlich vermißt" zu lesen, da man so viel mehr Anspielungen versteht und sich einen Spaß daraus machen kann, die Anleihen des Spiels aus den Büchern aufzuspüren.

Alles „clickable"

Das zweite Discworld-Spiel liegt als DOS- sowie als Windows-95-Version (DirectX) vor – und das auf einer CD-ROM. Das gilt auch für die 65-MB-Demoversion, die wir auf der Heft-CD gespeichert haben. So kann man sich selbst dafür entscheiden, unter welchem System man das Spiel angehen möchte.

Wie schon der erste Teil, so überzeugt auch „Vermutlich vermißt" durch witzige Grafik und einfache Benutzerführung. Der Mauszeiger erscheint beim Spielen als funkelnder Zauberstab, mit dem man die gezeichneten Kulissen abtasten kann. Berührt man dabei einen Gegenstand, der sich vielleicht benutzen läßt, so wird prompt dessen Name eingeblendet – per Doppelklick können Sie dann eine Aktion auslösen. Personen klickt man ebenfalls an, um mit ihnen zu reden. Dabei ist es sogar möglich, Fragen mit unterschiedlichen Betonungen zu stellen, um einer Person zu schmeicheln oder sie gezielt zu beleidigen. Kann Rincewind einen Raum verlassen, so verwandelt sich der Mauszeiger in einen Pfeil.

Wichtig bei diesem Grafik-Adventure ist, daß Sie alles, was nicht niet- und nagelfest ist, mitnehmen. Rincewind selbst kann leider nur einige wenige Gegenstände mitführen. Aber da gibt es ja noch die „Truhe", ein laufendes Faktotum in Form einer Kiste, die Rincewind wie ein Hund folgt und aus intelligentem Birnbaum geschnitzt ist. Niemand, der jemals in die Truhe hineinkletterte, ist übrigens wieder herausgekommen. Guten Appetit.

Die Rätsel, die das zweite „Scheibenwelt"-Programm dem Spieler aufgibt, sind sehr vielschichtig und auch nach der Lektüre der Bücher nicht auf Anhieb zu lösen. Um weiterzukommen, muß man oft genug mit vielen Leuten sprechen und die ausliegenden Gegenstände so kombinieren, daß es einen Sinn ergibt – wobei natürlich gilt, daß in der Scheibenwelt eigentlich gar nichts einen Sinn ergibt.

Manche Computerspiele sind so kompliziert strukturiert, daß man erst das Handbuch lesen muß, um das Programm bedienen zu können. Das ist hier anders. Discworld II schiebt man einfach ins CD-ROM-Laufwerk – und grübelt dann nur noch über die Rätsel des Adventures, aber nicht mehr über die Bedienung.



Im Labor für experimentelle Magie der Unsichtbaren Universität.

Wer eine Soundkarte besitzt, hört alle Dialoge des Spiels über die am PC angeschlossenen Lautsprecher. Beim Spielehersteller Psygnosis hat man sich viel Mühe damit gemacht, das Spiel zu übersetzen und allen Figuren gelungene Stimmen zu geben. Das ist übrigens schon bei der Demo zu bemerken.

Apropos Demo: In der Demoversion auf der Heft-CD-ROM haben Sie die Aufgabe, die Stadt zu verlassen. Der freundliche Seebär im Hafen nimmt aber nur tote Tote oder lebende Tote mit auf hohe See – wie ist diese Nuß wohl zu knacken? Vielleicht können Sie mehr bei der Wahrsagerin in der Stadt erfahren, vielleicht aber auch nicht. Wer eine Komplettlösung der Demo ausbaldowert und niederschreibt, der möge sie uns als ASCII-Text zuschicken – unter den Einsendern verlosen wir zehn Fantasy- und Science-fiction-Romane.

Discworld II

System:	486-66, 8 MB RAM, DOS ab 3.3 oder Windows ab 3.1, SuperVGA-Grafikkarte, Soundkarte, Maus
Hersteller:	Psygnosis Deutschland, Eurohaus, Lyoner Str. 26, 60528 Frankfurt/Main
Internet:	http://www.psygnosis.com/
Preis:	etwa 100,– DM
Tip:	



Unter den Straßen von Ankh-Morpork.



Auf dem Friedhof wachen die Toten wieder auf.

Kinderspiel des Monats

Ein Fall für Mütze & Co

Der Berliner Tivola-Verlag hat sich innerhalb kürzester Zeit als Hersteller hochwertiger und unterhaltsamer PC-Software für Kinder einen Namen gemacht. Das neueste Spiel aus der Ideenschmiede von Tivola fordert alle Hobby-Detektive zwischen 8 und 102 Jahren auf, einen haar- oder auch fellsträubenden Fall zu lösen: Der Hund Zak ist entführt worden.

Wir verlosen: 5 x Mütze & Co

Damit auch Sie das Spiel „Ein Fall für Mütze & Co" ohne weitere Kosten genießen können, verlosen wir in Zusammenarbeit mit dem Tivola-Verlag 5 Freiexemplare des Programms. Die Spiele liegen bereits bei uns auf dem Schreibtisch der Redaktion und warten nur darauf, in gute (Kinder-) Hände zu geraten.

Wer bei der Verlosung mitmachen möchte, der schickt uns unter dem Stichwort „Mütze" – zusammen mit seiner Adresse – bitte eine selbstangefertigte Zeichnung des Hundes Zak zu. Unter allen Einsendungen, die bis zum 14. Mai 1997 bei uns eingehen, wählen wir unter Ausschluß des Rechtsweges fünf Siegerbilder aus, deren Schöpfern dann sofort das Spiel zugeschickt wird.

Bitte einsenden an:
Redaktionsbüro Typemania
Carsten Scheibe
Stichwort „Mütze"
Riemeisterstr. 118
14169 Berlin



Die beiden Autoren Ralf Pingel und Isabel Kreitz haben sich wirklich etwas einfallen lassen, um die typischen Abenteuer- und Detektiv-Geschichten, die Kinder so gerne lesen, in den Rechner zu übertragen. Wer je als Kind die „Fünf Freunde" oder die Bücherreihe „Geheimnis um..." unter der Bettdecke verschlungen hat, der weiß, worum es geht. Auch bei dem „Fall für Mütze & Co" sind Spannung, Teamwork und gepflegte Knobelei angesagt: Eine Gruppe von Freunden wartet nicht darauf, daß die Polizei ihren Job tut, sondern man nimmt die Lösung des Problems kurzerhand selbst in die Schülerhände.



Mütze und seine Freunde beratschlagen, wie der knifflige Fall am besten zu lösen ist.



Da ist wohl jemand in den Supermarkt eingebrochen – ob Zaks Entführer auch hier ihre Hände im Spiel haben?

Schnelligkeit ist dabei gefragt, denn es gilt, keine Zeit zu verlieren: Zacharias von Südersleben, kurz Zak genannt, ist entführt worden. Nun handelt es sich bei ihm nicht etwa um einen gewichtigen Politiker oder einen reichen Kaufmann, sondern um den kleinen Hund von Karin. Die Gangster, die den wehrlosen Vierbeiner mit sich genommen haben, wollen bis zum Abend 10.000 Mark Lösegeld bar auf die Kralle haben, sonst hat der Hund sein letztes Chappi gefressen. Karins Eltern hätten zwar das Geld, sind aber – wie es das Unglück so will – gerade im Urlaub.

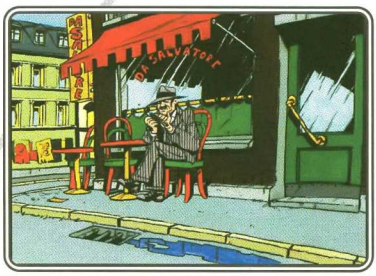
So treffen sich Karin, Mütze, Billy und Toby im selbstgebastelten Baumhaus, um in Eigenregie Licht in das Dunkel der Entführung zu bringen. Schon bald einigt man sich darauf, die Entführer zu suchen und Zak zu befreien, noch bevor die gesetzte Frist abgelaufen ist. Einzeln streunen die Freunde ab sofort durch die kleine deutsche Stadt Rosenberg, um Indizien zu sammeln und auszuwerten.

Dem Phantombild auf der Spur

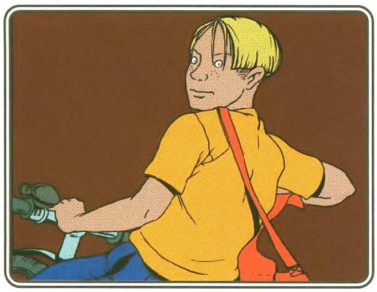
In einer bunt gemalten Übersicht sieht der jugendliche Spieler, der mindestens acht Jahre alt sein sollte, die Stadt Rosenberg vor sich. Per Mausklick kann er die Kirche besuchen, die Villa von Karins Eltern auskundschaften oder das Shopping-Center betreten.

Jeder Ort birgt seine eigenen Geheimnisse, die man natürlich besser sofort als morgen erkunden sollte. Dabei empfiehlt es sich, dem intelligenten Mauszeiger zu folgen. Dieser ändert seine Form, wann immer es gerade möglich ist, einen neuen Raum zu betreten, mit einer Person zu sprechen, einen Gegenstand zu kaufen, ein verräterisches Indiz zu untersuchen oder einen neuen Tip aus dem Detektiv-Lehrbuch abzufragen.

Verdächtige Personen sind übrigens bei diesem Spiel sehr schnell gefunden. Bereits im Supermarkt bemerkt man eine brutal eingetretene Schaufensterscheibe. Fragt man eine Passantin per Mausklick, was denn hier geschehen ist, so hört man von einem jüngst verübten Raubüberfall. Passend dazu hängt direkt neben dem kaputten Schaufenster ein erster Steckbrief. Ein Pizzajunge



Was für ein schmieriger Mafioso – ob der sich auch mit Hunderaub abgibt?



Der Pizzajunge sollte am besten zum Mitspionieren eingeladen werden, denn er kommt ganz schön in der Gegend herum.

hat den Verbrecher gesehen und dessen Gesicht skizziert – ob das vielleicht auch der Entführer ist?

Leider weiß man schon nach wenigen Minuten nicht mehr, welche Verdächtigen man zuerst überwachen soll – es gibt so viele davon. Im Café wirft eine Bande vierschrötiger Gesellen die Kinder zur Tür hinaus, und vor dem italienischen Restaurant sitzt ein schmieriger Mafioso im Nadelstreifenanzug und mit pomadiertem Haar, der ebenfalls nicht ganz geheuer aussieht.

Damit Licht ins Dunkel kommt, sollte man alle Indizien per Mausklick in das eigene Detektivbuch übernehmen und ab und an wieder im Baumhaus vorbeikommen, um sich mit den anderen auszutauschen.

Bei „Ein Fall für Mütze & Co" kann der Spieler alle Helden unabhängig voneinander steuern. Das ist auch gut so, denn jede einzelne Figur hat ihre speziellen Vorzüge und kommt vielleicht an genau dem toten Punkt weiter, an dem ein anderer Mini-Detektiv bereits das Handtuch geworfen hat. Nur wer mit Ausdauer Beobachtungen anstellt und das Kinderteam den Fähigkeiten der einzelnen Personen entsprechend führt, der hat eine Chance, das knifflige Rätsel zu lösen. Und schließlich geht es ja auch noch um das Leben eines kleinen Hundes, das gerettet werden muß.

Ohne Soundkarte läuft gar nichts

„Ein Fall für Mütze & Co" läuft auf Windows-PCs sowie auf Apple-Macintosh-Rechnern und kann direkt von der CD-ROM gespielt werden. Die kinderleichte Bedienung, die wunderschön gezeichneten Bilder und vor allem die akribisch vertonten Dialoge machen dieses Kinderprogramm zu einem Titel, den man bedenkenlos empfehlen kann – hier wird Heranwachsenden auch ohne Gewalt spannende Unterhaltung geboten. Die komplexe Handlung ist auf jeden Fall so aufgebaut, daß sich Kinder tage- bis wochenlang mit der Software beschäftigen können.

Ein Fall für Mütze & Co

System:	486-33, ab Windows 3.1, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, oder Apple Macintosh mit System 7.1
Hersteller:	Tivola Verlag GmbH, Bouchéstraße 12, 12435 Berlin
Preis:	98 DM
Tip:	

400 Megabyte Tivola

Das Spieleangebot von Tivola richtet sich in erster Linie an Kinder. In diesem Bereich hat der Berliner Verlag binnen kurzer Zeit sehr viel geleistet und verdient es, in einem Atemzug mit den Branchengrößen wie Ravensburger Spiele genannt zu werden.

Da auch Spielesoftware für Kinder immer noch ziemlich teuer ist und niemand gerne die Katze im Sack kauft, bieten wir Ihnen auf unserer Heft-CD eine Schnupperprobe der ganz besonderen Art:

Auf 400 Megabyte stellt Ihnen Tivola das Verlagsprogramm 1997 in Wort und Bild vor. Die meisten Titel sind als spielbare Appetithäppchen in dieser Demo vertreten. Sie vermittelt einen guten Eindruck von dem immensen Spielspaß, den man mit den pfiffigen Programmen haben kann.

Lernen Sie am besten sofort den jungen Max kennen, der im Dorf Gleichumdieecke in Neuhundland wohnt und hier die verrücktesten Abenteuer erlebt. Helfen Sie Max



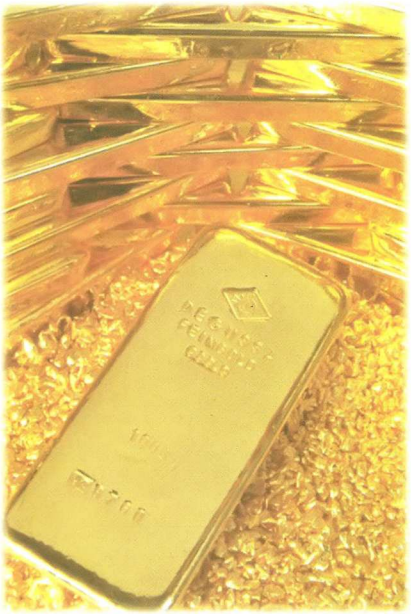
etwa dabei, die Geheimformel seines Onkels Pong in einem äußerst unheimlichen Haus zu finden. Anschließend gilt es zu verhindern, daß der schiefe Turm von Tante Lisa doch noch umkippt. Oder fahren Sie als Max mit Marie, der frechen Nichte von Tante Lisa, in die Stadt, um einkaufen zu gehen. Oder – das entsprechende Programm wurde bereits in der SharePlay 1/97 vorgestellt – besuchen Sie mit Max ein Spukschloß, um sich mit den Geistern um die Wette zu gruseln.



Ein echter Klassiker ist heute bereits „Schneewittchen und die Sieben Hänsel". In diesem Spiel sind alle Märchen mächtig durcheinandergeraten – bekommen Sie sie wieder auf die Reihe?

Neben den bereits bekannten Titeln stellt der Demo-Sampler aber auch die neuen Programme „Fred und das Flaschenfahrrad" und „Oscar und die Geheimnisse des Waldes" vor, die erst im Lauf des Jahres erscheinen werden.

Wir wünschen Ihnen jedenfalls schon jetzt viel Spaß beim unbeschwerten Spielen mit Ihren Kindern und dem Computer.



Das Online-Spiel des Monats

Schatzsuche

Die Firma „Art of Gold“ preist im Internet Edelsteinskulpturen und Glückssteine an. Wer für Schmuck viel übrig hat, aber mit dem dafür notwendigen Geld nicht aufwarten kann, dem kann nun geholfen werden. „Art of Gold“ inszeniert im Web ein spannendes Detektivspiel, bei dem es echte Goldbarren zu gewinnen gibt.

Das Vermächtnis des Dr. Nokriz – so heißt das Online-Spiel, das im deutschsprachigen Bereich des Internet seit kurzem für Furore sorgt. Wer das Geheimnis des ersten Spielabschnitts lüften kann, der nimmt automatisch an der Verlosung vieler Preise teil. Insgesamt gibt es in vier Episoden, die über das ganze Jahr verteilt sind, ein ganzes Kilo Gold zu gewinnen. Im aktuellen ersten Teil des Rätsels geht es bereits um 4 x 10 Gramm, 3 x 1 Unze, 2 x 50 Gramm und 1 x 100 Gramm echtes Feingold.



Ein Knaller im Internet: das Online-Grafik-Adventure von „Art of Gold“.

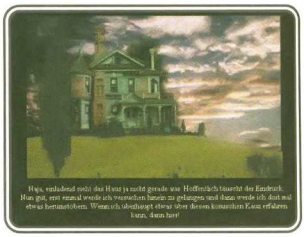
An dem Spiel kann sich jeder Anwender beteiligen, der einen Web-Browser mit Cookies-Unterstützung verwendet – also beispielsweise den Netscape Navigator oder Microsofts Internet Explorer. Cookies, zu deutsch „Kekse“, sind kleine Textdateien, die automatisch auf dem heimischen PC angelegt werden und Informationen speichern, die der Betreiber einer Web-Site abrufen kann. Sie werden hier verwendet, um den jeweiligen Spielstand festzuhalten. Auf diese Weise läßt sich das Online-Spiel jederzeit unterbrechen und an einem anderen Tag wieder aufnehmen. Nachdem Sie sich mit Namen, E-Mail-Adresse und selbstgewähltem Paßwort angemeldet hat, geht es los.

Wo ist Dr. Nokriz?

Als Eigentümer einer Detektei erhalten Sie unverhofft einen Brief von einem Rechtsanwalt namens Dent. Der verwaltet für einen gewissen Dr. Nokriz dessen gesamtes Vermögen. Das tut er aber anscheinend nicht besonders gut, denn bis auf eine Villa ist das Vermögen inzwischen aufgebraucht. Da sich der Anwalt zur Ruhe setzen und vorher noch alle Geldangelegenheiten klären möchte, ergeht an Sie der Auftrag, den verschollenen Doktor zu finden. Bei Ihren Recherchen beginnen Sie in der besagten Villa – und stoßen dabei schon bald auf geheimnisvolle Indizien.

„Das Vermächtnis des Dr. Nokriz“ ist ein typisches Grafik-Adventure. Auf dem Bildschirm sieht der Spieler immer einen kleinen Bereich des Hauses in perspektivischer Darstellung vor sich. Per Mausklick betritt er Zimmer, untersucht Gegenstände oder nimmt Indizien auf. Die einzelnen Grafikelemente werden dabei immer wieder neu in den Browser geladen, so daß eine gute Web-Verbindung vonnöten ist, um das Online-Adventure zügig durchzuspielen. Viel Zeit bleibt jedenfalls nicht, um sich über die hervorragende Grafik zu freuen – denn die Rätsel haben es in sich. Im Bücherregel der Bibliothek findet man zwar ziemlich schnell einen Schlüssel, auch eine Karte ist bald aufgestöbert. Aber wie geht es weiter?

Geschickte Spieler nutzen die Karte, um durch ein Labyrinth hindurch den Weg zu einem speziellen Raum zu finden, in dem man etwas ganz Bestimmtes tun muß, um am ersten Gewinnspiel teilnehmen zu können. Wie gesagt: Bis das allerletzte Rätsel um Dr. Nokriz geklärt ist, vergeht noch ein ganzes Jahr. Möge der beste Rätselknacker gewinnen und die Goldbarren nach Hause tragen.



Die Villa des Verschollenen.

Internet

Das Online-Spiel finden Sie im Internet unter der folgenden Adresse: http://www.art-of-gold.com/

Findige Programmierer statten ihre Shareware-Games in Zukunft mit einer Routine aus, die den Highscore des Spielers direkt per Tastendruck ins Internet hochlädt. Die besten der Besten können dann weltweit ihre Punktestände miteinander vergleichen. Dadurch ist es möglich, beispielsweise den Weltmeister unter den Q-Bob-Spielern zu küren.

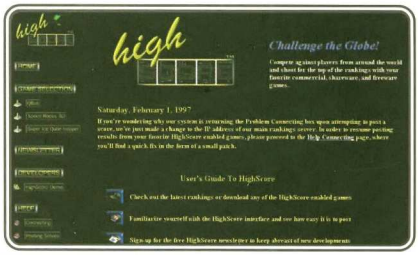
Online-Tip des Monats – Highscore.com

Die Punkte-Zentrale

Bitte drücken Sie den Button X, um Ihren Punktestand direkt ins Internet hochzuladen... – so wird es bald auf allen Bildschirmen zu lesen sein, wenn sich die Idee der Leute von „Highscore.com“ durchsetzt.

Aber was reden wir! Es geht ja schon lange nicht mehr nur um die Idee als solche. Die entsprechende Adresse gibt es im Netz bereits, und die ersten Shareware-Programmierer haben sich mit ihren Spielen schon bei der Highscore-Verwaltung angemeldet. Im Februar waren dies die Windows-Programme **Q-Bob, Super Ice Qube Hopper** und **Space Rocks 3D,** die wir für Sie in den allerneuesten Versionen mit auf die Heft-CD kopiert haben. Stellen Sie mit diesen Spielen einen Highscore auf, dann können Sie den Punktestand selbst aus der Shareware-Version heraus ins Internet hochladen – wenn Sie sich denn hinreichend qualifiziert haben. Die zehn besten Punktestände für jedes Spiel werden im Netz zur Schau gestellt, und zwar sowohl für die Test- als auch für die Vollversion und abhängig vom jeweils gewählten Schwierigkeitsgrad.

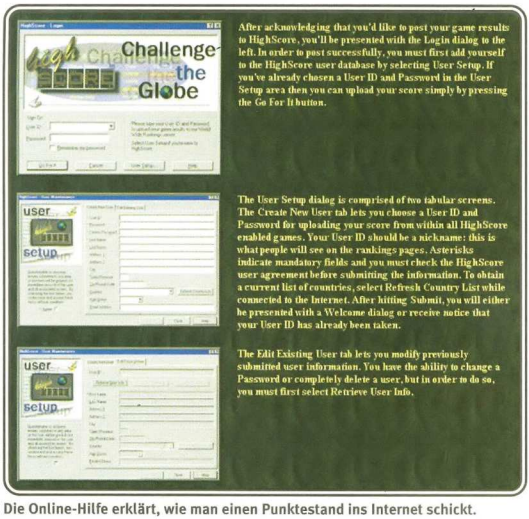
Wer sich für das aktuelle Punkteniveau interessiert, der besucht „Highscore.com“ wie jede andere Web-Site mit einem gewöhnlichen Web-Browser und fragt die Punktestände per Mausklick auf einen der vielen Links ab. Die Ergebnisse werden übrigens grafisch sehr hübsch präsentiert. Bekommt man angesichts der veröffentlichten Score-Listen selbst Lust darauf, sich in einer „Hall of fame“ zu verewigen, so lassen sich zu diesem Zweck Testversionen von allen bislang am Projekt beteiligten Spielen per Buttondruck downloaden. Das dürfte auch für Sie als Leser der SharePlay interessant sein – falls sich in den kommenden Wochen zu den drei genannten Shareware-Programmen weitere Spiele hinzugesellen.



Die Homepage von „Highscore.com“.

Für Spieleprogrammierer wird es schon bald ein „Highscore Utilities Pack“ geben, das dabei behilflich ist, den Punkte-Upload auch in die eigenen Programme einzubinden.

Auf jeden Fall repräsentiert diese Web-Site eine sehr interessante und einmalige Idee – das Konzept wird sich jedoch nur durchsetzen können, wenn möglichst viele Programmierer sich am Projekt „Highscore“ beteiligen.



Die Online-Hilfe erklärt, wie man einen Punktestand ins Internet schickt.

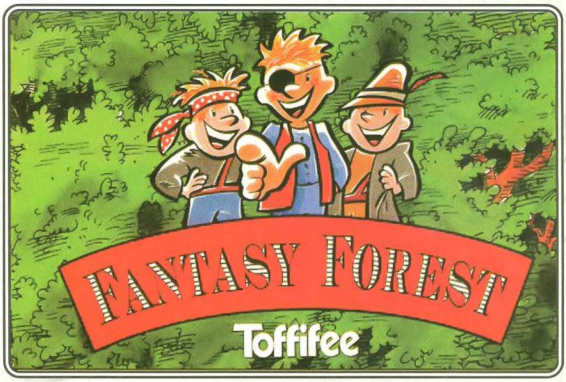
Internet

Unseren Online-Tip finden Sie im Internet unter der folgenden Adresse: http://www.highscore.com/

Das Werbe-Spiel des Monats: Fantasy Forest

Im Märchenwald mit Toffifee

Helfen Sie dem kleinen Räuber Schlaufix dabei, seine Kollegen aus dem Verlies des bösen Zauberfürsten Langfinger zu befreien. In dem neuen Werbespiel von Toffifee kommen Freunde des Jump& Run-Genres voll auf ihre Kosten – und können auch noch ein paar virtuelle Toffifee-Pralinen naschen.



Das Abenteuer im Fantasy Forest

Der gierige und mächtige Zauberfürst Langfinger treibt im sonst so friedlichen Toffifee-Land sein Unwesen. Mit Hilfe seiner wieselflinken Waldtrolle und feuerspeienden Donnerdrachen hat der Bösewicht einen finsteren Plan ausgeheckt: Die Bewohner des Toffifee-Landes müssen ihm all ihre Toffifee-Vorräte überlassen! Allein die gewitzten, tapferen Toffifee-Räuber leisten dem Zauberfürsten Widerstand und schaffen es immer wieder, die erbeuteten Toffifee-Vorräte zurückzuerobern, um sie den Bewohnern des Landes zurückgeben zu können. Durch das Treiben der Störenfriede erzürnt, murmelt der gierige Fürst einen Fluch über alle Baumwipfel hin zu den Räubern und zaubert sie – von ihrem Mittagstisch weg – geradewegs in sein Burgverlies. Nur ein Räuber mit dem treffenden Namen Schlaufix kann dem Zauber entkommen. Ihre Aufgabe als Spieler besteht nun darin, den schlauen kleinen Räuber durch den aufregenden Fantasy-Wald und das unheimliche Drachental bis hin zur gespenstischen Felsenburg zu führen, um seine Räuberfreunde zu befreien. Jede Menge Toffifee-Proviant und viele weitere Goodies finden Sie unterwegs.

Werbespiele haben in Deutschland Tradition. Bereits vor einigen Jahren sind findige PR-Manager auf die Idee gekommen, werbewirksame Computerspiele zu verschenken. Diese Games locken ein jugendliches Zielpublikum an den Bildschirm, das immer weniger über die gewohnte Fernseh- oder Zeitschriftenwerbung angesprochen werden kann – eben weil die Jungen und Mädchen lieber vor dem Rechner als vor der Glotze hocken.

Die PC-Anwender danken es den Firmen. Sie sind bereits mit der Telekom auf Verbrecherjagd gegangen, haben die BiFi-Geheimformel gefunden, die Colgate-Bakterien bekämpft und für die Bundeswehr knifflige Geheimaufträge erledigt. Die kostenlosen Werbespiele sind in der Regel aufwendig programmiert, meistens in den beliebten Genres Grafik-Adventure oder Jump&Run angesiedelt und somit beliebte Sammelobjekte bei Kids, die sich kommerzielle Spiele oft nicht leisten können. Ob die Kinder und Jugendlichen nach dem Spielen nun tatsächlich mehr BiFi essen, sich für eine Laufbahn beim „Bund" begeistern oder ein Konto bei der Postbank eröffnen, sei einmal dahingestellt. Was jedenfalls die Programme angeht, so mustert man bei einem geschenkten Gaul allgemein weder Maul noch Pferdehändler allzu eingehend.

Die Toffifee-Räuber

Das erste Werbespiel des Jahres 1997 nennt sich „Fantasy Forest" und steht im Zeichen der Toffifee-Leckereien, die gewohnheitsmäßige Einkaufswagenschieber aus dem Supermarkt kennen.

Der Spieler übernimmt in dem DOS-Abenteuer die Rolle eines kleinen Räubers, der seine gefangenen Kollegen aus den Klauen eines Finsterlings befreien muß. Dabei hüpft und springt der kleine Mann durch eine sich stetig verändernde Fantasy-Landschaft, die butterweich in alle Richtungen scrollt und durch plastische Zeichnungen und ein hervorragendes Parallax-Scrolling im Hintergrund überzeugt.

Das Ziel besteht hauptsächlich darin, den aktuellen Level zu durchqueren und den Ausgang zur nächsten Spielstufe zu erreichen. Dabei bewegt sich der Räuber meist laufend, aber auch springend fort. Das ist zwingend notwendig, da sich der Fantasy Forest eben nicht auf eine



Im Shop kann man Dinge tauschen, die der Räuber unterwegs aufgesammelt hat.



Vorsicht vor den Bewohnern der Dschungelwelt! Vergessen Sie nicht, die herumliegenden Leckereien einzusammeln...



Der nächste Shop wird gut bewacht – aber mit genügend Tannenzapfen kann man sich durchkämpfen.

Ebene beschränkt – ständig muß man von einem Podest zum nächsten hüpfen, um seinen Weg zu finden. Stürzt man dabei in einen Spalt zwischen zwei Plattformen, so kann man Glück haben und wohlbehalten auf einer tiefergelegenen Ebene landen. Platscht der Räuber allerdings unverhofft ins Wasser, so ist eins seiner drei Leben verwirkt.

Daß die Befreiung der Räuberkollegen aus den Klauen des bösen Zauberfürsten Langfinger ein Kinderspiel ist, hat ja auch niemand behauptet. So gilt es nicht nur, Stürze zu vermeiden. Man geht besser auch den Waldkobolden und Donnerdrachen aus dem Weg, die animiert durch die Spiellevel tollen und dem Räuber bei einer Berührung ganz schön einheizen. Bei jeder Kollision mit einem Feind verliert die Spielfigur eine von drei Haselnüssen (= Lebensenergie). Ist die letzte Nuß aufgebraucht, so beginnt der Räuber zu blinken – jeder weitere Feindkontakt bringt ihn dann unweigerlich um.

Überall nur Toffifee

Zum Glück lassen sich an manchen Stellen im Level neue Haselnüsse aufnehmen, die die Lebensenergie der Figur wieder auffrischen. Meistens hängen diese Power-ups ziemlich hoch in der Luft und müssen durch einen wagemutigen Sprung aufgenommen werden. Häufiger trifft man im Laufe der Wanderung auf kleine Toffifees, die frei in der Luft hängen oder am Boden liegen. Sie bereichern das Punktekonto. Froh darf der Räuber sein, wenn er auf ein Power-up in Form eines Tannenzapfens stößt. Dieser ungewöhnliche Gegenstand frischt die Munition des Spielers auf, da sich mit Tannenzapfen – und später auch mit Steinen – hervorragend werfen läßt.

Beim Laufen durch den wunderschön animierten Märchenwald stößt man schon bald auf kleine Hütten, die mit dem Schild „Shop" versehen sind. Betritt der Spieler einen dieser Waldläden, so kann er dort Gegenstände, die er unterwegs gesammelt hat, gegen neue nützliche Utensilien eintauschen. Noch wichtiger sind kleine Käfige, die im Level verstreut sind, und in denen Pixel-Prinzessinnen gefangen gehalten werden. Befreit man die lieblichen Geschöpfe, so danken sie es dem Spieler auf ihre eigene Art – stirbt der Räuber nämlich in den nächsten Minuten, so muß er das Spiel nicht wieder ganz von vorne beginnen, sondern kann beim letzten Käfig wieder neu einsteigen.

Fortsetzung folgt

Auf unserer Heft-CD bieten wir Ihnen eine spielbare Demo des Werbespiels. Bereits seit mehreren Monaten werden allgemein keine kompletten Werbespiele mehr für die Heft-CDs von Zeitschriften freigegeben, sondern nur noch Pröbchen, die einen Teil der Levels erhalten – wie es auch in der Shareware-Szene üblich ist.

Wer die Vollversion mit allen Levels spielen möchte, muß sie für einen Unkostenbeitrag von 12 Mark bei den Toffifee-Herstellern bestellen. Diese Version, die dem Spieler dann auf Diskette in lustiger Verpackung zugeschickt wird, kann allerdings ohne weitere Kosten und in beliebiger Stückzahl für alle Freunde kopiert werden. Wie wäre es denn damit: Wenn sich zwölf Kinder zusammentun, muß jeder nur eine einzige Mark beisteuern, um Fantasy Forest zu kaufen.



In den Tiefen der Fantasy-Welt warten auch kleine grüne Drachen auf unseren Räuber.

Die Bedienung des Spiels

Die Steuerung des schlauen Räubers geschieht mit den folgenden Tasten:

Pfeiltasten <links>, <rechts> – der Räuber bewegt sich.

Pfeiltaste <oben> – der Räuber springt.

<Strg> – der Räuber wirft Tannenzapfen oder Steine.

<Leertaste> – der Räuber wählt im Shop Dinge aus.

<P>/<Pause> – Pause ein/aus

Fantasy Forest

System:	386-33, 4 MB RAM, DOS ab 5.0, Super-VGA-Grafikkarte, Soundkarte, Maus
Hersteller:	VIST GmbH, Graf-Stolberg-Str. 1, 61462 Königstein, für Merci und ihr Produkt Toffifee
Bezug der Vollversion:	Fantasy Forest, Postfach, 20721 Hamburg
Preis:	12 DM per Scheck
Tip:	

Dauerfeuer für die Aliens

Nach langer Abstinenz können die Freunde gepflegter Weltraum-Ballerspiele endlich wieder ihren Joystick ölen. Das DOS-Spiel Stargunner von Apogee ist ein technisch brillant umgesetztes Shoot-em-up mit Dutzenden von feuerstarken Gegnern.



Zu den goldenen Zeiten von Xatax, Tyrian, Flying Tigers, Space Nightmare und wie sie alle hießen wartete die Shareware-Szene fast wöchentlich mit neuem Weltraum-Ballertraining für feuersüchtige Computerspieler auf. Mit einem winzigen Digi-Raumschiff steuerte man – kaum war das Spiel auf dem Rechner installiert – frohgemut und ohne Furcht einen düsteren Parcours entlang, der garantiert vollgestopft war mit waffenstrotzenden Alien-Raumschiffen, die es im Dauerfeuer zu zerstrahlen galt. Ohne Atempause ging es dabei der animierten Übermacht an den glitschigen Alien-Kragen, bis der Joystick rauchte. Angriffswelle um Angriffswelle hinter sich bringend, arbeitete sich der Spieler weiter in die Phalanx der außerirdischen Angreifer vor, bis es schließlich zum unvermeidbaren Duell mit dem übermächtigen Boß-Gegner kam – da sprudelte das Adrenalin nur so durch die Adern der Ballerfreunde.

Dann kamen leider, leider, die 3D-Shooter à la Doom, Heretic und Quake in Mode – und die schnelle Weltraum-Action klassischen Zuschnitts geriet beinahe in Vergessenheit.

Apogee, mit Spielen wie Raptor einer der großen historischen Lieferanten von Ballerspielen, besann sich jüngst auf seine Wurzeln und liefert nun mit Stargunner ein waschechtes Flieger-Ballerspiel mit dem temporeichen Action-Feeling von früher und den technischen Spielereien von heute.

Stargunner 1.0

System:	486-66, 8 MB RAM, DOS ab 3.3, Super-VGA-Grafikkarte, Soundkarte
Hersteller:	Apogee Software, Ltd., PO Box 496489, Garland TX 75049, USA
Internet:	http://www.apogee1.com
Preis:	29,95 $ für CD-ROM-Version
Tip:	

Nicht lange fragen – ballern!

Die Hintergrundgeschichte von Stargunner wird nach dem Start des DOS-Spiels in einem Vorspanntext erläutert, der von der animierten 3D-Gestaltung her an die berühmte Intro von Star Wars erinnert. Bevor hier aber ausgiebige Vergleiche gezogen werden – vergessen Sie es! Die Hintergrundgeschichte ist nämlich im Grunde genommen unwichtig. Irgendwo in der Galaxis ist wieder einmal Krieg ausgebrochen, die Aliens sind unterwegs, um die Erde zu vernichten, und Sie sind der letzte Krieger, der die außerirdischen Invasoren aufhalten kann. Bla, bla, bla... – im Endeffekt geht es ja doch nur darum, alles auf dem Bildschirm abzuknallen, was sich auch nur ansatzweise bewegt.

Hat man den Vorspann per Tastendruck weggeschaltet, wird es ernst. Der Spieler meldet sich mit seinem Namen an und belegt dabei gleich einen der fünf verfügbaren Speicherslots. Anschließend entscheidet er sich für einen von drei Schwierigkeitsgraden und steigt in die erste von vier Episoden ein. (Die Folgen 2 bis 4 lassen sich erst in der Vollversion angehen.)

Nach dem Start des ersten Levels geht es zunächst in den Weltraumshop. Hier können Sie 1500 Punkte auf den Kopf hauen und sie in Dutzende von Zusatzwaffen investieren. Da gibt es automatische Granatwerfer, Raketensysteme mit computergesteuerter Zielsuche, Impulsstrahler, Lasergeschütze und vieles mehr, was das Ballerherz begehrt. Natürlich reichen die Punkte vorerst noch nicht aus, um alle Waffensysteme auf einmal zu kaufen. Eine Spezialität oder auch zwei kann man aber durchaus schon mit an Bord nehmen.

Triple-Parallax-Scrolling

Sobald die aktuelle Partie beginnt, materialisiert das Raumschiff des Spielers in einem plastisch gezeichneten Stollen mit Triple-Parallax-Scrolling. Die Erkundungstour verläuft dabei ganz geradlinig – Sie fliegen von links nach rechts über den fortwährend unter Ihnen hinwegscrollenden Bildschirm.

Schon nach Bruchteilen von Sekunden kommen Ihnen die ersten feindlichen Fliegerformationen entgegen. Jede Angriffswelle besteht in der Regel aus einem guten Dut-

zend Raumschiffen, die man am besten mit Dauerfeuer bestreicht, bis sie funkensprühend zerplatzen. Jede Angriffswelle ist dabei wieder anders aufgebaut als die jeweils vorhergehende und erfordert eine eigene Verteidigungsstrategie. Da gibt es große, unzerstörbare Kugeln, die schnurstracks von rechts auf den Spieler zufliegen und sich erst ganz kurz vor einem Zusammenstoß in verwundbare Raumschiffe verwandeln. Oder man tritt gegen blitzschnelle Raumfregatten an, die aus allen Rohren schießen und den Schutzschild Ihres Fliegers arg in Bedrängnis bringen. Bestimmte Raumfahrzeuge reihen sich aneinander wie die Segmente eines Wurms, wiederum andere treten in einer geordneten Kette gegen den hoffentlich mutigen Helden an.

Als wäre es noch nicht aufregend und nervenzerreibend genug, gegen all diese fliegenden Ziele zu bestehen, ist auch an den oberen und unteren Rändern des Stollens die Hölle los. Hier sind alle naselang Geschütze installiert, die beständig auf das eindringende Raumschiff des Spielers feuern und es mit ihren Projektilen sogar gezielt über den Screen verfolgen. Am besten bestreicht man, um die Gefahr zu bannen, auch diese Stellungen mit Dauerfeuer aus dem Bordgeschütz oder mit Bomben.

Power-ups und Bonuspunkte

Trifft man einen Gegner und bringt ihn schließlich zur Explosion, so bleibt stets ein kleiner grüner Diamant zurück, der langsam animiert aus dem Bild hinausdriftet. Schafft man es, diese Diamanten aufzusammeln, so bekommt man zwischen 25 und 200 Punkten gutgeschrieben, die sich beim nächsten Aufenthalt im Shop wieder gegen neue Waffensysteme eintauschen lassen. Leider ist es im Eifer des Gefechts gar nicht so einfach, auch noch auf Diamanten zu achten. Viel zu oft passiert es da, daß die Bonuspunkte im Feuer der Laserkanonen verdampfen, bevor man sich ihnen mit dem Raumschiff genähert hat.

Viel wichtiger als die grünen Diamanten sind allerdings die Power-ups, die insbesondere dann auf dem Bildschirm auftauchen, wenn Sie gerade eine ganze Angriffswelle gestoppt, sprich vernichtet haben. Die Power-ups erscheinen in Gestalt ziemlich großer runder Schilder, die ebenfalls durch Überfliegen aufgenommen werden. Sie spendieren neue Waffensysteme (ohne weitere Kosten), erneuern die Wirkungskraft des Schutzschildes, bereichern das Punktekonto gleich um eine erkleckliche Summe oder verleihen Ihnen ein dringend benötigtes Bonusleben.

Das Extraleben brauchen Sie wirklich, da Ihr Raumschiff Treffer nur bedingt aushält und viel zu schnell in einer gigantischen Explosion ins Daten-Nirwana abtaucht. Ein paarmal können Sie das Spiel an der zuvor erreichten Stelle wieder aufnehmen. Wenn aber alle Leben verbraucht sind, hat dieser Spaß ein Ende – und Sie finden sich bestenfalls in der Highscore-Liste wieder.

Vorzüge der Vollversion

Die Shareware-Version bietet Ihnen bereits 6 von insgesamt 33 Levels. Wer erst einmal auf den Geschmack gekommen ist, wird sich die zusätzlichen 27 Spielstufen sicherlich nicht entgehen lassen, zumal hier viele neue Waffensysteme, neue Aliens und viele weitere Überraschungen auf den Spieler warten. Außerdem steht am Ende eines jeden Levels ein ganz übler Boß-Gegner bereit, um den Spieler einen Kopf kürzer zu machen.

Übrigens: Wer die Shareware-Version installiert und mit SETUP.EXE auch seine Soundkarte korrekt angemeldet hat, aber dennoch nach dem Start des Spiels nur einen schwarzen Bildschirm sieht, der sollte das Programm mit dem Parameter */fade-* starten. Das hat zumindest bei uns funktioniert. *Mit /?* können Sie auch eine Aufstellung der übrigen Startparameter abfragen.

Die Testversion läßt sich nach der Installation nur 50mal aufrufen und verweigert dann den Start, sofern sie nicht erneut auf dem Rechner eingerichtet wird.



Die Statuszeile zeigt stets an, wie es gerade um Ihre Schutzschilde bestellt ist.



Wie wäre es mit einem Plasma-Bomben-Werfer für die Backbordseite? Kostet nur 500 Punkte.



Achtung – die Bodenstellungen darf man nicht vernachlässigen.



Schluck meinen Sternenstaub, Schurke!



Vollversion – Puzzlespaß für Kinder, Vol. I + II

Puzzle dir einen!

Puzzeln macht Spaß, nur am nötigen Platz für die Unterlage hapert es meistens. Da liegt es doch nahe, ein Puzzle komplett im Rechner zu simulieren. Wir spendieren Ihnen als Vollversion ein erstklassiges Puzzle-Programm für Windows mit über 100 bunten Comic-Motiven bekannter deutscher Zeichner.



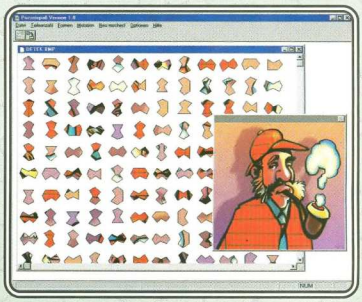




Einmal, vor mehreren Jahren, haben wir es tatsächlich durchgezogen. Wir kauften eine Spanplatte mit den Ausmaßen 2x2 Meter, häuften 6000 winzige Puzzlesteine auf dem Teppich an und setzten Mordillos flächendeckende Knollennasenversion der Seeschlacht von Trafalgar neu zusammen. Das hat ein halbes Jahr gedauert; am Ende fehlte genau ein einzelnes Teil. Aber es hat einen Heidenspaß gemacht, die Comicfiguren zusammenzusetzen. Dabei kam die Frage auf, warum es eigentlich keine Puzzles für den Computer geben sollte.

Nun, natürlich hatte es doch schon mal welche gegeben – Anfang der achtziger Jahre, für die guten alten Heimcomputer. Moderne Multimedia-PCs jedoch kannten keine derartigen Programme, weil sich noch niemand an entsprechende Umsetzungen herangetraut hatte. Also, dachten wir uns, machen wir es doch einfach selbst, oder? Der Berliner Programmierer Robert Mundt, der zur erwähnten Puzzle-Runde gehörte, wuchs schließlich – zusammen mit seinem Kollegen Uwe Frierich – über sich selbst hinaus und entwickelte das Windows-Programm „Puzzlespaß 1.0". Es ist noch heute ungeschlagen, was die Puzzle-Algorithmen anbelangt. Die bekannten Comic-Zeichner Anton Atzenhofer und Franz Stummer („U-Comix", „Schwermetall", „Menschenblut") schufen zur gleichen Zeit über 100 bunte Bilder, die sich als Motive in das Puzzle-Programm laden lassen.

In zwei Paketen zu je 34,90 Mark liefen Puzzle-Programm und jeweils 50 Bilder zwei Jahre lang erfolgreich als Vollversionen im Systhema-Verlag. Jetzt sind die Rechte an uns zurückgefallen – und wir schenken Ihnen beide Sets auf einmal!



Ein Puzzle in 150 Teilen und mit einer neuen Teilchenform – ganz schön schwierig.

Die Übersicht der Bilder

Zu jeder Vollversion steht Ihnen ein separates Menüsystem zur Verfügung, das stark an das Menü der Heft-CD-ROM erinnert – kein Wunder, denn für beide Programme ist ebenfalls der Entwickler Robert Mundt verantwortlich.

Das Bildermenü zeigt Ihnen eine Vorschau aller Comic-Motive auf dem Bildschirm. Sobald Sie in der Auswahlliste einen Bildernamen mit der Maus markieren, wird sogleich das passende Bild eingeblendet. Mit dem Button *Vollbild* laden Sie das Motiv übrigens in Originalauflösung auf den Monitor. Gefällt Ihnen ein Bild besonders gut, so können Sie es mit den weiteren Buttons des Menüs ausdrucken, in die Zwischenablage stellen oder als Hintergrundtapete in Windows einbinden.

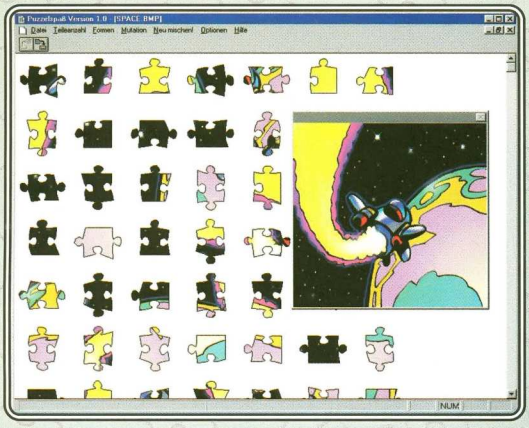
Möchten Sie eines der Motive in der Puzzle-Software verwenden, so merken Sie sich den Bildnamen für die spätere Eingabe. Die Dateinamen orientieren sich an den Bildnamen.

Puzzeln wie ein Profi

Das Puzzle-Programm läuft direkt von der CD-ROM aus, muß also nicht erst auf die Festplatte kopiert werden.

Nach dem Start zeigt es zunächst nur eine leere, weiße Fläche und zwei Buttons – so lange, bis eine Bilddatei geladen ist. Drücken Sie dazu den ersten Button, oder verwenden Sie den Menübefehl *Datei/Öffnen*, um das gewünschte Bild mit Hilfe einer Dateiauswahlbox zu selektieren.

Das Programm „Puzzlespaß 1.0" erkennt nur BMP-Bilder in 256 Far-



Auch 50 Teile erfordern schon einiges an Grübelei.

ben, deren Motive exakt quadratisch sind. Wenn Sie eigene Motive für das Puzzlespiel erzeugen möchten, sollten Sie darauf achten, daß die maximale Kantenlänge der Bilder 640 x 640 Pixel beträgt. Für eine optimale Größe haben wir die Auflösung 320 x 320 verwendet – aber experimentieren Sie ruhig selbst mit den Dateien.

Die jeweils 50 bis 60 Werke unserer beiden Comic-Zeichner finden Sie im Verzeichnis *\BILDER* vor. Doppelklicken Sie aus der Dialogbox heraus auf eine der BMP-Dateien, um das dazugehörige Motiv zu laden.

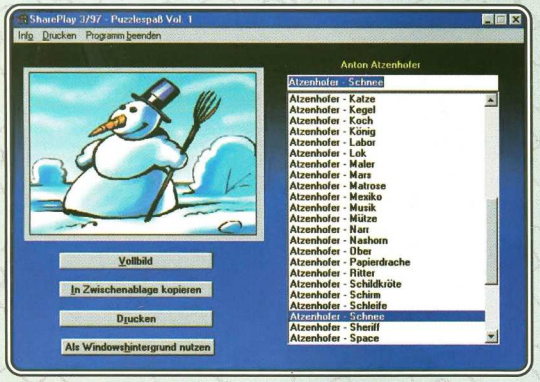
Wenn das ausgewählte Bild im Speicher ist, zerlegt das Programm es sofort in 100 Einzelteile. Auf dem Bildschirm werden diese Stücke bunt verstreut und müssen dann neu zusammengesetzt werden. Beachten Sie dabei, daß die Einzelteile nicht einfach bloße Ausschnitte mit langweilig-rechteckigen Umrissen darstellen, sondern in ihrem Aussehen echten Puzzleteilen nachempfunden sind – auf diese Programmierleistung sind die beiden Entwickler ziemlich stolz.

Beim Puzzeln können Sie ein Teil um 90 Grad drehen, indem Sie es mit der rechten Maustaste anklicken. Wenn Sie zwei passende Teile zusammenschieben, ertönt ein Signal. Außerdem bleiben die Steine dann aneinander haften und werden fortan gemeinsam auf dem Bildschirm bewegt.

Der „Puzzlespaß für Kinder" richtet sich zwar eigentlich – wie es der Name bereits sagt – an Kinder. Der Schwierigkeitsgrad von 100 Puzzlesteinen pro Motiv dürfte für kleine Tüftler aber problematisch sein und eher Erwachsene ansprechen.

Um das Spiel tatsächlich kindertauglich zu machen, kann man im Menü *Teileanzahl* eine entsprechende Einstellung vornehmen. Für den Nachwuchs reicht eine Aufteilung des Motivs in 10, 25 oder 50 Puzzlesteine sicherlich aus, während sich die Erwachsenen vielleicht lieber an 100 oder gar 150 Teilen pro Bild versuchen. Wem es ganz und gar nicht gelingt, das zerschnittene Bild wieder zusammenzusetzen, der wählt *Optionen/Bildvorschau* und läßt sich das Originalmotiv als Vorlage im Programmfenster einblenden.





Das Menü zeigt alle Bilder in der Übersicht an, so daß man sich gezielt ein Bild zum Puzzeln aussuchen kann.

Neue Puzzlesteine mal 150

Wenn Programmierer loslegen, dann sind sie kaum zu bremsen. Und so ist es nun beim Puzzlespaß möglich, über die klassischen Teileformen hinaus noch drei weitere Sätze zu verwenden. Im Menü *Formen* ist von Haus aus der Standard *Form1* aktiv. Bei *Form1* verwandeln sich die Puzzlesteine in „klingonenmäßige" Rauten, während *Form2* ein eher sechseckiges Raster erzeugt. *Form3* setzt kleine Spitzen auf die Teile – stechen Sie sich nur nicht daran! Wer den Schwierigkeitsgrad noch weiter erhöhen möchte, der schaltet die Menüoption *Mutation/Mutation nutzen* ein. Sie sorgt dafür, daß die Form der Spielsteine bei jeder Berechnung immer stärker verfremdet wird.



Dauert ein Puzzlespiel einmal ganz besonders lange, dann kann man den Spielstand mit *Datei/Speichern* in einer PUZ-Datei sichern. Mit *Datei/Öffnen* wird dann etwa der aktuelle Zwischenstand einer langwierigen 150-mutierte-Steine-Puzzelei jederzeit wieder geladen.

Puzzlespaß für Kinder Vol. I und Vol. II

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte, 256-Farben-Modus
Autor: Anton Atzenhofer, Franz Stummer, Carsten Scheibe
Preis: gratis für alle Leser
Tip: 🐰🐰🐰🐰🐰

Vollversion – Golph „SharePlay“

Das vollkommen verrückte Kugelrennen

Bis zu vier Mitspieler finden sich bei Golph vor dem Bildschirm ein, um ihre Kugeln mit der Maus über einen verwinkelten 3D-Parcours zu schlagen. Bei diesem verrückten Spiel ist alles möglich, und nur der gehässigste Spieler kann gewinnen. Die SharePlay-Redaktion freut sich, Ihnen eine echte Spezial-Vollversion mit elf nagelneuen Bahnen schenken zu können.

Stellen Sie sich vor, Sie nehmen die besten Elemente aus Minigolf, Pool-Billard, Flipper und Mensch-ärgere-dich-nicht und basteln aus diesen Versatzstücken ein neues Spiel zusammen. Es würde uns ganz bestimmt nicht verwundern, wenn bei diesem Experiment so etwas wie Golph herauskommen würde.



Diese ganz spezielle Golph-Variante gibt es nur auf der Heft-CD der SharePlay – und nirgendwo sonst.

Das Windows-Spiel mit dem kurzen Namen wurde von Hubert Achthaler entwickelt. Es kann bis zu vier Personen mit Beschlag belegen, und etwas Spannenderes als ein Golph-Turnier dürfte Ihr PC-Bildschirm bislang kaum erlebt haben.

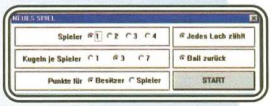
Jeder Mitspieler erhält zu Beginn einer Runde entweder eine, drei oder sieben Kugeln. Diese gilt es geschickt über einen verzwickten 3D-Parcours zu schlagen und schließlich in einem Zielloch zu versenken. Der Spieler, der seine Kugeln zuerst eingelocht hat, gewinnt. Bis dahin ist es aber ein weiter und für alle Beteiligten sehr unterhaltsamer Weg.

Wie funktioniert Golph?

Der rechteckige Parcours von Golph wird dreidimensional aus der Vogelperspektive gezeigt. Wegen der vielen Spielelemente dauert es eine Weile, bis man den Startpunkt und das Zielloch auf dem Bildschirm ausgemacht hat. Dann ahnt man aber schon, daß es mit Sicherheit viele tückische Fallen vom Start bis zum Ziel zu überwinden gilt. Da gibt es schmale Brücken, von denen die „Golphbälle“ herunterfallen können, automatische Transportbänder, die Kugeln animiert entführen, aber auch Senken, Anhöhen, Schrägen, Tunnel, Transmitter, Begrenzungsbänder und viele weitere Schikanen.

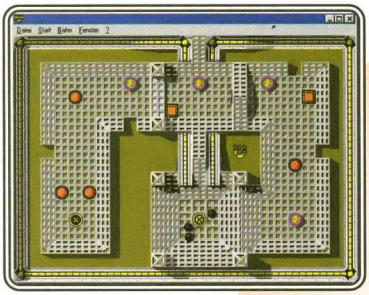
Jeder Spieler kann nur einen Abschlag durchführen, bevor der nächste an der Reihe ist. Per Mausklick wählt man eine Kugel aus. Dann gibt man wiederum mit der Maus die Schußrichtung und die Abschlagwucht vor – ein gelber Kraftpfeil zeigt dabei diese beiden Parameter an. Läßt man die Maustaste los, so wird die Kugel sofort in die angegebene Richtung abgefeuert und folgt dabei ziemlich realistisch dem räumlichen Verlauf des Parcours.

Erinnert der Abschlag der Kugel noch an den bekannten Freizeitsport Minigolf, so muß man beim Beobachten der Kugelbewegungen an einen Flipper denken. Überall auf der Bahn sind nämlich runde Flippertürme zu sehen. Berührt die Kugel einen davon, so wird sie urplötzlich wegkatapultiert und fliegt mit einem Höllentempo über die Bahn. Sie landet dann erfahrungsgemäß immer dort, wo man besonders schlecht an sie herankommt. Am besten ist es, wenn man die Kugeln zartfühlend und sozusagen über die Bande ins Ziel führt – wie man es vom Pool-Billard her gewöhnt ist. Damit die Partie unter Freunden aber ja nicht langweilig wird, macht Golph auch noch Anleihen beim berühmt-berüchtigten Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiel: Insbesondere im letzten Teil des Parcours entdeckt das geübte Auge diverse kreisrunde Transmitter. Eine Kugel, die damit kollidiert, wird aufgesaugt und am Beginn der Bahn



Bis zu vier Spieler dürfen sich an Golph beteiligen.

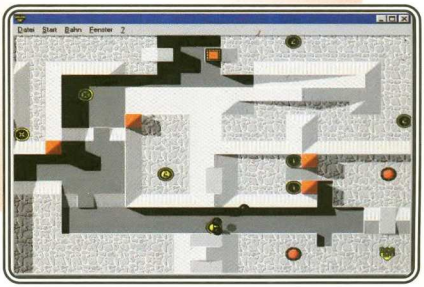
wieder freigesetzt. Geschickt kann der Spieler die Kugeln seiner Kontrahenten gegen einen solchen Transmitter laufen lassen und sie auf diese Weise „rausschmeißen". Auf diese Weise dehnt sich ein Golph-Spiel dann möglicherweise über einige Zeit aus.



Bahn 1.



Bahn 2.



Bahn 3.

11 Bahnen für Profis

Golph wäre schon aufgrund seiner vertrackten Spielregeln ein aufregendes Programm für die ganze Familie. Es kommt aber noch besser. Der Programmierer stellt in seinem Spiel nicht nur einen Parcours zur Verfügung, sondern gleich mehrere. Bislang sind in der Shareware-Szene die Spiele Golph 1 bis Golph 3 erschienen, jedes zum Preis von 20 Mark und mit jeweils 20 eigenen Bahnen.

Für die SharePlay hat Hubert Achthaler exklusiv eine neue – und für unsere Leser vollkommen kostenlose – Spezialversion programmiert, die elf komplett neue Bahnen enthält. Diese lassen sich im Programm über das Menü *Bahn* auswählen. Jede Bahn ist anders aufgebaut als die übrigen und verlangt nach einer eigenen Spielstrategie, wenn man die Kugeln möglichst schnell einlochen will. Auf diese Weise wird Golph so schnell nicht langweilig.

Doch auch ansonsten ist für Abwechslung gesorgt. Beginnt man eine neue Partie mit dem Befehl *Start*, so läßt sich in einem kleinen Menü die Anzahl der Mitspieler von 1 bis 4 festlegen. Passend dazu definiert man die Menge der für jeden Spieler verfügbaren Kugeln. Bei Bedarf lassen sich auch noch einige spezielle Optionen aktivieren.

Die Sonderregel *Punkte für Besitzer/Spieler* legt etwa fest, wer die Punkte für eine eingelochte Kugel gutgeschrieben bekommt. Sollen sie dem Besitzer zugute kommen oder – gemeinerweise – dem Spieler, der die Kugel bewußt oder aus Versehen eingelocht hat? Das müssen Sie selbst entscheiden. Ist zugleich die Option *Ball zurück* eingeschaltet, so erscheint jede eingelochte Kugel gleich wieder am Beginn der Bahn – und das Spiel geht endlos weiter. Passend dazu sorgt die Option *Jedes Loch zählt* dafür, daß auch die aufgedruckten Punkte auf den Transmitterflächen gezählt werden, wenn eine Kugel in einem solchen Loch verschwindet. Damit der Überblick über den aktuellen Punktestand nicht verlorengeht, können Sie ihn mit dem Befehl *Fenster/Punkte* jederzeit abfragen.

Abschließend sollten Sie auch die Möglichkeiten der Menüoption *Fenster/Einstellungen* ausprobieren. Hier bestimmen Sie das Tempo der Animationen, die beim Rollen der Kugeln ablaufen, und legen fest, ob die Spielgeräusche auf dem PC-Piepser oder über die Soundkarte ausgegeben werden sollen.

Eine Besonderheit des Programms soll hier nicht verschwiegen werden: Alle Golph-Versionen, auch unsere Spezial-Vollversion, bestehen nur aus je einer einzigen EXE-Datei. Diese läßt sich direkt von CD starten und benötigt keine weiteren Dateien – wenn man einmal von dem absieht, was ohnehin standardmäßig zum Windows-System gehört, und von der Datei GOLPH.INI, die automatisch im Windows-Verzeichnis angelegt wird. Dieses INI-File läßt sich aber bei Bedarf jederzeit wieder löschen. Warum machen es uns viele Programmierer so schwer, wenn es doch nachgewiesenermaßen auch ganz einfach geht?

„Golph erfordert strategisches Geschick, ein gutes Augenmaß, Feingefühl und im Mehrspieler-Modus einen ausgeprägten Hang zur Schadenfreude."
Hubert Achthaler, Programmierer

Golph „SharePlay"

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Hersteller:	Hubert Achthaler, Kongreßstr. 6, 52070 Aachen
E-Mail:	achthaler@t-online.de
Internet:	http://members.aol.com/achthaler/root.htm
Preis:	gratis für alle Leser
Tip:	🐰🐰🐰🐰🐰

Schummel, schummel...

Was wäre ein tolles Spiel ohne Schummelmodus? Richtig – wertlos! Kommen Sie als Alleinspieler auf einer Bahn einmal nicht so recht voran, so tippen Sie einfach die Buchstaben „ddm", sobald der gelbe Richtungspfeil beim Abschlag sichtbar ist. Umgehend bewegt sich die ausgewählte Kugel zur Position der Pfeilspitze – und überwindet dabei automatisch alle Hindernisse.

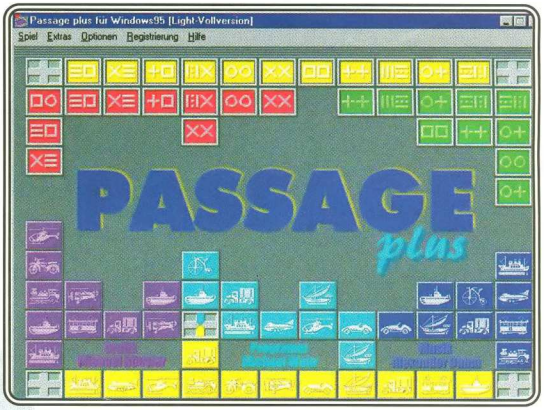
Mach Platz!

Passage Plus für Windows 95 ist eine anspruchsvolle Brettspiel-simulation für Taktiker und Grübler. Unsere Light-Vollversion, für die Sie nichts extra zu bezahlen brauchen, versorgt Sie ausgiebig mit verzwickten Aufgaben. Es reicht, um Sie bis zum Erscheinen der nächsten SharePlay-Ausgabe am Tüfteln zu halten.

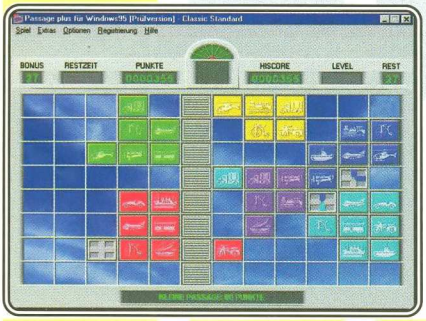
Passage Plus holt ein ansprechend gestaltetes Spielbrett auf den Bildschirm, das aus 12x8 Feldern besteht. Während sich der Spieler noch orientiert, dringt bereits eine anheimelnde Hintergrundmusik aus den Boxen, die an die PC-Soundkarte angeschlossen sind. Dem persönlichen Geschmack entsprechend kann man die musikalische Untermalung auch auf hippen Techno-Sound, flotten Jazz sowie ein paar andere Stilrichtungen einstellen.

Mit der Taste <F2> wird ein neues Spiel begonnen. Im Auswahlbildschirm kann der Spieler entscheiden, ob er Passage Plus lieber in der Classic-, der Light- oder der Special-Fassung angehen möchte. Wir empfehlen Ihnen zu Beginn die *Classic-Variante ohne Zeitlimit*, auch „Classic Standard" genannt.

In der Classic-Spielart plaziert das Programm zu Beginn der Partie einen grauen Jokerstein auf einem zufällig ermittelten Feld des Spielbretts. An alle vier Seiten dieses Steins lassen sich nun weitere Elemente anlegen, die Passage Plus dem Spieler einzeln nacheinander anreicht. Insgesamt liegen 72 Steine im virtuellen Spielsack. Um eine Partie zu gewinnen, muß man sie alle auf dem Brett anlegen. Das Problem dabei: Ein neuer Stein darf nur an einen bereits abgelegten Stein angesetzt werden – und das auch nur, wenn er in Farbe und/oder Motiv mit ihm übereinstimmt. Da der Jokerstein nur vier Blanko-Anlegeflächen aufweist, insgesamt aber sechs Farben im Spiel sind, kann sich jeder selbst ausrechnen, daß es beim Auslegen der Steine schon bald zu echten Problemen kommt.



Wie wäre es heute mit einer Partie Passage Plus?



Eine kleine Passage (von oben nach unten) wurde gelegt. Das gibt 80 Punkte.

Nach 30 Bonuspunkten ist alles aus

Einen Stein, den man gerade nicht anlegen kann, wirft man mit der rechten Maustaste in den virtuellen Sack zurück. Aber Vorsicht: Hätte man ihn doch anlegen können, so zieht das Programm als Strafe 3 von insgesamt 30 Bonuspunkten ab.

Einen Bonuspunkt kostet es auch, wenn man versucht, einen Stein auf einem Feld abzulegen, das diesen gar nicht aufnehmen kann. Sind alle 30 Bonuspunkte aufgebraucht, so wird die Partie abgebrochen, und der Spieler hat verloren.

Es lohnt sich also, bei Passage Plus immer wieder eine Weile gründlich zu grübeln, bevor man einen neuen Stein endgültig auf dem Brett ablegt. Zum Glück gibt es noch einige „Bonüsse", die die Legearbeit ein wenig erleichtern. So zieht man ab und an neue Jokersteine aus dem Sack, die sich an (fast) beliebiger Stelle anlegen lassen und mit ihren grauen Flächen neue Anlegestellen für bislang noch nicht auf dem Brett vertretene Farben schaffen. Begehrt sind auch die Bombensteine, die mit viel Krach und Trara bereits ausliegende Steine vernichten und so Raum für neue schaffen können.

Wer nach einigen Runden das Prinzip begriffen und bereits die ersten Partien für sich entschieden hat, der sollte auch auf die Punkte achten. Je mehr direkte Nachbarn ein neu abgelegter Stein erhält, desto mehr Punkte bekommt der Spieler für den betreffenden Zug gutgeschrieben. Besonders viele Punkte gibt es auch für die kleinen und großen „Passagen". Eine Passage entsteht immer dann, wenn man mit seinen Steinen eine Brücke von einem Spielbrettrand zum gegenüberliegenden gelegt hat. Eine kurze Passage ist eine Steinkette von oben nach unten, eine lange Passage dagegen eine waagerechte Reihe von einer Brettseite zur anderen.

Classic, Light oder Special?

Die **Classic-Variante** von Passage Plus haben wir Ihnen soeben vorgestellt. Bei dieser Spielart verwendet das Programm 72 verschiedene Steine, und die Partie ist vorbei, wenn alle Steine abgelegt sind.



Noch 58 Steine sind zu legen – und für Blau ist schon jetzt kein Platz mehr auf dem Brett zu finden!

In der **Light-Variante** zeigen sich auf dem Spielbrett grau hinterlegte Felder. Das Spiel gilt als gewonnen, wenn Sie es geschafft haben, diese speziellen Felder mit Steinen zu belegen. In der Light-Variante gibt es 100 verschiedene Levels zu meistern. Im Gegensatz zur Classic-Variante verwendet das Spiel hier keinen festen Steinesatz, sondern sucht sich selbst immer wieder neue Elemente heraus. Ein bestimmter Stein kann so in einem Spiel durchaus mehrmals vorkommen.

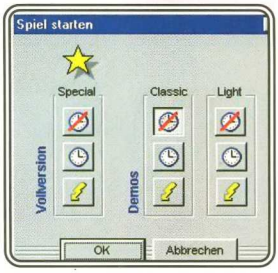
Last not least gibt es bei Passage Plus dann noch die **Special-Fassung**. Hier hat man es mit einem Endlos-Spiel zu tun, bei dem allein eine möglichst hohe Punktzahl wichtig ist. Das Programm reicht Ihnen Spielsteine an, und Sie versuchen, alle auf dem Brett abzulegen – solange es geht. Um Platz zu schaffen, löscht das Spiel alle Passagen vom Brett, die Sie waagerecht oder senkrecht gebildet haben. Ähnlich wie bei „Tetris" gibt es hier theoretisch kein Ende. Das Spiel wird abgebrochen, sobald sich kein Stein mehr unterbringen läßt.

Bei allen drei Regelversionen kann man auch gegen die Zeit spielen. In der **Zeitvariante Standard** spielen Geschwindigkeit und Frist noch keine Rolle. Ganz anders ist dies bei der **Variante Zeitbonus**. Hier wird Ihre Zuggeschwindigkeit mit Punkten belohnt. Die Uhr in der Mitte des Panels, direkt über dem aktuell angereihten Stein, läuft fünf Sekunden lang rückwärts. Je nachdem, wann Sie das Element auf dem Brett anlegen, können Sie zwischen 0 und 99 Extrapunkte pro Stein dazugewinnen. Für echte Profis ist die **Blitz-Variante** gedacht. Sie erfordert Nerven wie Stahlseile, da Sie hier nur 5 Sekunden Zeit haben, um einen Stein anzulegen. Schaffen Sie es in dieser Zeit nicht, wird Ihnen ein Bonuspunkt abgezogen, und der gerade angereihte Stein wandert zurück in den Sack.

In der vorliegenden Light-Vollversion lassen sich alle drei Zeitvarianten der Special-Fassung ohne jede Einschränkung spielen. Natürlich können Sie auch eine „Classic"- oder „Light"-Partie wagen und dabei die verschiedenen Zeitvarianten ausprobieren. Allerdings lassen sich noch nicht alle 100 Level der „Light"-Variante nutzen. Wem die Möglichkeiten der vorliegenden Light-Vollversion nicht ausreichen, der kann für wenig Geld die Profi-Vollversion erwerben. Allerdings ist auch die Light-Vollversdion bereits lizenziert und darf ruhigen Gewissens genutzt werden. Anders als bei der Shareware-Version, die deutlich weniger Funktionen aufweist, machen Sie sich bei der Light-Vollversion nicht als Raubkopierer strafbar, wenn Sie sie dauerhaft verwenden.

Weitere Funktionen im Überblick

Wenn Ihnen Passage Plus gefällt, dann sollten Sie einmal mit dem Befehl *Optionen/Steinsatz/Neogeo* einen neuen Motivsatz für Ihre Spielsteine aktivieren. Anstelle der bereits bekannten Motive, die Schiffe, Flugzeuge, Autos und Motorräder zeigen, verwendet das Programm nun verwinkelte Symbole, die nur mit Mühe auseinanderzuhalten sind. Auf jeden Fall dürfte es Ihnen jetzt in der Blitz-Zeitvariante schwerfallen, einen neuen Stein in den vorgeschriebenen fünf Sekunden anzulegen.



Welche Spielvariante möchten Sie ausprobieren? Alle Special-Levels lassen sich übrigens in der Light-Vollversion ohne Einschränkungen spielen!

Und noch ein paar Befehle für alle angehenden Großmeister der Passage: Mit der Taste <F3> geben Sie ein Spiel auf, und mit <F9> legen Sie eine Denkpause ein. Sollte ein Spiel – etwa im „Special"-Modus rein zeitlich aus dem Rahmen fallen, so sichern Sie den Spielstand mit *Spiel/Speichern* und holen ihn später mit *Spiel/Laden* wieder auf den Schirm.

Passage Plus 1.1

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte, 256-Farben-Modus
Autor:	GEKKO Software GmbH, Postfach 24 24, 55014 Mainz
E-Mail:	GEKKOSOFT@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/gekkosoft/index.htm
Preis:	gratis für alle Leser, DM 29 für die Profi-Vollversion
Tip:	✌✌✌✌✌





Das Konfigurationsfenster des Bildschirmschoners.

Light-Vollversion – Girls Collection, Vol. 1

Nackte Mädels in der Mittagspause



Erotik-Spezialist Hubertus Blume stellt den Lesern der Share-Play einen kostenlosen Bildschirmschoner zur Verfügung, wie er aufregender nicht sein könnte. Bauen Sie selbst Ihr erotisches Wunschprogramm zusammen – und warten Sie anschließend gespannt darauf, daß sich der Schoner in einer Arbeitspause aktiviert.



Der Bildschirmschoner „Girls Collection, Vol. 1" richtet sich an alle Windows-95-Anwender, die in den arbeitsfreien Minuten einmal etwas ganz anderes sehen möchten als die langweiligen Windows-Logos oder wabernden Linien der Standard-Screensaver.

Nach der Installation des Programm-Moduls von der Heft-CD aus klicken Sie mit der Maus einen leeren Bereich auf dem Windows-Desktop an. Im prompt aufklappenden Popup-Menü wählen Sie den Befehl *Eigenschaften*, in dem entsprechenden Fenster wechseln Sie dann zur Ebene *Bildschirmschoner*. Hier aktivieren Sie den Schoner „GC1", den Sie mit dem Button *Einstellungen* konfigurieren können.

Girls Collection, Vol. 1 Light

System: Windows 95 oder Win32s, Maus, Soundkarte

Autor: Blume Bild, Osterbruchweg 9, 29227 Celle-Osterloh

Internet: http://www.club21.de

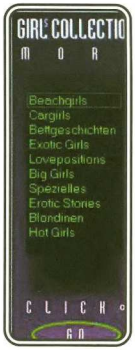
Preis: gratis für alle Leser, DM 20 für die Profi-Vollversion

Tip: ✌✌✌✌



Von Strandmiezen und großen Busen

Im Konfigurationsfenster erscheint nun das erotische Bilderset „Beachgirls", das sich aus sechs sexy Fotos von mehr oder weniger spärlich bekleideten Strandmiezen zusammensetzt. Möchten Sie eines der Bilder in die animierte Slideshow des Bildschirmschoners übernehmen, so klicken Sie es einfach mit der Maus an. Prompt erscheint der Name des Bildes in der Slideshow-Liste rechts neben den Motiven.

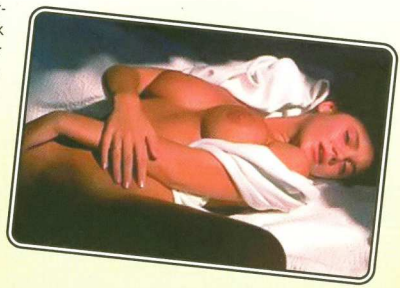


Wählen Sie ein Bilderset aus.

Sechs Bilder würden aber bei weitem nicht ausreichen, um eine aufregende Bildschirmshow für die Mittagspause zu programmieren. Da wundert es nicht, daß Sie mit dem Button *More* weitere themenbezogene Bildersets laden können. In der Light-Vollversion lassen sich die Themensets „Beachgirls", „Cargirls" und „Bettgeschichten" mit je sechs Bildern frei verwenden. Wer für 20 Mark einen Key hinzukauft, der kann auch die übrigen sieben Bildersets freischalten lassen und etwa „Big Girls" mit besonders großen Brüsten, „Love Positions" mit Liebesszenen oder „Exotic Girls" mit Schönheiten aus aller Welt aktivieren.

Die Fotos liegen auf der CD im Verzeichnis *\GC1\BILDER* vor. Wer gerade 20 Megabyte Speicherplatz auf der Festplatte frei hat, kann diesen Verzeichnisbaum auch komplett auf die Festplatte übernehmen und muß die Heft-CD dann nicht mehr im CD-ROM-Laufwerk belassen, wenn der Schoner aktiv werden soll.

Einmal bestückt, aktiviert sich der aufregende Screensaver von allein, sobald Sie für ein paar Minuten weder die Maus bewegen noch eine Taste drücken. Ein kleiner Tip für Windows-3.1-Anwender: Wenn Sie die kostenlose 32-Bit-Erweiterung „Win32s" für Windows 3.1 installiert haben, dann läuft der Schoner auch auf Ihrem „klassischen" System. Die genannte Erweiterung finden Sie im Verzeichnis *\SPLAY3_WIN32* vor.



Preis-vorteil!

Shareware Light jetzt im Abo!

Bekommen Sie jeden Monat die beste Shareware, viele Updates und Light-Vollversionen frei Haus – und das zum Abopreis von DM 15,– pro Ausgabe!



Abo-Coupon: Shareware Light für nur DM 15,– pro Heft

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/Unterschrift

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

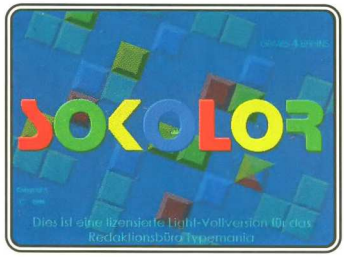
Datum, Unterschrift

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

Light-Vollversion – Sokolor 2.0

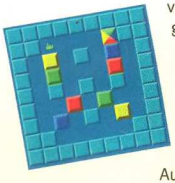
SCHIEBEFIX

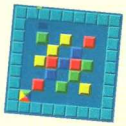
Sokolor ist ein Sokoban-Clone mit leichten Abwandlungen. Wie man es vom Original gewohnt ist, müssen auch hier Kisten verschoben werden. Allerdings braucht man dabei keine festgelegten Lagerplätze anzusteuern. Vielmehr gilt es in den 30 spielbaren Sokolor-Levels, alle Kisten der jeweils gleichen Farbe zusammenzurücken.



Sokolor – ein kniffliges Denkspiel für alle MS-DOSen.

Sokolor ist leicht zu erlernen, aber schwer zu beherrschen. „Alles ganz easy", denkt sich der übermütige Spieler, wenn er das erste Mal den Aufbau eines Sokolor-Levels begutachtet. In einem verwinkelten Gewölbe liegen diverse Kisten, die in unterschiedlichen Farben bemalt sind. Das Ziel ist es, alle Kisten einer Farbe so zusammenzustellen, daß sie sich gegenseitig berühren. Hat man diese Aufgabe in einem Level vollständig gemeistert, so gilt dieser als gelöst – und der nächste kann geladen werden.



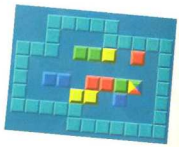


Wer nach dem Motto „Das schaffe ich schon irgendwie" mit der Schieberei beginnt, wird sich schon nach wenigen Zügen ins Aus manövriert haben. Bei Sokolor kann man nämlich nur schieben, aber nicht ziehen. Sobald eine Kiste in eine Sackgasse hineingeschoben wurde, kommt man schon nicht mehr an sie heran und darf den Level wieder von vorne beginnen. Das gleiche Schicksal blüht dem hoffnungsvollen Spieler auch, wenn er mehrere Kisten zusammengeschoben hat – sie lassen sich dann nicht mehr bewegen. Glücklicherweise kann man in der Light-Vollversion wenigstens einen einzelnen Spielschritt mit Hilfe der Undo-Funktion wieder zurücknehmen. Besser ist es natürlich, wenn einem erst gar kein Fehler unterläuft.

30 Levels frei, 70 warten noch

In der vorliegenden Fassung stehen 30 Levels zur Verfügung, in der Profi-Vollversion kommen noch einmal 70 weitere hinzu. Um einen höheren Level zu laden, braucht man die vorhergehenden Levels übrigens nicht unbedingt schon absolviert zu haben, wie das ansonsten bei vielen Spielen üblich ist. Hier wählt man einen interessanten Level einfach mit den Pfeil-Buttons von Sokolor an und drückt anschließend den Start-Button, um zu beginnen. Allerdings nimmt der Schwierigkeitsgrad von Level zu Level zu. Wer es also schafft, die 30. Spielstufe der Light-Vollversion zu knacken, der darf sich stolz zu den Intelligenzbestien zählen.

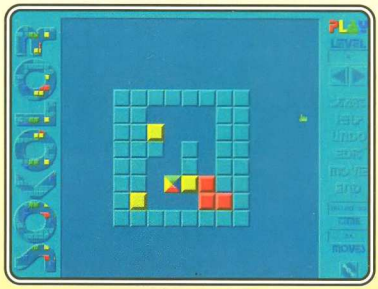
Um auch Freunden und Kollegen beweisen zu können, daß man einen schwierigen Level bewältigt hat, kann man eine Movie-Funktion einschalten, die den gesamten Lösungsversuch wie in einem Film festhält und später wiedergibt.



Der beiliegende Editor erlaubt es, eigene Level zu programmieren, die allerdings erst in der Profi-Vollversion einsatzfähig sind. Ein CD-Player, der während des Spiels Ihre Lieblings-Musik abspielt, rundet das gelungene DOS-Spiel ab.

Ein letzter Tip: Drücken Sie im Titelscreen von Sokolor die Taste „K", um ein Spiel im Spiel zu aktivieren. Vielleicht kennen Sie „Käsekästchen" ja noch aus Ihrer Schulzeit?





Schieben Sie alle Kästchen einer Farbe so zusammen, daß sie einander berühren.

Sokolor 2.0 Light

System: 386er-33, DOS ab 3.3, Maus, Soundkarte, VGA-Karte

Autor: Games 4 Brains, Felix Fontein, An den Kämpen 16, 59348 Lüdinghausen

E-Mail: fontein@t-online.de

Internet: http://home.t-online.de/home/fontein/

Preis: gratis für alle Leser, 20 DM für die Profi-Vollversion

Tip: 🐰🐰🐰🐰

Charly der Clown

Flucht aus dem Urwald

JUMP&RUN



Es gibt keine guten Jump&Run-Spiele mehr? Da haben Sie sich aber mächtig geirrt! Aus deutschen Landen kommt das kreischend bunte Hüpf-Abenteuer „Charly der Clown". Unsere Light-Vollversion bietet Ihnen bereits 10 von insgesamt 25 Levels – das sind fünf mehr als in der Shareware-Version.

Charly, der Clown, ist mit seinem Flugzeug unterwegs zu einer Zirkus-Vorstellung. Direkt über dem Dschungel geschieht das Unfaßbare, und der unglückliche Spaßmacher stürzt ab. Verschollen in einem unglaublich dichten Urwald, hat der Clown nur eins im Sinn – er muß so schnell wie möglich dort raus und den Zirkus erreichen. Schließlich können die Artisten ja nicht mit der Vorstellung auf ihn warten, oder?

„Charly der Clown" ist ein rasend schnelles Hüpfspiel für die DOS-Ebene, das aber auch von Windows aus gestartet werden kann. Das Spiel besteht aus 25 verschiedenen Levels, von denen 10 bereits in der Light-Vollversion zur Verfügung stehen. Das Ziel eines jeden Levels besteht darin, lebend den mit „Exit" gekennzeichneten Ausgang zu erreichen und unterwegs so viele Punkte wie möglich zu machen.

Bewegt wird der plastisch gerenderte Clown am besten mit den Cursortasten. So kann man ihn hin- und herlaufen lassen, und mit ein paar zusätzlichen Tastendrücken bringt man ihn auch dazu, zu springen oder einen Zirkusball zu werfen. Dieser Ball ist denn auch die einzige Waffe, mit der sich Charly gegen böse Dschungelbewohner wehren kann. Das Arsenal des Clowns umfaßt rote und blaue Zirkusbälle, die über unterschiedliche Wirkungskraft verfügen. Leider kann Charly nicht unbegrenzt viele Bälle auf seine Feinde schleudern – ab und an muß er auch ein paar entsprechende Power-ups aufsammeln, um seinen Munitionsvorrat aufzufrischen.

Im Dschungel warten merkwürdige Feinde auf den Clown. Da gibt es fliegende Eulen, zornige Riesenbienen, krabbelnde Kakteen, aber auch rollende Kanonen und anderes skurrile Zeug, das Charly das Leben ganz schön schwer macht. Bekommt unsere Figur zu viele Knuffe ab, so beginnt sie erst zu blinken, bevor sie am Ende zerplatzt und ein Leben läßt. Zum Glück hat man mehrere Leben zur Verfügung und kann das Spiel dort von neuem beginnen, wo es einen zuletzt erwischt hat. Als Belohnung lassen sich immerhin Goldmünzen aufsammeln, die das Punktekonto bereichern.

Die einzelnen Dschungellevel sind sehr liebevoll gezeichnet und erstrecken sich über mehrere Bildschirme in alle Richtungen. Oft genug muß Charly von einer kleinen Luftinsel zur nächsten hüpfen, um Abgründe zu überwinden. Dann klettert er wieder auf das „Dach" des Urwalds hinauf, um ein Hindernis zu überbrücken. Oder er macht sich tief in der Erde, unter den Wurzeln der Bäume, auf die Suche nach einigen neuen Power-ups. „Charly der Clown" überzeugt als Jump&Run-Spiel, weil es eine aufwendige 3D-Grafik und viele lustige Feindfiguren bietet, trotzdem aber sehr schnell zu spielen ist. Das bringt das Adrenalin zum Fließen und verhindert, daß man über dem Spielen ins Grübeln gerät. Viel zu schnell sind dann leider auch die zehn Levels der Light-Version durchgespielt. Aber was soll's? Wem „Charly der Clown" gefallen hat, der kann ja immer noch die Profi-Vollversion mit 15 neuen Spielstufen kaufen.





Charly der Clown – ein farbenfrohes Jump&Run-Spiel ganz ohne Gewalt.

Charly der Clown

System: 386-33, DOS ab 3.3, Maus, Soundkarte, VGA-Karte

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

Kaufhausvertrieb: Systhema-Verlag, Frankfurter Ring 224, 80807 München

E-Mail: sales@sharedirect.com

Internet: http://www.sharedirect.com

Preis: gratis für alle Leser, 29 DM für die Profi-Vollversion

Tip: MMMMM

600x – Erotik vom Feinsten!

- Jetzt über **600 Erotik-Fotos** auf der Heft-CD!
- Erkennen Sie Ihre Zukunft mit: **Ero-Tarot**
- **Gratis:** Erotik-Kalender Super-Girls '97 Lite
- **Bonus:** 23x Shareware



Das Magazin für digitale Erotik – mit Erotik-CD!

HOT CDs können Sie auch abonnieren:
Für nur DM 71,40 (DM 11,90 pro Heft anstatt DM 12,90 im Einzelverkauf) erhalten Sie die nächsten sechs Ausgaben druckfrisch per Post frei Haus. Der Versand erfolgt diskret im verschlossenen Umschlag. Füllen Sie bitte einfach den untenstehenden Coupon aus und senden Sie ihn per Post oder Fax. Wenn Sie das Heft nicht beschädigen wollen, verwenden Sie bitte eine Kopie oder schreiben Ihre Bestellung formlos auf ein Extrablatt.

Jetzt im Handel für nur DM 12,90!

Ja, ich möchte HOT CDs ab sofort im Abo beziehen. Für nur DM 71,40 erhalte ich die nächsten sechs Ausgaben regelmäßig und diskret im verschlossenen neutralen Umschlag frei Haus. Das Abo gilt zunächst für sechs Ausgaben und kann danach jederzeit gekündigt werden.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung. (Sie gehen kein Risiko ein – Ihre Bank ist verpflichtet, beanstandete Abbuchungen auf Anforderung rückgängig zu machen.)

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

☐ Verrechnungsscheck liegt bei (Einschreiben).

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Sie können Ihre Bestellung schriftlich innerhalb von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel).

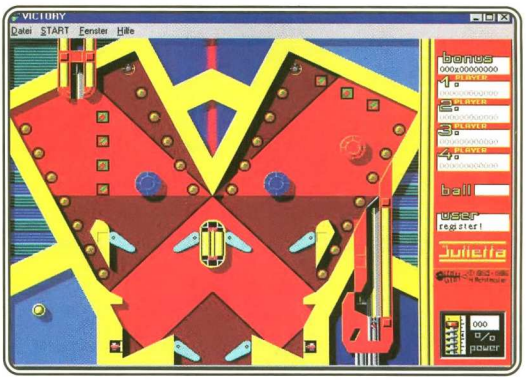
Datum, Unterschrift

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

Julietta 4.0

Flippern unter Windows

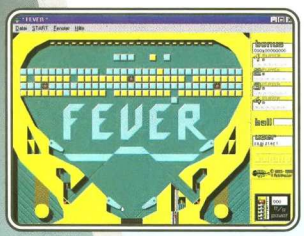
Julietta nennt sich ein 3D-Flipper für Windows, der bereits seit langem durch die Shareware-Szene geistert. Für die neue Version 4.0 hat man das Spiel von Grund auf renoviert und mit vielen frischen Effekten ausgestattet.



Der Flippertisch „Victory".

Flippern ist in der Computer-Szene total angesagt. Entsprechende gute Software ist allerdings meist teuer. Aus dem Shareware-Bereich kommt da passend das Pinball-Spiel Julietta, das bereits in seinen älteren Versionen für viel Furore gesorgt hat – nicht zuletzt dank der Auswahl an simulierten Flippertischen, die zum Programm gehörten.

Die neue Version 4.0 überrascht mit komplett neuer Optik. Anstatt den Flippertisch, den aktuellen Punktestand der Mitspieler und die Abschußvorrichtung für die Flipperkugeln wieder in getrennten Bildschirmsektionen unterzubringen, hat man bei Julietta 4.0 endlich alle Elemente in einem Fenster vereint.



Ob mit „Fever" echtes Flipper-Fieber aufkommt?

Mit dem Menübefehl *Start* wird ein neues Spiel begonnen, an dem sich bis zu vier Mitspieler beteiligen können. Sobald die erste Kugel in den Abschußschacht gerollt ist, kann man mit der Maus an einer speziellen Vorrichtung ziehen und damit die simulierte Abschußfeder spannen. Ein Mausklick reicht dann aus, um den Pinball animiert ins Rennen zu schicken.

Die Kugel gleitet von oben in den Flippertisch hinein, prallt von den diversen Banden ab und nietet hoffentlich zugleich mehrere Targets um, die den Punktestand in die Höhe schnellen lassen. Das Ziel besteht bekanntermaßen hauptsächlich darin, den Ball so lange wie möglich im Spiel zu behalten. Dazu steuert man die Hebel des Flippers mit der rechten und linken Maustaste, um die Kugel geschickt wieder nach oben zu schleudern und neue Targets umzuschießen.

Julietta ist ein Multiball- und Multiflipper-Spiel. Das bedeutet, daß es bei jedem Tisch mehrere Hebelpaare geben kann, die der Spieler synchron mit der Maus steuert. Andererseits können sich auch mehrere Kugeln zugleich im Spiel befinden.

Auswahl der Tische

Julietta 4.0 kommt mit über 40 verschiedenen Tischen daher, von denen jeder anders aufgebaut ist als die übrigen und somit nach einer jeweils eigenen Spielstrategie verlangt. In der Testversion lassen sich zwar nur fünf dieser Tische aktivieren, dafür ist es aber möglich, mit dem beiliegenden Level-Editor eigene Tischkonstruktionen zu basteln und abzuspeichern.

Julietta 4.0 ist zweifelsohne ein 3D-Flipper mit Potential. Leider gelingt es dem auch in der neuen Version noch vergleichsweise einfachen Programm nicht, in Sachen Grafik gegen die kommerziellen PC-Flipper zu bestehen. Die Ausstattung der Julietta-Tische beruht nun einmal auf simpelsten Grafikelementen und nicht wie bei anderen Programmen auf gerenderten 3D-Modulen, die den Aufbauten eines echten Flippers nachempfunden sind.



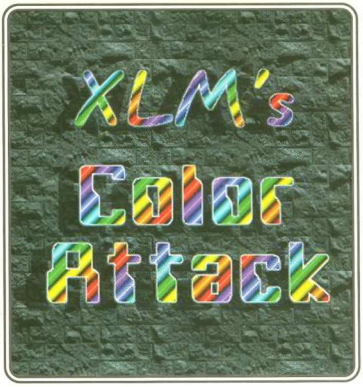
Als Ausgleich für die einfache Grafik erlaubt Julietta es dem Spieler allerdings, fast alle wesentlichen Programmoptionen einzustellen. Mit dem Befehl *Fenster/Einstellungen* wird ein Konfigurationsdialog geladen, in dem Sie Anzahl, Farbe und Tempo der Kugeln, das Gefälle des Tisches, die Abprallwucht der Banden und die Anzahl der Versuche pro Spieler bestimmen. Außerdem können Sie hier die Geräuschbegleitung aktivieren, die wahlweise über die Soundkarte oder über den PC-Piepser zu hören ist.

Julietta 4.0

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Hubert Achthaler, Kongreßstr. 6, 52070 Aachen
E-Mail:	achthaler@t-online.de
Internet:	http://members.aol.com/achthaler/root.htm
Preis:	30 DM (für Schüler und Studenten 20 DM)
Tip:	✌✌✌

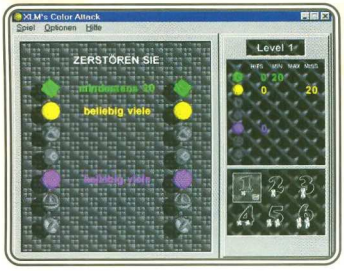
XLMs Color Attack 1.0

Krieg der Farbkugeln



Axel Maierhöfer denkt gar nicht daran, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen. Der bekannte Entwickler der Spiele „Dr. Harrison" und „Crazy Gravity" legt nach einem halben Jahr Programmierpause schon wieder einen neuen Hit vor. Bei „XLMs Color Attack" schießen Sie mit Ihrem Raumschiff dreidimensional gerenderte Farbkugeln ab.

Bei XLMs Color Star handelt es sich um ein Weltraum-Ballerspiel. Angesichts dieses Be-



Die Mission eines Levels.

griffs rutscht der wahre Fan noch einmal kurz auf seinem Schreibtischstuhl hin und her, um es sich vor dem Bildschirm so richtig bequem zu machen, klemmt dann die Zungenspitze zwischen den Backenzähnen fest und bestreicht abschließend den Feuerknopf des Joysticks mit Margarine, damit er besser flutscht.

Vergebliche Liebesmüh! XLMs Color Attack ist zwar ein Schießspiel vor einer Weltraumkulisse, aber eines, das Köpfchen verlangt. Und das bedeutet, daß man abwarten und taktieren muß, bevor man mit seinem Raumschiff etwas vom Himmel holen kann – der schnelle Feuerfinger allein bringt's hier nicht.

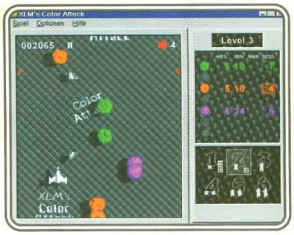
Das Spiel verfügt über 100 Levels, von denen zehn bereits in der Testversion spielbar sind. In jedem Level fliegen dreidimensional gerenderte Farbkugeln animiert in einen Schacht hinein, an dessen unterem Ende sich der Spieler mit seinem Raumschiff aufhält. Mit der Bordkanone kann er die Farbkugeln anvisieren, und schließlich werden sie mit einem gezielten Schuß zum Platzen gebracht. All das wäre auch ganz einfach, wenn da nicht noch die Levelaufgaben eine zusätzliche Hürde bildeten.

Jeder Level gibt Ihnen eine konkrete Mission mit auf den Weg, die beispielsweise so ausfallen könnte: „Schießen Sie mindestens 20 gelbe Kugeln ab, aber nicht mehr als 10 rote." Das bedeutet, daß Sie das Spiel gewonnen haben, sobald Sie 20 gelbe Kugeln zum Platzen gebracht haben. Gehen bei dieser Ballerorgie aber mehr als 10 rote Kugeln kaputt, so haben Sie die Partie verloren und müssen den Level erneut beginnen.

Power-ups satt

Zu Beginn des Spiels können Sie zwei Schuß zur gleichen Zeit abfeuern. Bevor die dazugehörigen Projektile den Bildschirm verlassen haben, können Sie jedoch nicht wieder schießen. Um diesen lästigen Zustand zu überbrücken, lassen sich Power-ups einsammeln, die in Form von plastisch dargestellten grauen Kugeln auf dem Bildschirm erscheinen.

Die Power-ups beschleunigen die mögliche Schußfolge, spendieren neue Waffensysteme und installieren mitunter auch einen zweiten Waffenlauf. Einige der Goodies vergrößern sogar die Bewegungsfreiheit des Raumschiffs, so daß es sich nicht nur zu den Seiten, sondern auch nach oben hin bewegen kann.



Es kann losgehen...

Haben Sie mit Hilfe der Power-ups mehrere Waffensysteme in Ihr Kampfschiff eingebaut, so können Sie mit den Tasten <1> bis <6> gezielt eine Waffe auswählen und verwenden.

XLMs Color Star bietet eine für Windows ungewohnt plastische 256-Farben-Grafik mit absolut überraschenden Animationen. Die kniffligen Levels werden Sie für lange Zeit an den Bildschirm fesseln, auch wenn überzeugte Ballerfreunde das Tempo vermissen werden, das ansonsten den Spielspaß einer Shoot-'em-up-Orgie ausmacht.

Vom gleichen Entwickler findet sich **XLM Dr. Harrison** in der neuen Version 2.6 ebenfalls auf der Heft-CD.

XLMs Color Attack 1.0

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	Axel Meierhöfer, Eisenbahnstr. 2, 91572 Bechhofen
E-Mail:	106125.161@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/XLMSoft/
Preis:	29 DM
Tip:	🐰🐰🐰🐰

Crazy Nine 1.0

Neue „verrückte" Spiele

Josef Stöckl meldet sich aus seiner Entwicklerklausur in der österreichischen Hauptstadt mit frischer Software zurück. Im Handgepäck hat der Knobelexperte sein neues Denk- und Geschicklichkeitsspiel Crazy Nine und Updates seiner anderen Crazy Games für Windows mitgebracht.



Crazy Nine im edlen Mahagoni-Design.

Josef Stöckl hat sich in der Shareware-Szene schon längst einen Namen als der Knobel-Baron gemacht. Seine Windows-Spiele fordern den Geist und die Fingerfertigkeit zugleich. Mit ihren originellen Konzepten und kniffligen Aufgabenstellungen machen sie so manchen müden PC-Arbeiter wieder wach.

Nachdem bereits vor einem halben Jahr über zwei Dutzend „Crazy Games" erschienen sind, stellt „Crazy Nine" die erste Neuerscheinung seit geraumer Zeit dar. Der Meister experimentiert derzeit ganz gerne, und so liegt das neue Spiel in Versionen für Windows 3.x und Windows 95 vor.

Crazy Nine ist eine Tetris-Variante, die auf einem flachen simulierten Brett mit 9x9 Feldern gespielt wird. Sobald eine neue Runde eingeläutet ist, reicht das Programm dem Spieler diverse Bauteile an. Es handelt sich dabei um flache simulierte Holzklötzchen. Sie setzen sich aus Quadraten zusammen, die innerhalb einer 3x3-Matrix verteilt sind. Die Bausteine sind per Drag&Drop so auf dem Spielbrett zu verteilen, daß geschlossene Flächen mit jeweils neun Quadraten entstehen. Komplette „Neuner" lösen sich prompt auf. Da Crazy Nine gegen die Zeit gespielt wird, ist es gar nicht so leicht, die verwinkelten Bausteine so anzulegen, daß geschlossene Flächen entstehen. Viel häufiger kommt es dazu, daß sich einzelne Quadrate ungeschickt überlagern. Das ist durchaus erlaubt und kein Problem, solange der Turm der aufgestapelten Bausteine nicht zu hoch wächst. Mit jeder Schicht wird das betreffende Holzfeld nämlich dunkler, bis es sich nach fünf oder sechs Verfärbungen in eine Marmorplatte verwandelt. Das ist sehr ärgerlich, denn eine solche Platte stört den Verlauf des Spiels erheblich – auf ihr lassen sich nämlich keine weiteren Holzstücke mehr plazieren. Zum Glück reicht das Programm dem Spieler ab und an eine Bombe an, mit der sich auch Marmorplatten wieder zerstören lassen.

Das Ziel bei Crazy Nine besteht darin, so lange wie möglich zu überleben, um gegen die Zeit zu punkten. Die besten Spieler können sich anschließend mit ihren Namen in der Highscore-Liste verewigen.

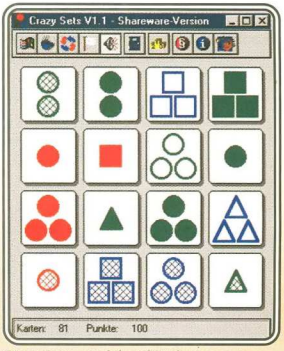


Crazy Objects – wer schnell denkt, knackt das Rätsel.

Crazy Games in neuen Versionen

Zusammen mit Crazy Nine sind viele bekannte Crazy Games in neuen Versionen erscheinen. Diese Updates haben wir auf der Heft-CD für Sie zusammengefaßt.

Bei **Crazy Atoms 2.0** schieben Sie die einzelnen Atome eines Moleküls in einem Labyrinth zusammen. Bei dieser Sokoban-Variante kommt man mit jedem neuen Level stärker ins Schwitzen.



Crazy Sets – welche Plättchen passen wohl zusammen?

Crazy Area 2.0 erinnert ein bißchen an Crazy Nine, weil es auch hier darum geht, verwinkelte Spielsteine auf einem Brett abzulegen. Ziel ist es aber diesmal, alle angereichten Spielsteine loszuwerden, um dann in einen weiteren Level mit einem neuen Brett und neuen Bauteilen zu gelangen.

Crazy Fits 1.1 kann man fast als ein Memory-Anlegespiel bezeichnen. In den vier Ecken des simulierten Spielbretts liegen bereits Spielplättchen aus, die Motive wie Diamanten oder Kiesel zeigen. Das Programm reicht ständig neue Steine an, die gegen die Zeit an den bereits plazierten Elementen anzulegen sind.

Die Update-Lawine aus Österreich bringt ferner auch neue Versionen von Crazy Loops, Crazy Objects, Crazy Patterns und Crazy Sets.

Crazy Nine 1.0

System:	Windows 3.1 oder Win 95, Maus, Soundkarte
Autor:	Josef Stöckl, Kundmanngasse 10/9, A-1030 Wien
E-Mail:	106371,1776@compuserve.com
Preis:	20 DM
Tip:	

Kriminal Tango 2.0

Der moderne Robin Hood

Den Reichen ihr Geld zu stehlen, um es dann den Armen zu geben – das ist das erklärte Ziel bei der Monopoly-Variante „Kriminal Tango". Der Spieler zieht dabei durch die Stadt, um Geschäfte zu überfallen und die Taschen von Passanten zu plündern.



Das Spielbrett von „Kriminal Tango".

In der Shareware-Version von „Kriminal Tango" tritt der Spieler in der Rolle von Hände-hoch-Joe gegen den Computergegner Bodo an. Das Ziel besteht darin, auf einem simulierten Monopoly-artigen Brett soviel Geld wie nur möglich zu klauen, zu stehlen und zu räubern, um es dann für einen hehren Zweck zu spenden. Wer viel Schlechtes tut, um anschließend Gutes zu wirken, der handelt ganz im Sinne der Ganovenehre und kann den Kriminal-Tango angemessen zu Ende tanzen.



Eine der schlimmen Ereigniskarten.

Leider ist es in der Shareware-Version noch nicht möglich, mehrere menschliche Spieler anzumelden oder die Voreinstellungen für die Spielfiguren zu ändern. Dieses Vergnügen bleibt den Besitzern der Vollversion vorbehalten.

Einbruch oder Überfall?

Um nach dem Start einer neuen Runde auf dem Spielbrett voranzukommen, muß gewürfelt werden. Sobald der Würfel fällt, geht die entsprechende Spielfigur animiert um die entsprechende Anzahl Felder auf dem Brett vor. Kommt sie dabei zu einem Gebäude, so kann per Mausklick auf einen Button sofort ein erster Überfall vorbereitet werden.

Ein Fenster zeigt dabei das Objekt der Begierde (etwa ein Mehrfamilienhaus) an, das man ausräubern könnte, und nennt die Beute in Dollar, die dabei zu holen ist. Allerdings sollte man auch das Risiko nicht unterschätzen, das mit Hilfe von zwei Balkengrafiken veranschaulicht wird. Ist die Gefahr, von der Polizei erwischt zu werden, größer als die Chance, den Raub ungestraft vollenden zu können, so sollte man vielleicht lieber die Finger davon lassen. Ansonsten wagt man per Buttondruck den Einbruch.

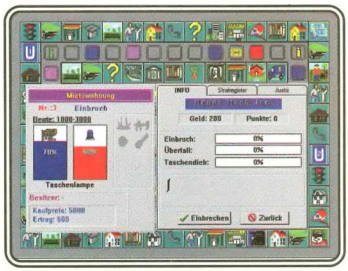
Geht alles glatt, erhält der Spieler das Geld und ein paar Erfahrungspunkte, die bei der nächsten Aktion gleicher Art die Chance auf einen gelungenen Bruch erhöhen. Schlägt der Coup fehl, hetzt man sich schnell die Polizei auf die eigene Fährte. Straftaten verjähren nach einigen Spielrunden. Wird man aber doch noch von der Polizei erwischt, so wandert die Spielfigur schnell in den Knast, also in den mittleren Gefängnisring. Als Sträfling kann man zwar weiter um das Brett herumwandern, aber dabei kein Geld machen – logisch, oder? Dafür darf man per Buttondruck einen Ausbruch wagen. Geht der allerdings daneben, erhält man noch einige Strafrunden zusätzlich aufgebrummt.

Auf dem gewöhnlichen, äußeren Ring gibt es nicht nur Häuser, in die man einbrechen kann, sondern auch Geschäfte und Banken, bei denen der Spieler einen richtigen Überfall wagen kann. Außerdem ist es möglich, einen Taschendiebstahl zu verüben. Viele Ereigniskarten bringen zusätzlichen Pfiff in das Spiel. Sie spendieren dem Spieler neues Einbruchswerkzeug, lassen aber auch schon mal ein Brecheisen durchrosten und sorgen darüber hinaus für weitere positive wie negative Überraschungen.

Spenden ist seliger als nehmen

In der Vollversion steht nach dem Diebstahl der Wechsel in den inneren Ring von „Kriminal Tango" an. In diesem Ring kann man sein ganzes Geld verlieren, verjubeln oder spenden. Für jede gemeinnützige Spende gibt es Punkte, und wer am Ende die meisten Punkte hat, der gewinnt.

„Kriminal Tango" wartet mit einer einfachen Grafik auf, kann aber von der Spielidee her voll überzeugen. Leider ist die Shareware-Version in vielen Bereichen eingeschränkt und verhindert so einen wirklich aussagekräftigen Test.



Die Statistik zeigt, ob sich ein Einbruch lohnt oder nicht.

Kriminal Tango 2.0

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor: Thomas Schwab, Sommerstraße 6, 92421 Schwandorf
Preis: 30 DM
Tip: 🐰🐰🐰

Der Programmteil: 40 Top Games

Spiele kompakt

Kribbelt es Sie ständig in den Fingern, träumen Sie von bunten Joysticks, sehen Sie bereits Aliens über den Monitor fliegen? Kurzum: Brauchen Sie andauernd neuen Spiele-Stoff? Ihnen kann geholfen werden! Über 40 neue Shareware-Spiele haben unsere Redakteure wieder aus dem Netz gefischt. Lassen Sie sich auf den folgenden 20 Seiten wieder einmal von uns überraschen.

AGNS 2.0 – Stategie auf hoher See
AM's Mini Golf 3D 1.1 – Minigolf-Simulation
Angel's Return 1.0 – Erotikspiel
Animated Slots 95 1.1 – Einarmiger Bandit
Animatin 95 – Breakout-Clone
Annihilator Tank 1.0 – Panzerschlacht in 3D
BlockMeister – Denk- und Geschicklichkeitsspiel
Blood of Evil 2 2.0 – Klik&Play-Spiel
Bonus Wheel Slots 1.1 – Einarmiger Bandit
CARnage – Klik&Play-Spiel
Chainlink 1.1 – Karten-Patience
CK Escape 1.0 – Sokoban-Clone
Daniel's Checker Challenge 2.7 – Dame-Brettspiel
DamaAngla 1.0 – Dame-Brettspiel
DamaTurka 1.0 – Dame-Brettspiel
Dice 1.0 – Kniffel-Spiel
Flip Over 2.0 – Memory
Jigsaws Galore 1.3 – Puzzlespiel
Labyrinth 3D 1.0 – 3D-Irrgarten
Last Knight at Camelot 1.0 – Jump&Run-Spiel
Lomax Boulders – Boulder-Dash-Variante
MegaSlots 1.0b – Einarmiger Bandit
Memorix – Memory
Minitris 2.01 – Tetris-Variante
Mutant Chicken Races 1.1 – Hühnerrennen
Napoleon Solitaire 2.0 – Karten-Patience
PC Fishing Adventures 1.0 – Angelsimulator
PocoMan 1.0 – Sokoban-Clone
Pogo's Dreams 1.20 – Tetris-Variante
Poker Challenge 1.4 – Pokerspiel
Power-Play Slots 1.1 – Einarmiger Bandit
Prairie Dog Hunt Pro 97 – Ballerspiel in 3D
Pretty Good Solitaire 2.1a – Karten-Patience
SinkSub Pro 97 1.21 – U-Boot-Jagd
Solitile 4.0 – Mahjongg-Variante
Solo Peg 1.1b – Steck-Solitaire
Strip Poker for Windows 2.20 – Erotikspiel
Turbo Video Poker 95 2.01 – Pokerspiel
Ultima 21 Blackjack 3.0 – Blackjack-Spiel
Wild Wizard Slots 1.1 – Einarmiger Bandit



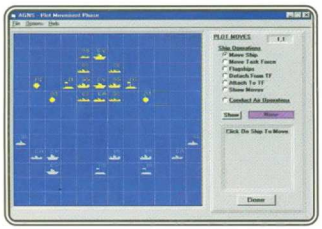
AGNS 2.0

Trickreiche Marinemanöver

AGNS ist ein waschechtes Strategiespiel für ausgebuffte Seebären. Plazieren Sie Ihre Zerstörer, U-Boote und Flugzeugträger so auf hoher See, daß der Feind keine Chance hat, Ihre Linien zu durchbrechen.

Ganz klar gesagt: Ein Spiel wie AGNS kann man nicht in fünf Minuten beherrschen und auch nicht „mal eben" durchspielen. Ein paar Stunden wird es schon dauern, bis man sich soweit in das Regelwerk vertieft hat, daß die ersten Seekriegsaktionen nicht nur angeleiert, sondern auch durchgeführt werden können. Dieses Einstudieren der Regeln wird die meisten Spieler abschrecken, viele Hobby-Strategen aber anlocken.





Der Kampf kann beginnen.

Zu Beginn einer neuen Partie muß jeder Spieler seine Schiffe auf einem Spielplan mit 12 mal 12 Feldern plazieren. Da gibt es eine Hauptbasis, eine „Island base", ein Kriegsschiff, einen Schlachtkreuzer und ein paar Unterseeboote, um nur einige der Einheiten zu nennen. Sie werden per Mausklick auf den untersten fünf Reihen des Spielplans plaziert und sollten dort einen funktionierenden Gefechtsverband bilden. Das bedeutet, daß schnell operierende Einheiten wie Zerstörer und U-Boote möglichst weit vorn unterzubringen sind, während die Hauptbasis so im Konvoi zu verstecken ist, daß der Gegner garantiert nicht an sie herankommt.

Nach der Aufstellung der Einheiten kann der Kampf beginnen. Das Spiel findet in Zügen statt, in denen der Spieler und der Computergegner einander abwechseln. Zuerst werden die Schiffe per Mausklick über das Brett gezogen, dann gibt es eine Luftkampfphase mit den Flugzeugen der verschiedenen Basen. Es folgt eine allgemeine Kampfphase der Schiffe, an die sich eine wichtige Reparaturphase anschließt. Das Ziel besteht bei AGNS darin, alle feindlichen Einheiten zu versenken oder die Hauptbasis des Gegners in Besitz zu nehmen.

Vor der Planung der einzelnen Züge sollte man die Online-Hilfe konsultieren, weil sie zu allen Schiffstypen umfassende Informationen bereithält. So erfährt der Spieler beispielsweise, daß die „Island base" bis zu 8 Flugzeuge beherbergt und von feindlichen Fliegern, „Cruisers" und „Battleships" attackiert werden kann.

In der Vollversion lassen sich viele Einstellungen des Spiels ändern. So kann man AGNS auf einem größeren Brett und mit noch mehr verschiedenen Schiffstypen spielen.

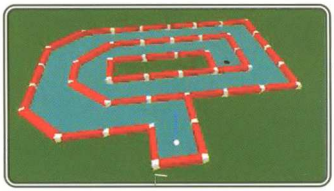
AGNS 2.0

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	K.I.S. Software, 47 Sunnybrook Drive, Avon, CT 06001, USA
E-Mail:	74067.2102@compuserve.com
Preis:	14,95 $
Tip:	

AM's Mini Golf 3D 1.1

Lust auf Minigolf?

Das Freizeitvergnügen Minigolf scheint in der Shareware-Szene mächtig angesagt zu sein. AM's „Mini Golf 3D" ist bereits die vierte Umsetzung in Folge, die wir in den letzten Monaten auf die Festplatte laden durften.



Minigolf am Bildschirm – mit den Cursortasten wird gezielt.

Regnet es draußen wieder einmal über alle Maßen, so können die Gummistiefel des freizeitsportbegeisterten PC-Besitzers im Schuhschrank bleiben – Minigolf läßt sich auch auf dem Computer spielen, wenn die Festplatte zuvor mit dem geeigneten Programm gefüttert wurde.

Das DOS-Spiel „AM's Mini Golf 3D" lädt bis zu neun Spieler dazu ein, sich mit ihren Namen zu einem ganz besonderen Turnier anzumelden. Es reicht in der Testversion bereits über 9 Bahnen, in der Vollversion sind es doppelt so viele.

Sobald das Spiel beginnt, wird die erste Minigolfbahn in 3D-Schrägdraufsicht gezeigt. Mit den Pfeiltasten <links> und <rechts> zielt man, um den Abschlag des Golfballs vorzubereiten. Dabei ändert sich der Standort des Spielers übrigens nicht. Vielmehr dreht sich der ganze Minigolf-Platz animiert um den Golfball herum – das erleichtert das Zielen ungemein, da man immer über die gleiche Achse peilt. Drückt der Spieler beim Zielen gleichzeitig die rechte >Shift<-Taste, so ist ein noch feineres Ausrichten möglich.

Stellen Sie beim Golfen fest, daß sich die aktuelle 3D-Bahn nur schwer überblicken läßt, so können Sie mit den Pfeiltasten <oben> und <unten> den Winkel der Perspektive ändern. Mit den Tasten <+> und <-> läßt sich die Bahnansicht außerdem auch noch zoomen. Um den Ball abzuschlagen, wird die Leertaste betätigt. Je länger man sie gedrückt hält, desto mehr Kraft steckt hinter dem Abschlag, wie eine eingeblendete Balkengrafik verdeutlicht.

Nachdem der Ball abgeschlagen worden ist, rollt er über die Bahn, prallt von den Banden ab und kommt dabei hoffentlich ein Stück näher an das Ziel heran. Die Bahnen selbst sind so verwinkelt aufgebaut, daß es schon einiger Abschläge bedarf, bis der Ball endlich eingelocht ist. Mit Schikanen wie Sandhügeln oder Barrikaden braucht man nicht zu rechnen. Allerdings werden die Bahnen von Level zu Level immer verwinkelter, so daß das „Pars" (hier: vorgegebene Anzahl der benötigten Schläge für ein optimales Spiel auf der betreffenden Bahn) beständig ansteigt.

Wer auf den Geschmack gekommen ist und mit dem Minigolf-Programm spannende Turniere ausgetragen hat, der bestellt die Vollversion und bastelt mit dem dann beiliegenden Level-Editor eigene Bahnen zusammen.

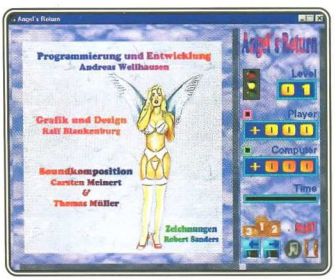
AM's Mini Golf 3D 1.1

System:	486, 4 MB RAM, DOS ab 5.0, VGA-Grafikkarte, Soundkarte
Autor:	Andrew McNab, 40 Nine Acres Close, Charlbury, Oxford, OX7 3RB, UK
E-Mail:	101447.2365@compuserve.com
Preis:	16 $
Tip:	

Angel's Return 1.0

Nackte Engelchen

Wenn Programmierer versuchen, Computerspiele und Erotik auf einen Nenner zu bringen, kommt oft genug bloß eine ordinäre Strip-Poker-Variante heraus. Daß es auch anders geht, zeigt Anra Software. Ihr Spiel „Angel's Return" hat Pfiff – und ist trotzdem erotisch.



Angel's Return – ein neues Erotikspiel für Windows.

Angel's Return ist in erster Linie eine Brettspielsimulation mit einer neuen Idee und überzeugender Grafik. Auf einem Spielbrett mit 8 x 8 Feldern liegen zahlreiche Plättchen mit aufgedruckten Ziffern. Die Hälfte der Plättchen ist blau, die übrigen sind orange gefärbt. Das Ziel des Spielers besteht darin, so viele von den orangefarbenen Spielplättchen wie möglich einzusammeln (weil sie das Punktekonto bereichern) und zugleich die blauen zu meiden (weil sie nur Minuspunkte einbringen).

Mitten auf dem Brett ist eine kleine Spielfigur plaziert, die abwechselnd vom Spieler und vom Computergegner gezogen wird. Beide Partner wechseln sich dabei mit der Zugrichtung ab. Hat der Computergegner gerade ein Feld in der waagerechten Reihe von der Spielfigur aus angesteuert, so muß der menschliche Spieler anschließend ein Feld in der senkrechten Reihe aussuchen. Dieser Zugzwang macht sich bei den ersten Zügen noch nicht negativ bemerkbar, weil es in der Regel genug von den „günstigen" Spielplättchen zum Anklicken gibt. Schon bald wird man allerdings regelrecht gezwungen, auch negative Punkte zu sammeln. Wer geschickt um mehrere Züge im voraus denkt, der kann seinen Gegner in manche üble Falle tapen lassen und ihm mächtig Miese einbrocken.

Hinter den sich auflösenden Plättchen baut sich beim Spielen ein unscharfes Erotikfoto auf. Es wird nur dann scharfgestellt, wenn der Spieler es schafft, in der aktuellen Runde mehr Punkte zu sammeln als der Computer. Nur dann wird auch der Folgelevel geladen, der eine neue Aktfotografie – und neue Spielplättchen-Motive – bereithält. Bevor man Angel's Return spielt, sollte man unbedingt die Online-Hilfe aufrufen, die alle Spielplättchen der einzelnen Leveis vorstellt und zeigt, welche von ihnen Plus- und welche Minuspunkte einbringen.

In der Vollversion stehen 32 Levels mit vielen weiteren Pin-up-Girls, drei verschiedene Oberflächen und vier Sounds zur Verfügung.



Zur Belohnung gibt es ein Erotikbild.

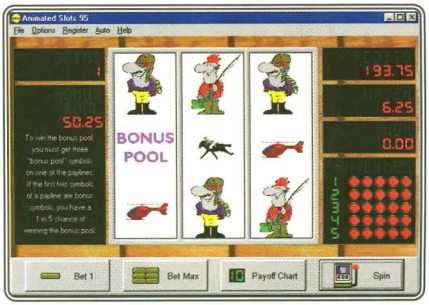
Angel's Return 1.0

System:	Windows 3.1, Maus, Highcolor-Modus, Soundkarte
Autor:	Anra Software, Waterender Weg 4, 26123 Oldenburg
Internet:	http://members.aol.com/anrasoft2/index.html
Preis:	29,95 DM
Tip:	

Animated Slots 95 1.1

Animiertes Groschengrab

„Animated Slots" heißt ein Einarmiger Bandit für Windows 95. Auf drei Rollen drehen sich lustige Symbole in animierter Darstellung – und bringen Ihnen hoffentlich das ganz große Glück. Etliche Spiele im Spiel werten diese simulierte Slot Machine zusätzlich auf.



Mit jedem Spiel wird der Bonus-Pool um 25 Cents aufgewertet.

Beim Glücksspiel haben in der Regel nur die Veranstalter wirklich Glück – sie ziehen den Spielern die Moneten aus der Tasche. Wer den Nervenkitzel vor dem Geldspielautomaten liebt, aber trotzdem sein Portemonnaie schonen möchte, der sollte sich einmal einen Einarmigen Banditen für die Festplatte des heimischen PC ausgucken. Der bringt auch viel Spaß, schluckt aber kein wirkliches Geld. Ganz im Gegenteil: Schaltet man den Rechner wieder aus, verwehen alle virtuellen Schuldscheine in den Tiefen des Arbeitsspeichers.

„Animated Slots" ist ein neuer Einarmiger Bandit für Windows, der einige interessante neue Spielelemente mitbringt. Gespielt wird hier mit drei Rollen, aber insgesamt fünf Paylines, auf die der Spieler jeweils bis zu fünf Münzen setzen kann. Bei einem Einsatz von 25 Cents pro Plazierung ergibt sich beim Ausreizen aller Möglichkeiten immerhin schon ein Einsatz von 6 Dollar 25 pro Runde – ganz ordentlich, oder?

Das Ziel ist in erster Linie, drei gleiche Symbole in eine Reihe zu bekommen. Für drei Pferde gibt es fünf Dollar, für drei Männchen immerhin schon 50 Dollar. Das Beste an der Sache: Der Gewinn kann beim Spiel „Let it Ride" sofort wieder riskiert werden. Frei nach dem Motto „Doppelt oder nichts" fordert man den Computergegner zu einer Partie Blackjack heraus. Der dabei erzielte Gewinn läßt sich immer wieder aufs neue verdoppeln, wenn einem das Glück denn hold ist.

Geld bringt auch der Bonus-Pool, der in jeder Runde automatisch um 25 Cents erhöht wird. Bekommt man mindestens zwei Bonus-Symbole auf eine Reihe, so kann man per Mausklick einen Tip abgeben, unter welchem von fünf eingeblendeten Symbolen sich der Jackpot verbirgt. Rät man richtig, kann der Bonus-Pool sofort eingesackt werden.

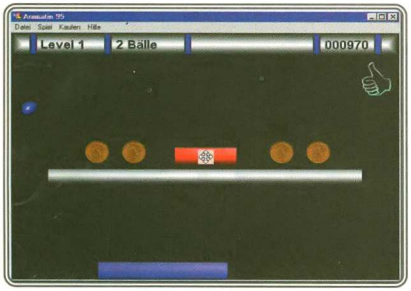
Animated Slots 95 1.1

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	Ultisoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	ultisoft@mind.net
Internet:	http://www.softsite.com/ulti/
Preis:	20 $
Tip:	

Animatin 95

Pfennigfuchserei

Animatin 95 ist ein Breakout-Clone für Windows 95. Wem es gelingt, mit seinem Ball möglichst viele Pfennigstücke einzusammeln, der kann sich den Zutritt zum nächsten Level nicht nur erspielen, sondern auch erkaufen.



Wer den Pfennig nicht ehrt...

Breakout ist ein klassisches Automatenspiel der frühen Achtziger, das in den letzten Jahren gleich dutzendweise neu auf dem PC umgesetzt und variiert worden ist. Unzählige farbenfrohe Clones mit etlichen neuen Ideen und Bonusfunktionen haben die Ansprüche der Anwender immer weiter nach oben geschraubt. Da verwundert es nicht, daß ein nicht ganz so perfekt programmiertes Werk gleich mit Ablehnung überschüttet wird.

So wird es wohl auch Animatin 95 gehen, einem grafisch nicht so überzeugenden Breakout-Spiel für Windows 95, dessen Levels sehr einfach zu knacken sind und bei dem so recht keine „Action" aufkommen mag.

Hat der Spieler den Highcolor-Modus von Windows aktiviert, so baut sich nach dem Start von Animatin 95 ein schwarzes Fenster auf, das äußerst spärlich mit Spielelementen besetzt ist. Mit der Maus steuert man einen breiten Schläger, der am unteren Rand des Programmfensters dafür sorgen muß, daß der Ball nicht das Feld verläßt – denn sonst ist eines von zwei Spielleben verwirkt.

Mit dem Schläger treibt der Spieler den Ball ins Spielfeld zurück. Dort soll das kleine Geschoß mit Pfennigsymbolen kollidieren, die auf diese Weise abgeräumt werden und das Punktekonto füllen. Außerdem gilt es noch, gelbe Balken zu treffen, die sich allerdings nur ganz langsam und erst nach mehreren Treffern auflösen. Um das Handling zu erleichtern, erscheint in jedem Level noch ein roter Balken, an dem der Ball ebenso gut abprallt wie am eigentlichen Schläger. Dieser Balken läßt sich mit der Maus auf eine gewünschte Position schieben – so kann man praktisch zwei Schläger gleichzeitig nutzen. Berührt der Ball schließlich ein Hand-Symbol, so gilt der Level als beendet, und der nächste wird geladen.

Sieben Levels stehen bereits in der Testversion zur Verfügung, 33 werden es in der Vollversion sein. Wer wider Erwarten bei Animatin 95 nicht zum Zuge kommt, der nimmt sein bisher eingesammeltes Pfenniggeld und investiert es in einen neuen Ball (3000 Punkte) oder in einen Levelsprung (10.000 Punkte).

Animatin 95

System:	Windows 95, Highcolor-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	Stefan Walker, Stettiner Str. 27, 70825 Korntal
Preis:	30 DM (15 DM für Schüler)
Tip:	

Annihilator Tank 1.0

Panzerkrieg

Wer ein Faible für schnelle Taktik- und Ballerspiele hat, der kann seine Kriegskunst bei „Annihilator Tank" unter Beweis stellen. Das DOS-Spiel setzt Sie in einen Panzer und fordert Sie dann auf, sich ganz allein einer feindlichen Streitmacht zu stellen.

Wer mit dem Begriff „Tank war", zu deutsch Panzerkrieg, nicht erster Linie reale Schreckenserinnerungen, sondern spielerisches Militärabenteuer verbindet,



kann Spaß an Action-Simulationen à la „Annihilator Tank" haben. Hier wird die Sehnsucht danach, einen Platz in einem stählernen Kampfungetüm zu besetzen, gefahrlos am PC-Bildschirm gestillt. Die Regeln dieses netten 3D-Panzerballerspiels sind schnell verstanden.

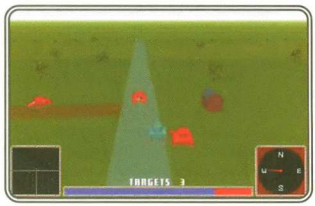
„Annihilator Tank" setzt sich aus drei Szenarien zusammen, die jeweils mindestens zehn Missionen umfassen. Das erste Szenario kann bereits in der Testversion gespielt werden, die beiden verbleibenden stehen erst in der Vollversion zur Verfügung.

Jede Mission beginnt mit einem Briefing. Hier erfahren Sie die Aufgabe, die Sie zusammen mit Ihrem Panzer im aktuellen Level erfüllen müssen. Meistens läuft der Einsatzbefehl darauf hinaus, alle roten Panzer im Kampfgebiet zu vernichten, bevor diese auf dem Bildschirm allzuviel Unfug anstellen können.

Die Landschaft, in der sich die Panzer bewegen, wird dreidimensional in Schrägdraufsicht dargestellt und ist denkbar einfach gezeichnet. Da die Grafik nicht von allzu vielen Details gebremst wird, ist „Annihilator Tank" ein schnelles Spiel, das sich vor allem für Action-Freunde eignet.

Der eigene Panzer wird mit den Richtungstasten gesteuert, die Leertaste feuert einen Schuß ab. Der Spieler sollte möglichst schnell ein Gefühl für die Steuerung seines Tanks bekommen, da am Horizont bereits die rot gefärbten Panzer der Gegner näherrücken. Sie nehmen das stählerne Kampffahrzeug des Spielers gnadenlos unter Beschuß. Zum Glück kann man sich angesichts der Übermacht erst einmal hinter Häusern und Bäumen verstecken, bis man eine geeignete Taktik ausgeknobelt hat.

Bei der Orientierung auf dem 3D-Terrain hilft das eingeblendete Miniradar, das alle Objekte in der Nähe anzeigt. Der eigene Panzer erscheint hier als gelber Punkt, während alle Feinde rot gekennzeichnet sind. Weiße Punkte weisen auf Mauern oder Häuser hin, und die Vegetation ist grün dargestellt. Im „Head-up display" kann der Spieler außerdem die Anzahl der noch vorhandenen Feinde ablesen, dazu Schadensmeldungen und die Himmelsrichtung, in die der Panzer sich gerade bewegt.



Zu viele rote Panzer sind des Spielers Tod.

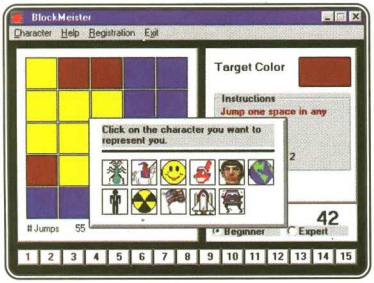
Annihilator Tank 1.0

System:	486, 4 MB RAM, DOS ab 5.0, VGA-Grafikkarte, Soundkarte
Autor:	Andrew McNab, 40 Nine Acres Close, Charlbury, Oxford, OX7 3RB, UK
E-Mail:	101447.2365@compuserve.com
Preis:	16 $
Tip:	

BlockMeister

Bocksprünge

BlockMeister ist ein Denkspiel für Grübler. Hüpfen Sie solange über die Felder eines simulierten Bretts, bis alle die gleiche Farbe aufweisen. Wenn Sie das in der vorgegebenen Zeit schaffen, können Sie gleich in den nächsten Level wechseln.



Wählen Sie eine neue Spielfigur aus.

BlockMeister lädt für den Spieler ein Brett, das sich aus fünfmal fünf Feldern zusammensetzt. Klickt man unten im Programmfenster den Button mit der „1" an, so wird der erste Level geladen – und die Uhr beginnt zu ticken. Genau 60 Sekunden hat man Zeit, um die gestellte Aufgabe zu lösen. Schafft man es nicht, den Level in dieser Zeit zu bewältigen, so ertönt ein scharfer Summton, und der Spieler kann wieder von vorn beginnen.

Mit der Maus bewegt er seine Spielfigur, eine Kakerlake, von einem Feld zum nächsten. Dabei ändert sich die Farbe des betretenen Feldes von blau auf gelb. Gelb ist im ersten Level auch die vorgegebene Zielfarbe. Schafft man es, alle Felder des Bretts gelb einzufärben, so gilt der Level als gelöst, und man kann den nächsten laden. Doch Vorsicht: Der Weg der Figur über das Brett will gut geplant sein. Berührt man ein Feld nämlich zum zweiten Mal, so wechselt es erneut seine Farbe, und zwar von gelb zurück zu blau.

In der Regel sollte es kein Problem sein, den ersten Level zu knacken. Der zweite ist da schon schwieriger zu meistern. Hier muß der Spieler das ganze Brett braun einfärben. Dafür muß man jedes Feld zweimal berühren – zuerst wird es gelb, dann braun. Ärgerlich ist bloß, daß ein Feld, welches man zum dritten Mal berührt, sich sofort wieder blau färbt.

15 Levels mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad stehen zur Verfügung. Den Gemeinheiten sind kaum Grenzen gesetzt: Mal muß der Spieler zwei Felder auf einmal berühren, dann wieder kann er sich nur noch diagonal bewegen.

Wer mit BlockMeister gut zurechtkommt und eine zusätzliche Herausforderung sucht, der aktiviert den *Expert*-Modus als zusätzlichen Schwierigkeitsgrad. In diesem Modus haben Sie keine 60 Sekunden Zeit zur Verfügung, sondern deutlich weniger. Mal sind es 15 Sekunden, mal ein bißchen mehr oder weniger – das Zeitlimit wird in jeder Partie neu ausgeknobelt. Übrigens: Mit dem Befehl *Character* kann sich der Spieler ein neues Icon als Spielfigur aussuchen.

BlockMeister

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	McCook Software, 40 Emily Drive, Lilburn, GA 30247, USA
E-Mail:	75262.465@compuserve.com
Preis:	10 $
Tip:	✌

Blood of Evil 2 2.0

Leichenschmaus

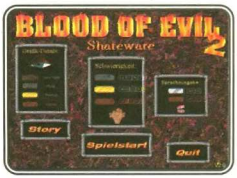
„Blood of Evil" ist ein Haudrauf-Spiel, das den Spieler in eine gruselige Fantasy-Welt versetzt. Mit dem Schwert in der Hand wehren Sie sich gegen stinkende Untote, feuerspuckende Drachen, blutrünstige Amazonen und muskulöse Tataren.

Der finstere Dämon Skarato treibt in der Fantasy-Welt von „Blood of Evil" sein Unwesen. Um den Terror dieses Quälgeists zu brechen, machen Sie sich auf den Weg in der Absicht, ihn mit dem Schwert das Fürchten zu lehren. Bevor Sie Ihr Ziel erreichen können, müssen Sie zuerst die Drachenhöhle auf der Insel Krenor aufsuchen, um den Waffenschmied Pergon zu befreien. Dieser stellt Ihnen aus Dankbarkeit neue Waffen zur Verfügung. Anschließend geht es weiter in ein verlassenes Dorf, in dem ein blutiger Kampf mit den Horden des Dämonen Skarato zu erwarten ist. Der Zauberer Mandahl wird den Spieler alsdann in die oberen Berge der Insel teleportieren. Von hier aus ist es nicht mehr weit bis zur Todesfestung des Dämons – und zur großen Endschlacht.

Von der ersten Mission im „Wald der wandelnden Toten" bis zum Ende des Spiels gibt es einen weiten Weg zurückzulegen. Das Szenario erinnert dabei verdächtig an eine mit dem Spielebastelpaket Klik&Play zusammengezimmerte Grafikkollage, auch wenn der ansonsten typische Verweis auf dieses System fehlt. Vielleicht liegt der Grund darin, daß Klik&Play-Spiele grundsätzlich als Freeware verteilt werden müssen?

Vor dem prächtigen Hintergrund einer Fototapete mit erhabenen Bergen steuert der Spieler seine pixelige Spielfigur, der man per Tastendruck das Fuchteln mit dem Schwert beibringen kann. Das Waffenschwingen reicht denn auch in der Regel aus, um finstere Amazonen, Mongolen, diverse Monster und sogar Drachen in ihre Einzelteile zu zerhauen. Feingefühl oder Taktik werden beim Kämpfen nicht verlangt. Um das Spiel zu überleben, reicht es aus, das Schwert erhoben zu halten, um alle von rechts in den Bildschirm drängenden Feinde zu schlachten. Die einzige echte Bedrohung der Spielfigur kommt von oben. Hier kreisen fliegende Dämonen und Kriegerinnen, die den Helden aus der Luft mit Pfeilen eindecken. Jeder Treffer sorgt dafür, daß die Lebensenergie des Spielers zusammenschrumpft. Sinkt die „Health"-Anzeige auf Null, so ist das Heldenleben verwirkt, und der Bildschirm zeigt den lapidaren Spruch „Du hast versagt!".

Die Vollversion des Spiels ist mit neuen Levels (über 7 Missionen) ausgestattet und stellt neue Gegner vor, darunter Flugdrachen und andere Monster.





Ein Kampf der Klischees.

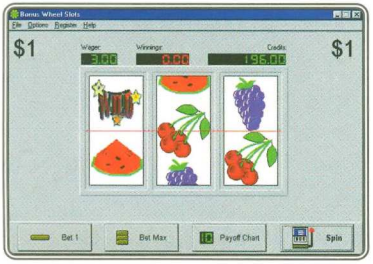
Blood of Evil 2 2.0

System:	Windows 3.1, Highcolor-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	Stone Arts Entertainment, Martin Kevin Steinmetz, Eichendorffstraße 6, 34289 Zierenberg
E-Mail:	StoneArts@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/StoneArts/index.htm
Preis:	20 DM
Tip:	✌✌

Bonus Wheel Slots 1.1

Das Glücksrad

„Bonus Wheel Slots“ nennt sich ein neuer Einarmiger Bandit für Windows. Wer an diesem simulierten Automaten zockt, kann unter drei Symbolsets wählen und seine Gewinne an einem integrierten Glücksrad vervielfältigen.



„Bonus Wheel Slots“ läßt auf drei Rollen vitaminreiche Kost rotieren.

Anders als viele andere simulierte Geldspielautomaten wirkt das Programm „Bonus Wheel Slots“ auf den ersten Blick ein wenig spartanisch. Bei den drei Rollen kann der Spieler gerade einmal auf eine einsame Payline setzen – und das auch nur wahlweise mit einer, zwei oder drei Münzen. Das bedeutet im Klartext: Gewertet werden nur die Symbole, die in der mittleren waagerechten Reihe zum Stillstand kommen.

Das Spiel startet immer im Modus „Bonus Fruits“ und verwendet dabei die klassischen Früchte als Symbole auf den drei Rollen. Leider werden die „Payoff Charts“ beim Zocken nicht ständig eingeblendet. Wer sich einen Überblick über die Gewinnchancen des Apparats verschaffen möchte, muß also erst einen Button drücken, der ein separates Fenster mit einer Gewinnliste aufruft. Bei den „Bonus Fruits“ gibt es auch nur bescheidene neun Gewinnkombinationen – das ist ganz schön wenig für eine digitale Slot Machine. Für drei „Wild“-Symbole gibt es maximal 400, für drei Erdbeeren 50, für drei Trauben 5 Coins – die typische Kirsche bringt immerhin noch einen Coin aufs Punktekonto.

Wem die klassische Früchtenummer zu langweilig ist, der aktiviert zwei weitere Symbolsets und verwendet dann „Bonus Bars“ oder „Bonus Sevens“ – das ist auch in der Testversion möglich. Den höchsten Unterhaltungswert bietet dabei das Symbolset mit den Siebenen, da es hier besonders viele Kombinationen gibt und man sogar dann gewinnen kann, wenn überhaupt keine Symbole auf der Payline zu sehen sind.

Schafft man es übrigens bei dieser Spielvariante, ein „Wild“-Symbol auf der rechten Rolle zum Halten zu bringen, so wird sofort ein Glücksrad aufgerufen. Mit viel Schwung dreht es sich – und zeigt den erzielten Gewinn an, der aber in der Testversion leider nicht übernommen werden kann.

Geübte Zocker setzen zwischen 5 Cents und 5 Dollar als Limit fest und spielen mindestens solange, bis sich das eigene Kapital verzehnfacht oder komplett aufgelöst hat.

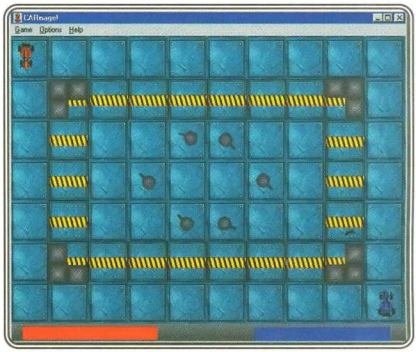
Bonus Wheel Slots 1.1

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Ultisoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	ultisoft@mind.net
Internet:	http://www.softsite.com/ulti/
Preis:	20 $
Tip:	

CARnage 1.0

Autorennen im Käfig

Bei CARnage wird über Sieg und Niederlage anders als bei der Formel 1 nicht auf der Piste, sondern in einem Käfig entschieden. Darin steuern zwei Konkurrenten ihre Autos, die mit Maschinengewehren ausgestattet sind. Wer es zuerst gelingt, seinen Gegner in Klump zu schießen, der gewinnt.



Das CARnage-Szenario „The Future“.

Klik&Play heißt ein bekannter Spielebaukasten von Maxis, der es erlaubt, Bilder und Soundeffekte nach dem Drag&Drop-Verfahren zu grafisch beeindruckenden Spielen zusammenzusetzen. Die mit diesem System erzeugten Spiele müssen entsprechend den von Maxis gesetzten Bedingungen als Freeware weitergereicht werden – den Spieler kann's nur freuen. Leider gab es in der Vergangenheit nicht nur sehr viele, sondern auch viele sehr schlechte Klik&Play-Spiele. Glücklicherweise überzeugt CARnage mit gefälliger Grafik und einer netten Spielidee.

Zwei Spieler nehmen bei CARnage vor dem Monitor Platz. Der eine steuert seinen Wagen mit den Richtungstasten und gibt mit der <Shift>-Taste Feuer, während der andere mit den Tasten <W>, <A>, <S> und <D> die Richtung seiner Fahrt bestimmt und mit <1> einen Schuß abfeuert. Wahlweise kann auch ein Joystick zugeschaltet werden.

Drei Käfige stehen für spannende Kämpfe zwischen den Fahrzeugen der Spieler zur Verfügung. Die Käfige heißen „The Past“, „The Present“ und „The Future“ und warten mit unterschiedlich ausstaffierten Labyrinthen auf, in denen die Autos sich bewegen. In „The Future“ sind sogar einige Selbstschußanlagen installiert, die vollautomatisch auf den Wagen schießen, der ihnen gerade zu nahe kommt.

Das Ziel bei CARnage besteht darin, den gegnerischen Wagen so lange mit Blei vollzupumpen, bis seine stets einzusehende Energieanzeige sich gegen Null bewegt und das beschossene Fahrzeug explodiert. Das Ende des Spiels läßt sich natürlich hinauszögern, indem man den Schüssen des Gegners durch geschickte Fahrmanöver ausweicht. Außerdem lassen sich animierte Power-ups aufnehmen, die im Käfig umherfliegen und das Energiereservoir des Autos wieder auffüllen.

CARnage 1.0

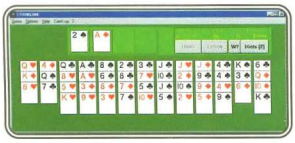
System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Pedro Productions
Preis:	Freeware
Tip:	

Chainlink 1.1

Kaum zu lösen

Patiencen haben ihren ganz besonderen Reiz – nicht nur für exzentrische alte Damen und andere Einsame. Die anspruchsvollen Kartenknobeleien erfreuen sich auch auf dem PC großer Beliebtheit. „Chainlink" ist eine neue Windows-Patience, die sich nur mit Bedacht und viel Glück auflösen läßt.

Chainlink ist ein Kartenspiel, das sich direkt von der Heft-CD aus starten läßt. Was den Suchtcharakter anbelangt, so kann es bei Patience-Freunden sicherlich schnell das gute alte Windows-Solitaire ablösen. Kein Wunder: Die Aufgabe, die es bei Chainlink zu lösen gilt, fordert den Spieler weitaus stärker als die simple Kartenflöte, die Microsoft mit seiner Windows-Beigabe vorlegt.



Chainlink – das Spiel kann beginnen...

Chainlink legt alle Karten eines Patienceblatts auf dreizehn Anlagestellen aus. Dabei werden die Karten mit dem Bild nach oben aufgefächert, so daß man auf einen Blick sehen kann, welche Karte wo steckt. Bewegt werden kann nun nur noch die jeweils oberste Karte jedes Stapels – die darunterliegenden sind tabu.

Das Ziel besteht nun zunächst darin, alle vier Asse aus den Stapeln zu nehmen und über den dreizehn Anlagestellen erneut auszulegen. Dann gilt es, bei der Zwei beginnend die vier Stapel neu aufzubauen – in der richtigen Reihenfolge und in der korrekten Farbe. Bleiben am Ende nur noch vier Stapel auf dem Bildschirm zurück, die als oberstes Bild einen König zeigen, so wurde die Patience gemeistert.

Um erst an die Asse und dann an die nachfolgenden niedrigen Zahlenkarten heranzukommen, müssen die Karten der dreizehn Anlagestellen umgeschichtet werden. Der Spieler darf die oberste Karte eines Stapels aber immer nur dann wegnehmen, wenn er sie an anderer Stelle wieder ablegen kann. Das wiederum ist nur möglich, wenn die neu hinzugelegte Karte genau die gleiche Farbe, aber einen um eins niedrigeren Wert als die bereits ausliegende Karte zeigt. Das bedeutet, daß man beispielsweise eine Herz-Sieben an eine Herz-Acht anlegen kann. Chainlink kennt bei dieser Umschichterei keine Gnade mit dem Spieler. Es kann wirklich immer nur die oberste Karte verschoben werden. Hat man bereits mehrere Karten „en suit" zusammengestellt, so läßt sich dieser Kartenklafter nicht in einem Rutsch verschieben. Wer gar nicht mehr weiterweiß, kann bis zu zwei „Hints" (Tips) abrufen, die zusammenpassende Karten auf dem Bildschirm zum Blinken bringen. Leuchtet allerdings der Text „Sorry, no more useful moves" auf, so geht nichts mehr – man hat verloren.

Die Testversion arbeitet 30 Tage lang und verweigert dann ihren Dienst – es sei denn, man löscht die entsprechende INI-Datei im Windows-Verzeichnis.

Chainlink 1.1

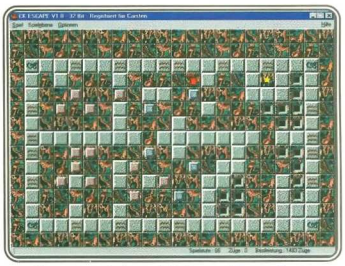
System:	Windows 3.1, High-color-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	Lucie Dorais, 603–222 Guigues, Ottawa, Ont., K1N 5J2, Canada
E-Mail:	76440.623@compuserve.com
Internet:	http://www.cyberus.ca/~ldorais/index.htm
Preis:	15 $
Tip:	

CK Escape 1.0

Klassiker in neuem Kleid

„CK Escape" führt die alte Sokoban-Idee unter Windows fort: Schieben Sie die Kisten auf dem Bildschirm an die dafür reservierten Stellen im Labyrinth. Das Programm überrascht mit kniffligen Levels und mancher zusätzlichen neuen Idee.

Piepsig dringt eine einfache Hintergrundmusik aus den Boxen, die an die Soundkarte angeschlossen sind. Gleichzeitig baut sich eine komplexe Grafik im 800x600-Modus von Windows auf: „CK Escape" wird gerade geladen. Bei diesem Spiel handelt es sich um eine neue Umsetzung des offenbar unvergänglichen Sokoban-Konzepts.



Um diesen Level abzuschließen, müssen Sie den Stern erreichen.

Bei Spielen dieser Art gilt es, mehrere in einem verwinkelten Labyrinth ausliegende Kisten so zu verschieben, daß sie auf markierten Zielflächen zu stehen kommen. Das zu erreichen ist gar nicht so einfach: In der Regel sind die Gänge so schmal gebaut, daß man die Kisten oft in eine tückische Sackgasse hineinschiebt, ohne es gleich zu bemerken. Da sich das Transportgut nur schieben, aber nicht wieder wegziehen läßt, ist es unmöglich, aus einer Sackgasse wieder herauszukommen – der betreffende Level muß wieder von vorne begonnen werden.

„CK Escape" nutzt sehr großflächige Levels, um die kniffligen Kistenschieberei noch etwas schwieriger zu gestalten. Insgesamt warten 66 Levels auf den Spieler, von denen sich 15 bereits in der Shareware-Fassung spielen lassen.

Bei den komplexen Levels dieses Spiels ist es zunächst einmal ratsam, sich einen Überblick zu verschaffen. Schauen Sie, wo die viereckigen Kisten ausliegen und wo sich die Zielflächen befinden. Überlegen Sie bereits im Vorfeld: Wie bewegt man die Spielfigur am geschicktesten, um die Kisten auf die Zielfelder zu schaffen, ohne daß dabei eine Blockadesituation entsteht?

Jeder Level von „CK Escape" besteht aus mehreren gegeneinander abgegrenzten Bereichen. Erst wenn alle Kisten eines Bereichs auf den Zielfeldern stehen, öffnet sich ein kleiner Mauerabschnitt und weist den Weg in einen zweiten Bereich – oder in den nächsten Level. Zusätzlich können bis zu fünf Türen in den Mauern verborgen sein. Sie öffnen sich mitunter erst, wenn ein ganz bestimmtes Zielfeld belegt ist. Also: Auch wenn die Situation zunächst unlösbar erscheint – die Programmierer haben schon irgendwo eine Lösung in den Level eingebaut. Sie müssen sie nur finden.

CK Escape 1.0

System:	Windows 95, 800 x 600 Punkte bei 256 Farben, Maus, Soundkarte
Autor:	Carsten Künsken, Grillparzerweg 2, 45768 Marl
E-Mail:	carstenku@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/ckuensken/index.html
Preis:	25 DM
Tip:	

Daniel's Checkers Challenge 2.7

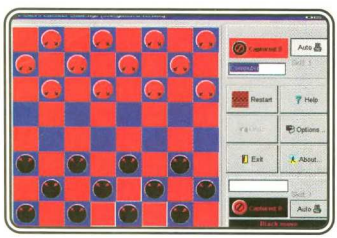
Damenwahl

1995 schrieb John Godshall für seinen Sohn Daniel das Spiel „Checkers Challenge" – weil er es leid war, jede Damepartie gegen seinen sechs Jahre alten Sprößling zu verlieren. Das Spiel ist in der Shareware-Szene inzwischen so beliebt, daß auch die neue Version reißenden Absatz finden wird.

Dame – in den USA „Checkers" genannt – gehört zu den klassischen Brettspielen, die eigentlich jeder kennt. Auf einem gewöhnlichen Schachbrett stehen zweimal zwölf Steine. Die Steine jedes Spielers belegen beim Start jeweils drei Reihen, und zwar immer nur die schwarzen Felder. Wechselweise wird je ein Stein um ein Feld diagonal vorwärts gezogen. Dabei kann man gegnerische Steine, hinter denen sich ein freies Feld befindet, durch Überspringen schlagen und so aus dem Spiel verbannen. Bisweilen lassen sich durch Kombination mehrerer Sprünge hintereinander gleich mehrere feindliche Steine vom Brett werfen. Hat man mit einem eigenen Stein die hinterste Feldreihe des Gegners erreicht, so verwandelt dieser Stein sich in eine „Dame". Das bedeutet, er kann fortan nicht nur diagonal vorwärts, sondern auch diagonal rückwärts gezogen werden.

In der Testversion des Programms zieht der Spieler immer mit den schwarzen Steinen gegen die roten zu Felde, die wiederum stets vom Computer geführt werden. Diese Konstellation läßt sich nur in der Vollversion ändern. Auch die Spielstärke des Computergegners ist in der Testversion auf dem niedrigsten Level fixiert – so gewinnt man das Spiel ziemlich leicht, was zumindest das Selbstvertrauen stärkt.

„Daniel's Checkers Challenge" ist ein sehr schön umgesetztes Damespiel, das notfalls sofort in einer Sprechblase Protest anmeldet, wenn der Spieler einen fehlerhaften Zug vornehmen möchte. Und bei den Optionen läßt sich unter anderem festlegen, ob der Computergegner eher klassisch, angriffslustig oder sogar selbstmörderisch vorgehen soll. Wer möchte, schaltet den Zugzwang beim Schlagen aus, um ein etwas stärker differenziertes Spiel zuzulassen.



„Daniel's Checkers Challenge" – eine Damespielumsetzung für Einsteiger und Fortgeschrittene.

Angesichts der einfachen, aber edlen grafischen Gestaltung und der überzeugenden Benutzerführung würde man sich wünschen, daß John auch noch andere Klassiker des Brettspielgenres für seinen Sohn neu programmiert. Wahrscheinlicher ist aber, daß Daniel inzwischen längst aus dem Alter heraus ist, in dem er noch mit Papa spielt. Armer Papa...

Daniel's Checkers Challenge 2.7

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: John Godshall, 7955 S. Oak Ct, Dayton, OH 45458, USA

E-Mail: jfgodshall@compuserve.com

Preis: 10 $

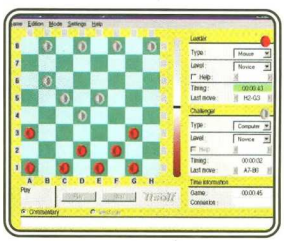
Tip: 🐭🐭🐭

DamaAngla 1.0

Damenhaft

DamaAngla ist eine 1:1-Umsetzung des Damespiels für zwei Personen. Das mit hübscher Animation daherkommende Programm aus Frankreich läßt sich auch für Partien im Netz nutzen – per direkter Modemverbindung oder über TCP/IP.

DamaAngla hat in einer Hinsicht eigentlich Seltenheitswert – es ist nämlich eines der wenigen Shareware-Programme, die aus Frankreich kommen. Während die Shareware-Szene in den USA, in England und Deutschland bereits seit Jahren boomt, steckt sie bei unseren französischen Nachbarn noch in den Kinderschuhen – im Lande der Gallier erscheinen aufs Jahr gesehen nur sehr wenige Test-vor-dem-Kauf-Versionen.



Der Computergegner (graue Steine) prescht vor...

DamaAngla schließt dabei gleich eine kleine Marktlücke und richtet sich an alle Anwender, die für ihr Leben gerne Dame spielen – nur eben nicht allein. Das Programm stellt eine Dame-Umsetzung dar, die mit den gewohnten englischen Regeln arbeitet. Wer will, kann wie bei „Daniel's Checker Challenge" allein gegen den PC spielen, ebensogut ist aber auch eine Partie gegen einen menschlichen Partner möglich. Im Zwei-Spieler-Modus können die Spieler gemeinsam vor dem Rechner Platz nehmen. Statt dessen lassen sich aber auch zwei PCs, die über eine Modemkopplung oder per TCP/IP miteinander vernetzt sind, zum Spiel gegeneinander nutzen – eine geeignete WINSOCK.DLL-Datei liegt dem Programm bereits bei.

Sobald eine erste Damepartie gestartet wird, blendet das Programm das bekannte Schachbrett ein und setzt die Steine der Kontrahenten auf die Startpositionen. Beim Ziehen leistet DamaAngla Schützenhilfe: Hat man einen Stein mit der Maus aufgenommen, werden sofort die anliegenden Felder gekennzeichnet, auf die man den Stein ziehen könnte. Turnierspieler können das Programm die Sekunden zählen lassen, die jeweils für einen Zug benötigt werden.

Anfänger wiederum werden gern die Online-Hilfe aktivieren, die dem Spieler Zugvorschläge unterbreitet. Ob man die Tips annimmt oder nicht, bleibt jedem selbst überlassen. Ungeübte Spieler, die gegen den Computer antreten, werden allerdings ohne Hilfestellung schnell Trauer tragen, weil der virtuelle Gegner bereits im „Novice"-Modus sehr spielstark ist und seine Steine schnell in Damen verwandelt. Da Schlagzwang herrscht, kann der Computergegner den Spieler auch nach Kamikaze-Art in so manche hinterlistige Falle locken.

Die *Record*-Funktion erlaubt es, ein Spiel aufzunehmen und anschließend zu analysieren.

DamaAngla 1.0

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: Philippe Illinger – Plsoft International, 427, chemin des Ames du Purgatoire – les pins C, 06600 Antibes, France

E-Mail: 101500.622@compuserve.com

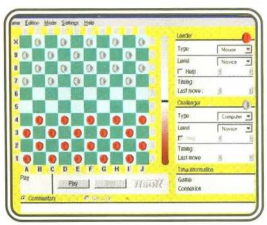
Preis: 24 $

Tip: 🐭🐭🐭

DamaTurka 1.0

Frankophile Damen

DamaTurka ist eine weitere Dame-Umsetzung. Hier wird allerdings nach französischen Regeln gespielt. Wer das Damespiel allgemein mag, wird auch bei DamaTurka auf seine Kosten kommen: Die frankophile Variante ist schneller, bissiger und noch unterhaltsamer als die traditionelle deutsche oder englische Spielart.



Das Damespiel nach französischen Regeln kann noch mehr Spaß machen als die gewohnte deutsche oder englische Form.

Das französische Damebrett ist ein bißchen größer als das klassische Schachbrett – es besteht aus 100 Feldern. Jeder Spieler hat bei dieser Fassung 20 Spielsteine, die in vier Reihen plaziert sind.

Wer bereits mit DamaAngla (siehe Seite 40) gespielt hat, wird sich schnell auch in diese Variante einfinden, weil der Aufbau der beiden Programme vollkommen identisch ausfällt. Der Spieler tritt auch hier gegen den Computergegner oder gegen einen „vernetzten" Spielpartner an – per Modemkopplung oder TCP/IP-Verbindung.

Da beide Spieler mehr Steine als gewohnt zur Verfügung haben, kommt es wesentlich häufiger zu „Feindkontakten" auf dem Brett. Durch das ständige Bockspringen und Hinauswerfen der Spielsteine kommt viel Bewegung in die Partie, so daß eine französische Damepartie erfrischend lebendig wirkt. Ein weiteres interessantes Detail: Wenn ein gegnerischer Stein geschlagen werden kann, darf man beim französischen Damespiel auch mit gewöhnlichen Spielsteinen rückwärts ziehen – was anderswo nur der Dame vorbehalten ist. Hat es einer der Spieler geschafft, mit einem Stein die gegnerische Brettkante zu erreichen, so verwandelt sich der Stein wie gewohnt in eine Dame, die nun kreuz und quer in langen Schritten über das Brett flanieren darf.

Der Computergegner bei DamaTurka ist äußerst spielstark und macht dem geübten Damespieler bereits im „Novice"-Modus das Leben schwer. Wer es bei dieser Einstellung schafft, den Rechner zu schlagen, der kann immer noch die höheren Schwierigkeitsgrade „Beginner", „Apprentice", „Confirmed" und „Expert" ausprobieren. Auch ein ganz besonderes Extra soll an dieser Stelle nicht verschwiegen werden: Spielt man DamaTurka zusammen mit einem Freund über die Telefonleitung, so kann man Mitteilungen in eine dafür vorgesehene Zeile tippen und per Tastendruck auf die Reise schicken. Auf diese Weise unterhalten sich die beiden Kontrahenten bei der Spielpartie und können etwa den Untergang des Gegners mit bissigen Kommentaren begleiten.

Übrigens liegt dem Programm noch eine weitere Dame-Variante bei, bei der die türkischen Regeln zur Anwendung kommen. Hier stehen sich die Spielsteine von Anfang an in der Mitte des Bretts gegenüber.

DamaTurka 1.0

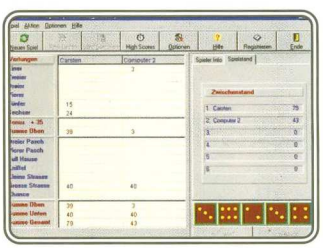
System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	Philippe Illinger – PI-soft International, 427, chemin des Ames du Purgatoire – les pins C, 06600 Antibes, France
E-Mail:	101500.622@compuserve.com
Preis:	24 $
Tip:	✌✌✌

Dice 1.0

Würfel-Fieber

„Pack mein Glück nicht an!" Beim Kniffel-Spielen kannte meine Großmutter kein Pardon – die Würfel gehörten ihr. Wer das klassische Würfelspiel mangels Partner gern einmal allein angehen möchte, der lädt sich „Dice" auf die Festplatte.

Dice ist eine klassisches Kniffel-Umsetzung, die mit fünf Würfeln, einem Becher und einem speziellen vorgedruckten Anschreibezettel gespielt wird – das alles wird natürlich auf dem Bildschirm simuliert. Das Ziel besteht darin, bestimmte Pflicht- und Kürwürfe zu absolvieren und dabei insgesamt eine möglichst hohe Punktzahl herauszuholen. Die Würfel werden immer bis zu dreimal geworfen. Dabei nimmt man jedesmal diejenigen Würfel heraus, deren Augenzahl sich für eine gewünschte Kombination – sei es eine „Straße", sei es ein „Full House" oder ein Pasch – brauchen läßt. Nach drei Würfen schreibt man sich dann bei Erfolg die entsprechende Punktzahl gut. Wenn es für keine der vorgegebenen Kategorien gereicht hat, läßt sich die „Chance" nutzen, mit der man einmal pro Spiel drei beliebige Augenzahlen unterbringen kann.



Dice ist eine gelungene Umsetzung des klassischen Kniffelspiels.

Ist eine Spalte im Anschreibezettel mit Zahlen gefüllt, so zählt das Programm die Punkte hoch und schreibt sie in die Highscore-Liste.

Über das gewohnte Kniffeln hinaus bietet Dice auch noch das viel spannendere „Blatt"-Spiel. Hier füllt man nicht eine einzelne Spalte des Blatts, sondern spielt in allen sechs aufgedruckten Spalten zugleich. Auf diese Weise dauert das Spiel fünfmal so lange wie gewohnt. Außerdem kann man längerfristig planen, weil es nun möglich ist, die erwürfelten Augen günstiger auf die einzelnen Spalten zu verteilen.

Das Würfeln mit Dice geht denkbar einfach vonstatten. Per Mausklick auf einen Button werden die Würfelaugen animiert gegeneinander ausgetauscht, bis die Würfel zur Ruhe kommen. Würfel, die man beiseite legen möchte, werden mit einem Mausklick markiert, der Rest wandert wieder in den „Becher" hinein. Nach drei Würfen wird Bilanz gezogen – per Mausklick auf ein Zahlenfeld trägt der Spieler die erzielten Punkte in die gewünschte Tabellenspalte ein. Dabei lassen sich immer nur die Felder anklicken, die aufgrund der Zusammenstellung der Würfelaugen auch in Frage kommen. Ein Full House kann man demnach nicht als Straße verbuchen. Das ist besonders hilfreich für denjenigen, dem die Kniffel-Regeln noch nicht in Fleisch und Blut übergegangen sind.

Mit der Testversion ist nur das Solospiel möglich. Bei der Vollversion hingegen können sich bis zu sechs Personen anmelden, um ein spannendes Turnier auszutragen. Auch die Funktionen *Speichern* und *Laden* sind erst in der Vollversion aktiv.

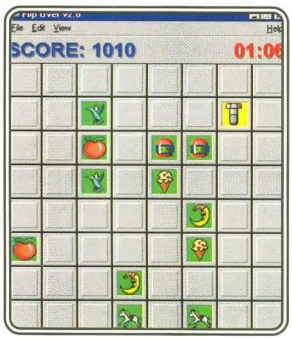
Dice 1.0

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	Manfred Lassak, Mittermayrstr 14, 80796 München
Preis:	ab 10 DM
Tip:	✌✌✌

Flip Over 2.0

Umgedreht?!

„Flip Over" schult das Gedächtnis und die Konzentrationsfähigkeit. Auf einem Brett mit 8 x 8 Feldern sind bunte Bilderkarten verdeckt ausgelegt. Der Spieler, der dieses Memory als Solist angeht, muß alle Pärchen im bunten Bilderwald aufstöbern.



Flip Over – Memory für Singles.

Viele Anwender können nach einem halben Tag Malocherei vor dem Bildschirm kaum noch die Zahlen von den Buchstaben unterscheiden. Eine Pause von der stetigen Tipperei ist dann dringend angesagt – am besten weit weg vom Rechnér in der freien Natur an der frischen Luft. Wer sich trotz Pause nicht vom Rechner entfernen kann oder will, der sollte zur Abwechslung und Entspannung wenigstens zwischendurch ein kleines Spiel laden, das die Finger entkrampft und den Geist einmal so richtig durchpustet.

„Flip Over" bietet sich für diesen Zweck als Alternative zur sonst gern verwendeten Karten-Patience an, weil es ebenfalls etwas Köpfchen fordert, sich aber in nur fünf Minuten durchspielen läßt.

Nach dem Start – am besten im High- oder Truecolor-Modus – mischt das Programm Dutzende von ziemlich bunten Icon-Paaren durcheinander und verteilt sie verdeckt auf einem simulierten Spielbrett, das 8 x 8 Felder groß ist. Sobald das Spiel beginnt, läuft die Uhr, und der Spieler kann per Mausklick immer zwei beliebige Kärtchen auf einmal umdrehen. Passen beide Motive zusammen, so ist ein entsprechendes Geräusch zu hören, und die Kärtchen bleiben aufgedeckt liegen. Bei Mißerfolg werden sie wieder umgedreht, und der nächste Versuch folgt.

Gewinnen kann auf Dauer nur derjenige, der sich die Lage der Karten gut zu merken vermag und ein Auge für die verschiedenen Motive hat. Wenn am Ende schließlich auch das letzte Paar entdeckt ist, stoppt die Uhr, und der Spieler kann sich in die Highscore-Liste eintragen – einmal mit der schnellsten Spielzeit und einmal mit der höchsten Punktzahl pro Spieleinstellung. Leider ist es in der Testversion nicht möglich, den Highscore auch zu speichern – er verschwindet nach dem Ende des Spiels im digitalen Nirgendwo.

In der Vollversion ist es möglich, das Raster des Spielbretts zu ändern und Größen von 4 x 4 bis 10 x 10 Feldern einzustellen. Ist in der Vollversion der Hint-Modus aktiv, so kann der Spieler „schummeln" und sich bei Bedarf die Lage der Pärchen anzeigen lassen.

Flip Over 2.0

System:	Windows 95, Highcolor-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	Don Metzler c/o Barefoot Productions, 839 Welsh Court, Louisville, Colorado 80027, USA
E-Mail:	71174.2675@compuserve.com
Internet:	http://members.aol.com/noshoes/
Preis:	15 $
Tip:	

Jigsaws Galore 1.3

4000 Teilchen

David P. Gray zerlegt bunte Fotos in bis zu 4000 Einzelteile. Konzentrationsbegabte Knobelakrobaten können die ursprünglichen Puzzle-Motive in mühseliger Kleinarbeit wieder zusammensetzen.

Handelsübliche Puzzles stellen in der Regel 1000 bis 2000 Teile zur Verfügung. Möchte man sich an eine schwierigere Puzzle-Aufgabe mit mehr Teilen heranwagen, so muß man ziemlich tief ins Portemonnaie greifen – und hat nur noch relativ wenige Motive zur Auswahl. „Jigsaws Galore" stellt den gelungenen Versuch dar, ein Puzzle auf preiswerte Weise als Computerspiel zu simulieren, bei dem man Tausende von Teilen am Bildschirm zusammensetzen kann.

Die Testversion ist zu diesem Zweck bereits mit zehn bunten Bildern ausgestattet, die so illustre Motive wie eine aufgeschnittene Avocadofrucht, einen bunten Corel-Ballon, einen Hafen, eine Rose, ein Segelregatta-Motiv, eine Mondaufnahme oder einen Schneemann zeigen. Nachdem der Spieler eines der in Preview gezeigten Bilder ausgewählt hat, muß er sich für einen von fünf Schwierigkeitsgraden entscheiden. Der Level betrifft die Anzahl der Puzzleteilchen, in die ein Motiv beim Spielstart zerfällt. Wir empfehlen die Option *Custom*, bei der Sie selbst entscheiden, wie viele Teile Sie verwenden möchten – zwischen 4 und 4000 dürfen es sein.

„Jigsaws Galore" zerlegt die Bilder in hübsch nachgebildete Puzzlesteine mit den bekannten Nuten und Ösen. Diese Formen machen das Puzzeln nicht gerade leicht, weil man das Motiv auf den Teilen nur schwer erkennen kann. Immerhin bietet das Programm gerade beim Spielen mit vielen Teilen verschiedene Hilfen an. Es kann beispielsweise das Material so sortieren, daß diejenigen Puzzleteile mit einer geraden Kante (also die Außensteine) im Puzzlefenster ganz nach außen geräumt werden. Oder man läßt die Steine nach der Helligkeit sortieren, weil dann die Wahrscheinlichkeit am höchsten ist, daß zusammenpassende Steine nicht allzu weit voneinander entfernt liegen.

Die Steine lassen sich mit der Maus aufnehmen und per Drag and Drop aneinanderlegen. Passen zwei Stücke zusammen, so ertönt ein helles „Pling" – und die betreffenden Steine verschmelzen. Wer auf ein Erfolgserlebnis zu lange warten muß, der aktiviert die Bildvorschau, die das Zielmotiv in einem separaten Fenster einblendet – zum Spicken. Spieler ohne Ehre verwenden den Cheat-Modus, der zwei jeweils zusammenpassende Steine zum Blinken blinkt. Die CD-ROM-Vollversion des Spieles ist mit 130 Motiven und 2 Bonusspielen ausgestattet.



Die Größe der Puzzlesteine bestimmen Sie selbst.

Jigsaws Galore 1.3

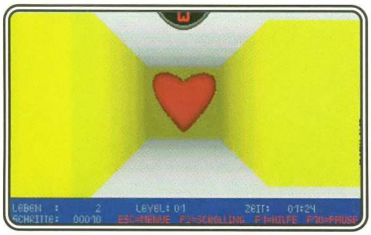
System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Gray Design Associates, PO Box 333, Northboro, MA 01532, USA
E-Mail:	dgray@compuserve.com
Internet:	http://www.dgray.com
Preis:	ab 25 $
Tip:	

Labyrinth 3D 1.0

Verlaufen!

Vor Jahren ist der König eines fernen Königreichs in seinem eigenen Schloß verlorengegangen. Stimmen munkeln, daß er sich in den unterirdischen Katakomben verlaufen hat. Sie übernehmen die Rolle eines Ritters, der die Spur des Monarchen aufnimmt.

Das Labyrinth unter dem Schloß des Königs ist in 50 Abschnitte unterteilt, die über Transmitter miteinander verbunden sind. Fünf dieser Abschnitte lassen sich bereits in der Testversion ausprobieren, die restlichen 45 Levels sind Besitzern der Vollversion vorbehalten.



Ein Herz wird gefunden – das bringt ein neues Leben ein.

Sobald das Spiel beginnt und der Ritter sich seiner Aufgabe widmet, die undurchdringlichen Irrgärten in den Katakomben des Schlosses zu erkunden, läuft die Zeit. Pro Level hat man mal eine Minute, mal anderthalb Minuten Zeit. Läuft diese Frist ab, bevor das Ende des jeweiligen Levels erreicht ist, so stirbt der Held, und der Spieler nimmt die Suche mit einem neuen Leben am Anfang des Levels wieder auf.

Die Mauern und Gänge des Irrgartens werden vor den Augen des Spielers in dreidimensionaler Darstellung aufgebaut, so daß man sich in der Ich-Perspektive durch die Gänge bewegt. Mit den Cursortasten kann man dabei jeweils einen Schritt vorgehen oder sich in 90-Grad-Schritten um die eigene Achse drehen. Ein über dem Labyrinth eingeblendeter Kompaß zeigt sicherheitshalber auch noch die Himmelsrichtung an – für alle Spieler, die die Katakomben nach einem eigenen System durchforsten. Man sagt ja, daß man aus jedem Irrgarten herausfindet, wenn man sich nur immer an der linken Wandseite orientiert. Um das auszuprobieren, reicht die Zeit hier aber bestimmt nicht aus.

Bei Ihrem Weg durch die Levels treffen Sie hier und da auf Bonusgegenstände, die in der Luft schweben. Eine Uhr ist besonders wichtig – sie setzt die verbleibende Zeitspanne zur Lösung des Levels beträchtlich herauf. Ein Herz spendiert, wenn man es berührt, ein neues Leben – solche Dinge werden verständlicherweise immer wieder gern mitgenommen. Am Ende des Irrgartens wartet ein Transmitter darauf, den Ritter aufzunehmen und in den nächsten Level zu bringen. Die Transmitter-Zellen funkeln in allen Regenbogenfarben und sind deswegen leicht zu erkennen.

In der Vollversion stehen überzeugten Spielern insgesamt 50 Levels, eine Highscore-Liste und ein Level-Editor zur Verfügung.

Labyrinth 3D, Version 1.0

System:	386, DOS, VGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte
Autor:	SpecialSoft, Daniel Jelkmann, Winkelstraße 5, 59387 Ascheberg
E-Mail:	Daniel.Jelkmann@t-online.de
Internet:	http://home.t-online.de/home/Daniel.Jelkmann/
Preis:	25 DM
Tip:	

Last Knight at Camelot 1.0

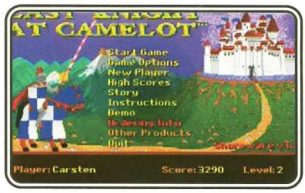
Rittersprünge

Auch wer in seinem Arbeitszimmer noch einen uralten PC ohne Windows und sonstige Extras betreibt, kann dieses schnelle Jump&Run-Spiel installieren. Es stellt keine hohen Anforderungen an die Hardware, macht aber viel Spaß.

Nach dem Motto „Non-violent entertainment for the entire family" bietet das Jump&Run-Spiel „Last Knight at Camelot" gewaltfreien Spielspaß für die ganze Familie. Wer sich mit seinem Namen im Programm angemeldet hat, der kann beim Qualifikationsturnier für einen Platz in König Arthurs Tafelrunde mitmachen.

Die Situation sieht nämlich folgendermaßen aus: Der König braucht noch einen einzelnen Ritter, um seine berühmte Tafelrunde zu vervollständigen. In seiner Not wendet sich Arthur an Merlin, den Zauberer. Dieser schlägt vor, ein Turnier zu veranstalten, an dem sich die tapfersten und kühnsten Ritter des Landes beteiligen können. Jeder Teilnehmer muß sich zahllosen Gefahren stellen, viele Gegner überlisten und versteckte Schätze finden. Der Spieler gehört natürlich zu den zahlreichen Rittern, die dem Ruf des Königs folgen.

Das Turnier der Ritter entpuppt sich schnell als Jump&Run-Spiel, das sich in einfacher VGA-Grafik präsentiert. Mit den Cursortasten bewegt der Spieler seinen Ritter, mit der <Shift>-Taste wird gesprungen. Diese Tasten sollte der Spieler auch noch im Schlaf beherrschen, um seine Figur über reißende Flüsse und mit Speeren gespickte Abgründe hinwegspringen zu lassen. Überall im Gelände fliegen und krabbeln gefährliche Tiere herum, die dem Ritter bei einer Berührung Lebenspunkte abziehen. Kleine Libellen kann man ja noch beseitigen, indem man ihnen auf den Kopf springt. Bei einem Stacheltier bringt das aber gar nichts. Im Gegenteil – es fährt dann nur seine Stacheln aus und bringt dem Ritter einen frühen Tod. Besser ist es, den Tieren weiträumig auszuweichen und sich auf die diversen Schilde, Dolche und andere Rüstungsteile zu konzentrieren, die in der Luft schweben und darauf warten, eingesammelt zu werden – das bringt Punkte. Kommt der Ritter an einer Fahnenstange vorbei, so hißt er dort sein Banner. Sollte er dann an der nächsten Ecke sterben, so kann er von der jeweils letzten Fahne aus neu in den Level starten. Da die ganze Springerei sehr hungrig macht, sollte der Held auch auf diverse Nahrungsmittel achten, die im Level versteckt sind – diese Power-ups frischen die Health-Punkte der Figur wieder auf. In der Testversion lassen sich 12 von 36 Levels spielen.



Klettern und Hüpfen für den König.

Last Knight at Camelot 1.0

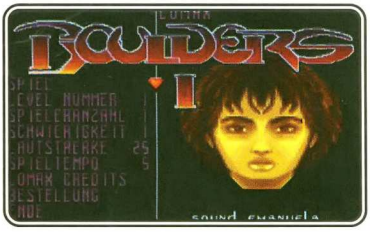
System:	386, DOS ab 3.1, 640 KB RAM, VGA-Grafikkarte, Soundkarte
Autor:	Adventure Learning Ware, 5667 Snell Ave No. 236, San Jose, CA 95123, USA
E-Mail:	71332.3605@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/learningware/
Preis:	19 $
Tip:	

Lomax Boulders 1.0

Diamantenklau

Logan Maxwell ist ein Abenteurer, der sich im tiefsten Dschungel Afrikas herumtreibt. Dort entdeckte er vor kurzem unterirdische Kavernen, in denen es von Diamanten – und von Fallen – nur so wimmelt. Der farbenprächtige Boulder-Dash-Clone „Lomax Boulders" überzeugt nicht nur eingefleischte Abenteurer.

Lomax Software ist eine deutsche Shareware-Schmiede, die immer wieder mit äußerst aufwendig gestalteten DOS-Umsetzungen berühmter Klassiker aufwartet. In diesem Heft stellen wir Ihnen das neue



Lomax Boulders – ein schnelles Geschicklichkeitsspiel für die DOS-Ebene.

Spiel „Lomax Boulders" vor. Dabei handelt es sich um einen Boulder-Dash-Clone mit weich bewegter Grafik, vielen Soundeffekten, Parallax-Scrolling und knifflingen Aufgaben.

Nach dem Start des Spiels wird ein rotes Herz als Spielfigur im ersten Level plaziert. Dieses Herz wird mit den Richtungstasten gesteuert und frißt sich mühelos durch den grün dargestellten Dschungel. Überall im Level liegen riesige blaue Diamanten herum, die durch einfaches Drübergehen aufgesammelt werden. Im ersten Level sind über fünfzig der begehrten Edelsteine im scrollenden Drumherum auszumachen. Der Statuszeile kann der Spieler jedoch entnehmen, daß er nur 25 Diamanten aufzusammeln braucht, um den Level zu bestehen. Für die Bewältigung dieser Aufgabe hat er nur wenig Zeit zur Verfügung. 400 Sekunden sind es im ersten Level, 500 im zweiten. Da bleibt nicht viel Muße zum Überlegen, man muß sich sofort auf Diamantenjagd begeben. Leider sind die wertvollen Klunker eingebettet in jede Menge wertloses Geröll, das die unangenehme Eigenschaft hat, dem Spieler auf den Kopf zu fallen, wenn es freigesetzt wird. Dann ist sofort eines von vier Leben verwirkt, und man muß den Level erneut beginnen. Um das zu verhindern, bleibt dem Spieler nichts anderes übrig, als sehr flink zu agieren. Wenn Geröll zu fallen beginnt, muß er seine Position bereits wieder verlagert haben. In den höheren Levels kommt noch erschwerend dazu, daß sich diverse Monster in den Höhlen tummeln.

Die Shareware-Version besteht aus 5 Levels, 50 sind es in der Vollversion. Die letztere erlaubt außerdem Turniere mit maximal 6 Spielern und bietet 5 verschiedene Schwierigkeitsstufen.

Lomax Boulders 1.0

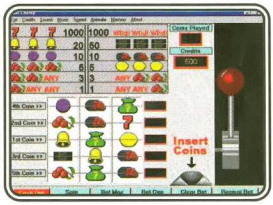
System:	386, DOS, VESA-kompatible VGA-Grafikkarte, Soundkarte
Autor:	Lomax Software, Kettelerstr .27, 48485 Neuenkirchen
E-Mail:	100625.1745@compuserve.com
Internet:	http://www.lomaxsoft.simplenet.com
Preis:	34,95 DM
Tip	

MegaSlots 1.0b

Virtuelle Spielhölle

MegaSlots holt simulierte Einarmige Banditen auf den Bildschirm und lädt zum Zocker-Spaß ohne Limit ein. Wer ein paar außergewöhnliche Slot Machines in Aktion kennenlernen möchte, ohne dabei das mühsam erarbeitete Bargeld zu riskieren, kommt hier voll auf seine Kosten.

Morgens um vier. In Las Vegas ist der Unterschied zwischen Tag und Nacht nur dann zu erkennen, wenn man die Casino-Hallen der großen Hotels verläßt und nachschaut, ob draußen noch die Neonwerbung leuchtet. Drinnen rasseln die Hebel der Slot Machines, blinken bunte Lichter, fallen klimpernd große Dollarmünzen in die Auffangschalen der Automaten. Bei den Spielern herrscht weitgehend Schweigen. Ab und an nimmt man seinen Plastikbecher mit den Quarters und Dollars und wechselt zu einer neuen Maschine, mit neuen Symbolen, neuen Regeln – und neuen Chancen. Ein leichtbekleidetes Mädchen bringt eine kostenlose Whisky-Cola vorbei. Das Zocken kann so schön sein – solange nur der Vorrat an Münzen nicht vorzeitig zur Neige geht.



Der Einarmige Bandit „Wild Cherry".

Nicht jeder traut sich in ein Casino hinein. Und nicht jeder hat das nötige Kleingeld parat, um den garantiert erfolgenden Verlust des Einsatzes zu verschmerzen. Billiger ist die Zockerei allemal, wenn man sie in simulierter Form auf dem PC genießt.

Die Automatensimulation MegaSlots umfaßt sechs verschiedene Slot Machines mit Namen wie „Wild Cherry", „Double Cash Cherry", „Bars ‚R' Us", „Double Cash Bars", „Mega Bucks" und „Jump City". Jede einzelne ist einem klassischen Einarmigen Banditen nachempfunden. In der Testversion lassen sich leider nur die Maschinen „Wild Cherry" und „Bars ‚R' Us" spielen, aber das reicht für etliche Viertelstunden Spaß bereits aus.

Mit 500 Credits Startkapital setzt man auf fünf Paylines und hofft auf einen möglichst hohen Gewinn. Die Payoff-Charts und die Regeln werden im Programmfenster angezeigt, so daß man stets den Überblick über die Gewinnchancen hat. Gewinnt man tatsächlich etwas, so werden die erzielten Summen gleich neben der entsprechenden Payline eingeblendet – übersichtlicher geht es kaum.

MegaSlots wartet nicht nur mit animierten Symbolen auf, sondern auch mit einigen Überraschungen. „Wildcards" können so bei Bedarf für alle anderen Symbole stehen, während „Double Cash"-Signets einen erzielten Gewinn verdoppeln. Für eine Überraschung sind die grünen Geldsäcke gut – bekommt man drei von ihnen in eine Reihe, erhält man als Gewinn zwischen 15 und 150 Münzen gutgeschrieben.

Wem MegaSlots zu ruhig ist, der kann eine schmissige Hintergrundmusik und diverse Soundeffekte per Menübefehl aktivieren.

MegaSlots 1.0b

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Bitwise Software International, Inc., 21620 N. 19th Ave, #A-11, Phoenix, Arizona 85027, USA
E-Mail:	BitwiseSW@aol.com
Internet:	http://www.Qhost.com/bitwise/index.htm
Preis:	19,95 $
Tip:	

Memorix 1.0

Selbstbau-Memory

Kinder, die beim Memory mit Plättchen oder Karten allzugern schummeln, sollten vielleicht zu einer Partie Memorix vor dem Rechner Platz nehmen. Dieses Programm ist eine absolut mogelsichere Memory-Umsetzung für den PC. Wer einen Scanner hat, kann das Spiel zusätzlich mit eigenen Bildern bestücken.

Bevor das Merkspiel um die Position von verdeckten Bildern beginnt, muß sich der Spieler für einen Spielmodus entscheiden. Er kann Memorix ohne Gegner angehen, um vielleicht seine Konzentrationsgabe zu üben. Oder er fordert einen Freund zu einem Duell heraus und versucht, beim Spielen mehr Pärchen zu ergattern als der Herausgeforderte. Steht gerade einmal niemand als Partner für eine Partie zur Verfügung, so kann man Memorix auch gegen den Computer spielen – drei verschiedene Schwierigkeitsstufen sind dafür vorgesehen.



Memorix – wählen Sie einen Spielmodus.

Sobald das Spiel beginnt, verdeckt Memorix alle Bilder auf einem 6 x 6 Felder umfassenden simulierten Brett. Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt dann per Mausklick die beiden ersten Karten auf und merkt sich Position und Motiv. Die Motive hat der Autor übrigens den wunderschönen Comic-Clip-Arts der Zeichnerin Katja Braasch entliehen, die es bei CDV Software zu kaufen gibt.

Schafft es einer der Spieler, sich die Position von zwei Drachen, zwei schreienden Babies, zwei Einhörnern oder zwei schrecklichen Monstern zu merken, so deckt er die betreffenden Karten auf und gewinnt dafür einen ersten Punkt.

Pärchen, die einmal korrekt aufgedeckt wurden, verschwinden von der Bildfläche und geben dabei den Blick auf einen kleinen Ausschnitt des Bildes frei, das hinter den Memory-Plättchen liegt. Vier solcher Hintergrundbilder liegen dem Programm bei. Sie zeigen in hoher Auflösung zum Beispiel einen Tiger oder ein Auto.

Wer möchte, kann alle Bilder des Spiels komplett gegen eigene Kreationen austauschen. Die kleinen Memory-Bilder müssen dazu im BMP-Format und in einer Auflösung von 100 x 60 Pixel vorliegen. Die vier großen Bilder sollten ebenfalls als BMP-Dateien gespeichert sein. Die Höhe muß 380, die Breite 620 Pixel betragen. Wichtig ist auch, daß man genau die gleichen Dateinamen verwendet wie der Programmautor.

Memorix ist ein sehr nett gestaltetes Memory-Spiel. Leider bietet das Programm keine Weiterentwicklungen der uralten Spielidee, so daß es sich wohl hauptsächlich für Kinder eignet.

Memorix 1.0

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor: Pascal Lehwark, Ölfestr. 21, 59964 Medebach Dreislar
Preis: 10 DM
Tip: 🐭🐭

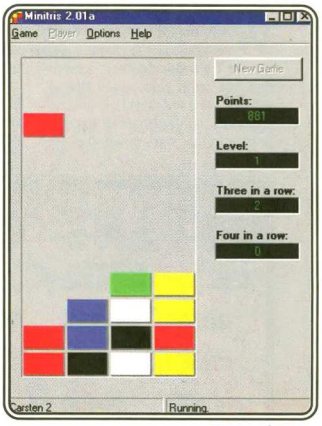
Minitris 2.01a

Tetris für Einsteiger

Minitris ist eine einfache Tetris-Variante für Spieler, die tatsächlich die Geduld aufbringen, sich für Stunden vor den Rechner zu hocken, um lauter bunte Steine zu geschlossenen Mauern aufzutürmen.

Mit Tetris begann für viele Leute das Computerzeitalter – endlich gab es für fast jedermann ein zugkräftiges Motiv, sich mit Bildschirm, Tastatur und dem ganzen ansonsten ungeliebten technischem Kram zu befassen. Besonders für Frauen ist Tetris auch heute noch die Einstiegsdroge Nummer eins in die Computerei.

Von Tetris abgeleitete Spiele gibt es wie Sand am Meer, auch wenn der Fluß der neuen Versionen in den letzten Monaten ein wenig spärlicher ausgefallen ist als zuvor. Außer „Pogo's Dreams" ist Minitris die einzige neue Tetris-Abwandlung der letzten acht Wochen.



Minitris ist ein Spiel mit „Open end" – wer sich nur lange genug konzentrieren kann, spielt es stundenlang ohne Pause.

Minitris stellt einen vier Felder breiten Schacht zur Verfügung, in den kleine rechteckige Klötze hineinfallen. Sie lassen sich mit den Cursortasten nach rechts oder links bewegen und dann mit der Leertaste im Eilverfahren nach unten verfrachten.

Die Aufgabe bei diesem Spiel ist, Steine gleicher Farbe in eine Reihe zu bekommen. Wenn drei gleichfarbige Steine eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe bilden, lösen sie sich in einer netten Animation auf. Sogar eine Viererreihe läßt sich mit etwas Geschick formen – sie ist für besonders viele Punkte gut.

Das Programm zählt beim Spielen die erzielten Punkte sowie die gebildeten Dreier- und Viererreihen. Mit steigender Punktzahl wechselt der Spieler irgendwann in einen neuen Level. Von diesem Levelwechsel ist auf dem Bildschirm allerdings nicht viel zu bemerken. Nur die Steine fallen auf einmal ein bißchen schneller in den engen Schacht hinein.

Bei Minitris besteht natürlich das erklärte Ziel darin, so lange wie nur möglich zu überleben. Denn kaum ist der Schacht verstopft, findet das Spiel sein Ende. Eine Highscore-Liste hält am Schluß der Maurerpartie – also nach Sekunden, Minuten oder gar Stunden – das Ergebnis der Spielerbemühungen fest. Und damit kein Unbefugter im Highscore herumfuhrwerkt, müssen sich alle Spieler mit eigenem Paßwort im Programm anmelden.

Nach der Installation läßt sich Minitris 45mal starten. Wer anschließend weiterspielen will, braucht eine Registrierung.

Minitris 2.01a

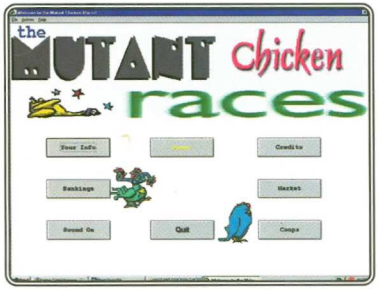
System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor: UCI, 90 West Street, Essex Junction, VT 05452, USA
E-Mail: info@ursiny.com
Internet: http://www.ursiny.com/
Preis: ab 15 $
Tip: 🐭🐭

The Mutant Chicken Races 1.1

Radioaktive Hühner

Was tut man nicht alles, um 50.000 Dollar zu gewinnen? Züchten Sie bei diesem Spiel mit Hilfe radioaktiver Strahlung das optimal mutierte Chaos-Huhn, und setzen Sie dann all Ihr Geld auf Sieg beim wohl abgedrehtesten Hühnerrennen dieser Galaxis.

Wenn ein Spiel schon damit wirbt, das es 1996 den „Weird Software Contest" gewonnen hat, dann kann man nicht erwarten, ein ganz gewöhnliches, sozusagen „bürgerliches" Programm präsentiert zu bekommen. Das verrückte Hühnerrennen ist denn auch eins der abgedrehtesten Spiele, das uns in den letzten Jahren untergekommen sind.



Ein Spiel mit verrückten Hühnern – Gewinner des Weird Software Contest.

Der Spieler wird gebeten, einer Studienfreundin seiner Mutter unter die Arme zu greifen. Die hat bislang ihr Geld mit Hühnerrennen verdient, darf ihr Federvieh aber aufgrund verschiedener Umstände nicht mehr an den Start schicken. Wenn sie aber nicht bald 50.000 Dollar zusammen hat, muß sie ihre Farm verkaufen. In dieser Situation erhalten Sie von ihr 5000 Dollar Startkapital und ein erstes Huhn. Ihr Ziel: Machen Sie mit beim Hühnerrennen, und verzehnfachen Sie dabei das Startkapital.

Das ist gar nicht einfach, denn bei den Mutantenhühnern, um die es hier geht, handelt es sich um radioaktiv verstrahltes Geflügel, das schon große Probleme hat, auch nur ein paar Meter geradeaus zu laufen.

Bei einem ersten Rennen, bei dem die eigenen Hühner noch gar nicht mitlaufen, haben Sie die erste Chance, richtig Geld zu machen. Sie schauen sich die Gewinnquoten der beteiligten Vögel an und setzen dann eine beliebige Summe auf den vermeintlichen Sieger. In einer wirklich mitleiderregenden Animationssequenz tapern, stolpern und flattern die Hühner dann ihrem Ziel entgegen. Für Sieg, Platz und Show gibt es Geld, die Mitläufer gehen leer aus.

Nach einigen Rennen wird es Zeit, einen eigenen Hühnerstall aufzumachen. In äußerst obskuren Läden wie „Klingy Fried Chicken" oder „Honest Abe's Used Chickens" kaufen oder stehlen Sie neue Hühner, die dann im Laufstall auf Geschwindigkeit, Ausdauer und „Radiation" trainiert werden. Schon bald schicken Sie Ihr eigenes Federvieh an den Start und verdienen als Halter des Gewinnhuhns mächtig dazu.

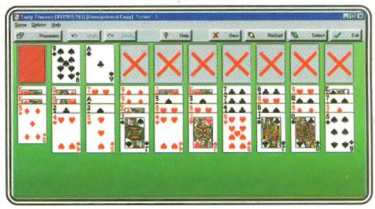
The Mutant Chicken Races 1.1

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Joseph Masters, PO Box 1312, Fairview, NC 28730-1312, USA
E-Mail:	trent@circle.net
Internet:	http://www.trentsoft.com/
Preis:	15 $
Tip:	

Napoleon Solitaire 2.0

Vierzig Diebe

„Forty Thieves" nennt sich eine Patience, die unter Liebhabern der Kartenknobelei ziemlich bekannt ist. Das Windows-Programm „Napoleon Solitaire" konzentriert sich ganz auf diese eine Patience – und legt 20 Variationen der betreffenden Spielidee vor.



„Forty Thieves" vor grünem Hintergrund.

Forty Thieves (zu deutsch „vierzig Diebe") wird mit zwei Kartensets, also mit einem doppelten Blatt, gespielt. Einige der 72 Karten werden – auf zehn Anlagestellen verteilt – aufgedeckt ausgelegt. Nur die jeweils obersten Karten lassen sich aufnehmen, was wie üblich mit der Maus geschieht. Das Ziel bei dieser Patience ist, alle Asse aus den offenliegenden Karten herauszunehmen und auf die acht Anlagestellen zu plazieren, die sich direkt unterhalb der Menüleiste befinden. Danach gilt es, diese Stapel in Reihenfolge und in der jeweils passenden Farbe zu bedienen, bis man alle acht Kartenstapel vollendet hat. Das ist sehr schwierig, weil eben viele Karten zu Beginn des Spiels noch verdeckt sind und man nicht immer an just die Blätter herankommt, die man gerade dringend braucht, um in der Patience voranzukommen. Zum Glück kann man wenigstens die Karten auf den zehn Anlageplätzen hin- und herschieben – allerdings auch nur nach vorgegebenen Regeln.

Es gibt unzählige Variationen dieser Grundregeln, die das Spiel mal leichter und mal schwieriger gestalten. Neben dem ursprünglichen „Forty Thieves" stellt das Computerspiel die direkten Varianten „Little Napoleon", „Diplomat", „Josephine", „Rank and File", „Number Ten", „Congress", „Indian", „Maria", „Midshipman" und „Limited" zur Verfügung. Außerdem können die Derivate „Blind Alleys", „Single Rail", „Little Forty", „Waterloo", „Australian Patience", „Double Rail", „Giant", „Napoleon's Square" und „Blockade" per Mausklick aktiviert werden.

Jedes Spiel wird in einem eigenen Fenster mit einer individuellen Hintergrundfarbe und mit der in den Regeln vorgegebenen Ausgangsposition der Karten geladen. Umfangreiche Statistiken zeigen dem Spieler nach einigen Runden an, wie gut er mit den Patiencen zurechtgekommen ist.

Der integrierte „Game Wizard" erlaubt es überzeugten Kartenspielern zusätzlich noch, eigene Variationen der Patience zu bilden und anschließend zu spielen. Angesichts der vielen Optionen und Möglichkeiten richtet sich „Napoleon Solitaire" wohl in erster Linie an den überzeugten Kartendrescher und nur sekundär an Gelegenheitsspieler.

Napoleon Solitaire 2.0

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Thomas Warfield, PO Box 9155, Springfield IL 62791-9155, USA
E-Mail:	GoodSol@aol.com
Internet:	http://users.aol.com/GoodSol/napsol.html
Preis:	ab 15 $
Tip:	

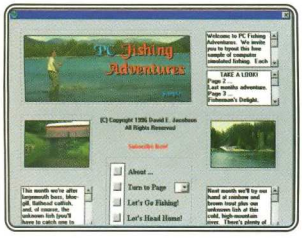
PC Fishing Adventures 1.0

Petri Heil!

Wenn der Angelschein wieder einmal abgelaufen ist, sich kein Gewässer in der Nähe befindet oder im Bach um die Ecke alle Fische mit dem Bauch nach oben schwimmen – dann können Sie immer noch am Bildschirm die Leine auswerfen und Ihren Haken wässern.

Windows hat einen neuen Angelsimulator. Die „PC Fishing Adventures" unterscheiden sich allerdings nur unwesentlich von dem bekannten „WinFish". Doch sei's drum: Wer den virtuellen Angelhaken einmal woanders als bisher ins Wasser tauchen will, kommt auch bei diesem Spiel auf seine Kosten.

Zuvor muß man das Windows-System allerdings komplett umkonfigurieren. Der neue Angelsimulator gehört nämlich bedauerlicherweise zu den (wenigen) Spielen, die nur bei einer Auflösung von 640 x 480 Punkten laufen, und das auch nur dann, wenn der 256-Farben-Modus aktiviert ist.



Bevor es mit der Hatz auf die schuppigen Freunde aus der Unterwasserwelt losgeht, muß der Spieler sich noch rasch durch mehrere Menüs hangeln. In den Auswahlboxen für die verschiedenen Befehle gilt es, nacheinander eine Angel, eine Kurbel, eine Schnur und einen Köder auszuwählen. Das geht ganz einfach vonstatten, weil alle Alternativen grafisch vorgeführt werden. Per Mausklick entscheidet man sich etwa für ein Insekt, einen Wurm oder eine Plastikfliege als Köder, um nur drei der vielen Optionen zu nennen.

Erst wenn all diese wichtigen Entscheidungen getroffen sind, kann man den Köder zu Wasser lassen. Dies geschieht, indem man die Angel mit der Maus über dem eingeblendeten Foto eines Gewässers ausrichtet und dann per Buttondruck den Haken auswirft. Ein Marker zeigt nun die Position des Köders an. Beißt ein Fisch, so muß der Angler reaktionsschnell per Buttondruck den Haken im Maul des Schuppentiers versenken und anschließend mit viel Gefühl die Leine einholen. Ist der Marker nahe genug an den Rand des Gewässers herangerückt, so kann man den Fisch mit dem Netz aus dem Wasser holen und begutachten.

Wer Spaß am simulierten Angelsport hat, kann entsprechende neue Spiele sozusagen abonnieren. Jeden Monat soll ab sofort ein neues Szenario erscheinen, wobei abwechselnd Salz- und Süßwasserfischgründe bereitgestellt werden.

Schade ist nur, daß die Programmierer sich auf den 256-Farben-Modus und die niedrige Auflösung beschränkt haben. Dieses Spiel im True-color-Modus mit wechselnden Motiven von Seen, Flüssen und Meerengen – das wäre ein Hit geworden. So hat man leider nur den Eindruck, einen aufgetakelten Oldtimer auf die Festplatte zu kopieren.

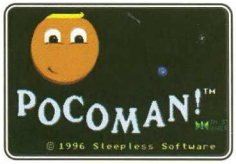
PC Fishing Adventures 1.0

System:	Windows 3.1, Maus, Windows-Modus 600 x 480 in 256 Farben, Soundkarte
Autor:	Jacobson Software Enterprises, PO Box 3724, 1222 Harris Drive, Bartlesville, OK 74006, USA
E-Mail:	jacobsoft@aol.com
Preis:	ab 35 $
Tip:	🐟🐟

PocoMan 1.0

Schiebung!

„Das Beste im Leben kostet nichts" – so lautet übersetzt ein angelsächsisches Sprichwort. Hin und wieder läßt es sich auch auf Spielesoftware anwenden. Bei dem Freeware-Programm PocoMan beispielsweise handelt es sich um eine wirklich hübsche bunte Sokoban-Umsetzung für Windows 95, die 50 knifflige Levels zum Nulltarif bereitstellt.

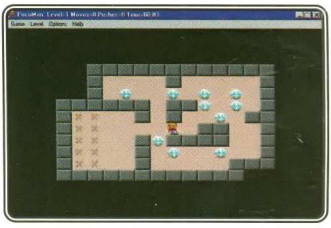


PocoMan hat ein Problem. Der kleine Superheld ist von einem bösen Finsterling entführt worden. Nun sitzt er in einem unterirdischen Gewölbe fest und wartet darauf, endgültig beseitigt zu werden. Doch halt! Anscheinend gibt es einen Ausweg aus dem tückischen Verlies. Wenn PocoMan es schafft, alle Diamanten im aktuellen Raum so zu verschieben, daß sie auf den mit einem X gekennzeichneten Platten zu liegen kommen, dann kann der Superheld in einen neuen Raum wechseln und hier das gleiche Spiel weiterführen. Nach insgesamt 50 Räumen ist es dann geschafft, und der fleißige Diamantenschieber hat seine Freiheit wieder.

Das Spiel „PocoMan" glänzt mit wunderschöner Animation. Ansonsten bietet es eine einfach gehaltene 3D-Grafik und äußerst knifflige Levels. Bereits der erste Raum ist so komplex aufgebaut, daß es wohl nur echte Intelligenzbestien schaffen, ihn zu bewältigen. In den schmalen Räumen und Gängen darf PocoMan die ausliegenden Diamanten übrigens nur schieben, Ziehen ist nicht möglich. Außerdem kann der animierte Held immer nur einen Diamanten auf einmal bewegen. Schnell gerät man dabei in eine Zwickmühle, in der nichts mehr geht. Zum Glück läßt sich der jeweils letzte Schritt mit der rechten Maustaste zurücknehmen. Wer will, kann den gesamten Level durch Drücken der Taste <R> neu beginnen.

Hier ein Tip: Klickt man beim Ziehen der Figur mit der Maus eine Stelle im Level an, so verwandelt sich das Männchen in Super-Poco-Man – inklusive Augenbinde und wehendem Cape – und spurtet ebenso hurtig wie superheldenhaft in die angegebene Richtung. Schade, daß es sich dabei nicht durch Hindernisse hindurchteleportieren kann; das würde die Lösung der Aufgaben stark vereinfachen.

PocoMan ist sozusagen Internet-verkabelt. Per Buttondruck geht Windows online, und eine Programmroutine schaut im Netz nach, ob es bereits neue Testversionen und neue Levels gibt, die man downloaden könnte.



Der erste Level – fröhliches Aufräumen!

PocoMan 1.0

System:	Windows 95, Maus, 256-Farben-Modus, Soundkarte
Autor:	Sleepless Software
E-Mail:	receptionist@sleepless.com
Internet:	http://www.sleepless.com/pocoman/
Preis:	Freeware
Tip:	🐟🐟🐟🐟

Pogo's Dreams 1.20

Tetris-Träume

„Pogo's Dreams" heißt eine schnelle „Columns"-Variante, bei der Sie bunte Diamanten in einem Becher aufstapeln. Sobald sich vier gleichfarbige Steine berühren, lösen sie sich auf. 15 von 120 Levels lassen sich bereits in der Testversion durchspielen.

Unter den Computerspielen, die die meisten Nachfolge-Ideen ausgelöst haben, steht Tetris vielleicht an erster Stelle. Die Leute von der Softwareschmiede Schenk & Horn haben sich als Spezialisten für pfiffige Tetris-artige Spiele einen Namen gemacht. Ihr neues Produkt „Pogo's Dreams" ist nun eine bunte Variation des „Columns"-Spielkonzepts. Bei „Columns", zu deutsch „Säulen", fallen anders als beim ursprünglichen Tetris Bausteine von einheitlicher Form in den typischen Schacht hinein.



Der erste Level von Pogo's Dreams.

Bei Tetris haben die fallenden Teile verwinkelte Formen, und man muß sie am Boden des Schachts zu geschlossenen Reihen aufschichten. Bei „Columns" hat man es dagegen mit Stäbchen zu tun, die wiederum aus kleinen Vierecken unterschiedlicher Farbe zusammengesetzt sind.

Startet man den ersten Level von „Pogo's Dreams", so wird man feststellen, daß die Stäbchen bei diesem Programm aus je zwei bunten Diamanten bestehen. Während diese Pracht also in den traditionellen Schacht (oder auch „Becher") hineinfällt, kann man sie mit den Cursortasten nach rechts oder links bewegen, die Anordnung der Edelsteine innerhalb des Stäbchens ändern oder den Fall der glitzernden Klunker beschleunigen.

Das Ziel besteht darin, mindestens vier Diamanten gleicher Farbe zusammenzubringen. Dabei kann man die klassischen waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihen bilden. Es ist aber auch möglich, die Diamanten zu „Klumpen" zusammenzusetzen. Sobald Diamanten gleicher Farbe einander berühren, fusionieren sie deutlich sichtbar. Wird dabei die kritische Masse erreicht, macht es laut „Plopp!", und die betreffenden Steine lösen sich auf. Die nachrutschenden Diamanten formen dabei leicht neue Viererkombinationen und sorgen auf diese Weise oft genug für Kettenreaktionen auf dem Bildschirm.

„Pogo's Dreams" besteht in der Vollversion aus 120 Levels, von denen jeder mit einer eigenen Spielaufgabe aufwartet. Mal gilt es, zehn beliebige Viererketten zum Verschwinden zu bringen, dann verlangen die Programmierer die Auflösung von vier blauen oder roten Diamantketten. Es macht Spaß, die zum Teil sehr schwierigen Aufgaben zu lösen. Gelingt das, so ertönt ein begeistertes Klatschen aus den Boxen, die an die Soundkarte angeschlossen sind – der Level ist geschafft. Anschließend geht es nur noch darum, zu punkten, während neue Diamanten immer rasanter in den Schacht hineinfallen. Natürlich gibt es auch eine Highscore-Liste, die den höchsten Punktestand eines Spielers für jeden einzelnen Level speichert.

Pogo's Dreams 1.20

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Schenk & Horn, Gorch-Fock-Str. 39, 23669 Timmendorfer Strand
E-Mail:	horn@sharedirect.com
Internet:	http://www.sharedirect.com
Preis:	29 DM
Tip:	

Poker Challenge 1.4

Kniffeln mit Pokerface

Poker Challenge ist ein neues Denkspiel, das Elemente aus Poker, Kniffel, Tetris und Mahjongg miteinander verbindet. Diese Mixtur der verschiedenen Konzepte hat 1996 in der Vorgängerversion den GameNet Award als „Puzzle Game of the Year" gewonnen.



Beim Standardmodus von „Poker Challenge" mischt das Programm ein ganz gewöhnliches Kartenspiel plus vier Joker einmal gründlich durch. Danach werden die Karten einzeln mit dem Motiv nach oben ausgelegt, so daß eine rechteckige Fläche mit einer Kantenlänge von 7 x 7 Karten entsteht.

Das Ziel ist, in diesem Kartenfeld bekannte Pokerblätter wiederzufinden, nämlich ein Pärchen, ein Doppelpärchen, einen Dreier, einen Straight, einen Flush, ein Full House, einen Poker, einen Straight Flush und einen Royal Flush. Findet man etwa zwei Asse im Kartenstapel, so kann man sie per Mausklick markieren und auf diese Weise ein simples Paar formen. Das geht aber nur, wenn die betreffenden Karten einander direkt berühren, also neben- oder untereinander angeordnet sind. Bei einer Straße können die dazu benötigten fünf Karten auch durchaus Schlangenlinien oder ein Kreuz formen.

Das Vorgehen beim Punkten ist denkbar einfach: Man klickt erst die ausgewählten Karten an, dann wird mit einem Mausklick auf die Fläche außerhalb des Rechtecks die Auswertung in Gang gesetzt. Akzeptiert das Programm die markierte Kartenkombination, so erhält der Spieler abhängig vom jeweiligen Wert der Auswahl Punkte gutgeschrieben. Anschließend lösen sich die markierten Karten wie beim Mahjongg auf. Alles, was über den jetzt nicht mehr vorhandenen Karten plaziert war, rutscht – wie bei Tetris – in die entstandenen Lücken nach, so daß wieder neue Kartenkonstellationen entstehen.

Geht auf einmal gar nichts mehr, so kann man immer noch die Joker einzeln markieren und somit aus dem Spiel nehmen. Durch die nachrutschenden Karten ergeben sich dann vielleicht neue Möglichkeiten.

Die Krönung des ganzen Spiels ist der „Contest", der mit der Tastenkombination <Strg>+<C> eingeleitet wird. In diesem Turnier gibt es eine ganze Reihe von Levels, die der Spieler bewältigen muß. Hier legt das Programm nur wenige Spielkarten zu immer neuen Formationen aus. Das Ziel besteht darin, diese Karten so schnell wie möglich komplett abzubauen, indem man die bekannten Poker-Kombinationen nachstellt. Anders als beim gewöhnlichen Spiel gibt es beim Contest stets eine Lösung, so daß man ein bißchen nachdenken muß, um die optimale Klickreihenfolge zu ergründen. Der Highscore zeigt am Ende, wer sich am geschicktesten durchgepokert hat.

Poker Challenge 1.4

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	John Cutter, 23734 NE 24th Pl, Redmond, WA 98053, USA
E-Mail:	74151.1445@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/john_c/pokerchl.htm
Preis:	15 $
Tip:	

Power-Play Slots 1.1

Computer-Slots

„Power-Play Slots" ist der perfekte Einarmige Bandit für echte Computerfreaks. Er verwendet Computerbilder als Symbole und bietet ein unterhaltsames Spiel im Spiel an, das der Zockerei eine ganz neue Richtung gibt.

Prinzipiell gesehen stellt „Power-Play Slots" einen typischen 3-Rollen-5-Payline-Banditen dar, wie man ihn von der US-Firma Ultisoft bereits in vielen Varianten gewohnt ist. Bei diesem Spiel fällt allerdings auf, daß die Symbole der drei Rollen sehr groß gestaltet sind – und daß man endlich einmal auf die gewohnten Früchtesymbole verzichtet hat. Der simulierte Geldspielautomat „Power-Play Slots" dürfte vor allem begeisterte PC-Freaks interessieren, da er spezielle Symbole verwendet, die Monitore, Tastaturen, Disketten und Modems zeigen.



Mit jedem „Power Play"-Symbol steigt der Stand des Power-Meters um zehn Prozentpunkte.

Für zwei Disketten gibt es bei einem Einsatz von fünf Münzen à 25 Cents schon 2,50 Dollar zu gewinnen, drei Disketten bringen 6,25 Dollar ein, drei Tastaturen genau das Doppelte. Schafft man es, drei Drucker in eine Reihe zu bekommen, dann spuckt der Apparat 25 Dollar aus. Auf drei Modems steht ein Gewinn von 62,50 Dollar. Drei Monitore sind schon im Laden recht teuer – da wundert es nicht, daß sie auch in diesem Spiel für satte 250 Dollar gut sind. Drei Symbole mit dem Aufdruck „Power Play" sind das Nonplusultra bei diesem Groschengrab und bringen 1250 virtuelle Dollar ein. Spätestens jetzt ärgert man sich doch, daß der Computer die Gewinne eben nicht in klingender realer Münze auszahlt.

Die „Power Play"-Symbole sind wichtig für das Spiel im Spiel, das viel mehr Spaß macht als das eigentliche Drehen der Rollen. Sobald nämlich ein „Power Play" auf einer Payline zu stehen kommt, erhöht sich ein links eingeblendetes Power-Meter um 10 Prozent. Dieses Instrument steht beim Spielstart noch auf Null; sein Stand nähert sich nun Dreh um Dreh der 100-Prozent-Marke. Schafft man es, diese Hürde zu nehmen, so wird der progressive Bonus-Pool ausgeschüttet, und man darf siebenmal umsonst den Hebel des Einarmigen Banditen betätigen. Um das zu verhindern, erscheint ab und an ein seltenes Symbol mit dem Aufdruck „Power Drain" auf dem Bildschirm – es halbiert prompt die Anzeige des Power-Meters. Die ständige Halbierung der Prozentanzeige läßt den Bonus-Pool immer wieder in weite Fernen entschwinden. Das beste Ergebnis, das die Redaktion bislang erzielen konnte, waren jedenfalls magere 79 Prozent. Wer bietet mehr?

Power-Play Slots 1.1

System:	Windows 3.1, Maus, 256-Farben-Modus, Soundkarte
Autor:	Ultisoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	ultisoft@mind.net
Internet:	http://www.softsite.com/ulti/
Preis:	20 $
Tip:	🐰🐰🐰

Prairie Dog Hunt Pro 97

Nagerhatz

Auf den Feldern von Texas sind wieder einmal die Präriehunde los. Ian Firth bittet den Spieler nun bereits zum vierten Mal um Amtshilfe und drückt ihm ein geladenes Gewehr in die Hand. Helfen Sie den Bauern dabei, die kleinen Störenfriede zu vertreiben.

Eine größere Gruppe von Präriehunden kann beträchtlichen Schaden auf einem Feld anrichten. Die kleinen Nagetiere untergraben das gesamte Terrain, so daß die Pflanzen eingehen. Außerdem bauen sie hohe Erdhügel, die sogar Traktoren zum Umkippen bringen können.



Bitte nehmen Sie sich eine Waffe vom Tisch!

Bereits zum dritten Mal in Folge legt Ian Firth ein Sequel seines Erfolgsspiels „Prairie Dog Hunt" vor und bittet den Spieler darum, mit einem Gewehr alle Präriehunde auf dem Bildschirm abzuschießen. Nach dem Start des nagelneuen Bauerndramas zeigt sich auf dem Monitor eine karge texanische Graslandschaft, in der überall die lästigen Erdhügel der Nager zu sehen sind. Auf einem Tisch, der in dieser Prärie aufgestellt ist, liegen mehrere Waffen aus. Der Spieler nimmt sich eine davon, um die Tiere damit zu dezimieren. In der Testversion steht nur das Gewehr zur Verfügung, alle weiteren Waffensysteme lassen sich erst in der Vollversion verwenden.

Der Lauf des Schießprügels wird deutlich sichtbar in das Spielfenster eingeblendet. Bewegt man die Maus, so folgt der Lauf den Bewegungen – so kann man gut zielen. Beim Anpeilen hilft auch das Zielfernrohr, das einen kleinen Bereich der Szenerie kreisförmig vergrößert. Mit der rechten Maustaste läßt sich der Zoomfaktor sogar noch verändern, so daß sich die „Rabbies" noch besser über Kimme und Korn anvisieren lassen.

Die gelben Fellknäuel wuseln auf dem Bildschirm animiert hin und her und zerplatzen in einem roten Nebel, wenn sie getroffen werden. In der 50-Yards-Distanz gibt es für einen Treffer 50 Punkte, in 100 Yards Entfernung 100 und bei 200 Yards entsprechend 200 Punkte. Bewegt sich ein Präriehund und wird sozusagen „auf der Flucht" erschossen, so zählen die Punkte doppelt. Wer dabei nur in seinem Gesichtsfeld auf die Jagd nach den Nagetieren geht, verpaßt die halbe Gaudi – das Terrain scrollt bis zu 360 Grad um den Spieler herum, so daß man sich einmal um die eigene Achse drehen kann.

In der Vollversion kann der Spieler außerdem mit einem PDH-5000-Laser und einer Big-12-Gauge-Schrotflinte schießen, darüber hinaus stehen Short-Fuse-Granaten zur Verfügung.

Prairie Dog Hunt Pro 97

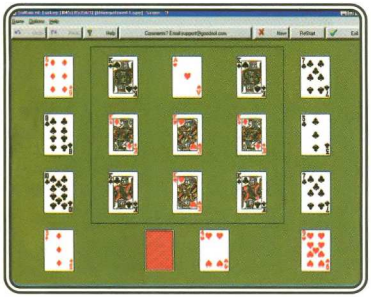
System:	Windows 3.1, 256-Farben-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	Diversions Software, 3688 South Espana Way, Aurora, CO 80013, USA
E-Mail:	ian@divsoft.com
Internet:	http://www.divsoft.com
Preis:	20 $
Tip:	🐰🐰🐰

Pretty Good Solitaire 2.1a

100mal Kartenspaß

„Pretty Good Solitaire" könnte Spieleprogrammierer arbeitslos machen. Gleich einhundert ausgebuffte Patience-Umsetzungen sind hier von Thomas Warfield unter einer Oberfläche zusammengefaßt worden. Wer sich gerne die Karten legt, kommt hier voll auf seine Kosten.

Während manche Entwickler ihre Patience-Programme einzeln für teures Geld verkaufen, macht Thomas Warfield gleich einen regelrechten Discount auf: Sage und schreibe 100 verschiedene Patiencen lassen sich bei ihm aus einer Oberfläche heraus starten.



Der „Sultan of Turkey".

Wer sich angesichts der gigantischen Spieleauswahl und bei so wohlklingenden Namen wie „Black Hole", „La Belle Lucie", „Shamrocks" oder „Sultan of Turkey" nicht für eine bestimmte Patience entscheiden kann, der ruft die Funktion „Select Random Games" auf und läßt das Programm entscheiden. Auch so kann man Probleme lösen.

Kartendrescher mit mehr Selbstsicherheit lassen sich lieber durch diverse Menüs führen, um dann erst zu entscheiden. Da gibt es spezielle Aufstellungen mit allen nur erdenklichen Klondike- oder Canfield-Varianten, eine Liste aller Spiele, die nur mit zwei Kartendecks zu spielen sind, oder man bekommt alle Kandidaten genannt, die nach einem Bildschirmmodus mit 800 x 600 Pixeln verlangen. Weitere Listen stellen die ganz simpel zu lösenden Patiencen wie „Golf", „Fourteen Out" oder „Sir Tommy" zusammen oder benennen die Favoriten des Programmierers, der anscheinend ganz heiß auf „Spider", „Yukon", „Rouge et Noir" und „Flower Garden" ist.

Jeder Spieler kann sich mit seinem Namen im Programm anmelden und fortan seine ganz persönliche Erfolgsstatistik abfragen. Alle Spiele finden in einem eigenen Fenster statt; per Mausklick (oder mit der Taste <F1>) lassen sich die jeweiligen Regeln abfragen. Beim Spielen helfen die eingeblendeten Buttons, die einen fehlerhaften Zug zurücknehmen, ein neues Spiel beginnen oder das aktuelle noch einmal mit der gleichen Kartenkonstellation wie zuvor starten.

„Pretty Good Solitaire" überzeugt auf der ganzen Linie – nicht zuletzt deswegen, weil es nicht eingeschränkt ist und alle Spiele wirklich verständlich (wenn auch in Englisch) erläutert.

Pretty Good Solitaire 2.1a

System: Windows 3.1, 800 x 600 Punkte im 256-Farben-Modus, Maus, Soundkarte

Autor: Thomas Warfield, PO Box 9155, Springfield, IL 62791-9155, USA

E-Mail: support@goodsol.com

Internet: http://www.goodsol.com

Preis: 19 $

Tip: ☠☠☠☠

Sink Sub Pro 97 1.21

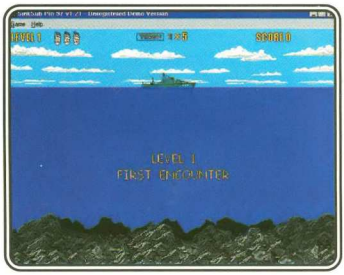
U-Boot-Jagd

In diesem Spiel steuern Sie ein schwedisches Patrouillenboot, ein sogenanntes P 215. Ausgestattet mit schweren Wasserbomben machen Sie Jagd auf U-Boote aller Art. Und wer weiß, vielleicht bringen Sie es ja sogar bis zum Admiral?

Durch 50 Levels, von denen sich 10 auch in der Testversion spielen lassen, steuern Sie ein P-215-Patrouillenboot über das Meer vor der schwedischen Küste. Doch Vorsicht: Feindliche U-Boote warten darauf, Ihr kleines Militärboot mit Torpedos und Wasserminen zu vernichten. Drehen Sie den Spieß lieber um, und werfen Sie Wasserbomben auf die Finsterlinge in der Tiefe.

Sobald der erste Level gestartet ist, lädt „Sink Sub Pro" eine halbwegs dreidimensional dargestellte Szenerie, die den Meeresboden, das Wasser und die Oberfläche zeigt. Ganz oben schwimmt das Boot des Spielers, das mit den Richtungstasten beschleunigt und gesteuert werden kann. In verschiedenen Tiefen des Meeres bewegen sich die feindlichen U-Boote mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten. Sie zu zerstören ist das erklärte Ziel des Spiels.

Mit den Tasten <1>, <2> oder <3> werden flugs erste Wasserbomben abgeworfen. Die jeweilige Zahl gibt an, ob die Bomben vom Bug, von der Mitte oder vom Heck des Bootes aus versenkt werden. Beim Aussetzen der Bomben ist Vorsicht angeraten, denn es dauert seine Zeit, bis sie den Meeresboden erreichen. So manches U-Boot ist längst schon ganz woanders, wenn eine Bombe seine zuletzt angepeilte Position erreicht hat. Leider kann man auch keinen Bombenteppich legen, da immer nur ein paar Bomben auf einmal „unterwegs" sein dürfen. Ist das Limit (meist 6 bis 8 Bomben) erreicht, muß man erst warten, bis einer der Sprengkörper detoniert ist, bevor man einen neuen verwenden kann. Die ersten Levels des Spiels sind noch ziemlich einfach zu bewältigen, weil in ihnen nur ganz gewöhnliche graue U-Boote zu jagen sind, die man mit etwas Übung schnell beseitigt hat. In den höheren Levels kommen allerdings neue Feinde hinzu, wie etwa gelbe U-Boote, die heimtückisch Minen zur Oberfläche heraufschicken. Diese



Die Jagd auf feindliche Unterseeboote kann beginnen.

Minen schwimmen auf dem Meer und behindern die Manövrierfähigkeit des Patrouillenbootes stark. Schafft man es, lange genug zu überleben, so wird man im Lauf der Zeit immer wieder befördert und nacheinander in die verschiedenen Ränge schwedischer Marineoffiziere versetzt. Schließlich kann man den 50. Level als Admiral abschließen.

Sink Sub Pro 97 1.21

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: Wihlborg Entertainment, Box 1188, 25111 Helsingborg, Sweden

Preis: 40 DM

Tip: ☠☠☠☠

Solitile 4.0

Mahjongg Marke Eigenbau

„Solitile" ist ein Mahjongg-Clone, der über mehrere Steinesets und alternative Drachenformen verfügt. Besonders interessant: Mit dem Level-Editor können Sie bereits in der Testversion neue Drachen in Eigenregie zusammenstellen.



Ein typischer Mahjongg-Drache – bauen Sie die Steinepyramide pärchenweise ab.

Bereits seit mehreren tausend Jahren kennt man in China das Kombinationsspiel Mahjongg, das hierzulande eigentlich erst durch verschiedene PC-Umsetzungen so richtig populär geworden ist.

Mahjongg wird ursprünglich meist mit 144 kunstvoll geschnitzten Steinen gespielt, die verschiedene typisch fernöstliche Motive zeigen. Diese Steine werden in der Soloversion des Spiels zu einer Pyramide aufgeschichtet, dem sogenannten Drachen. Der Spieler muß dann versuchen, diesen Drachen wieder bis zum letzten Stein abzubauen, indem er freiliegende Steinpärchen wegnimmt – auf dem PC geschieht das per Mausklick. Dabei lassen sich aber nur diejenigen Steine eliminieren, die vollkommen „frei" sind – das sind immer bloß die ganz oben aufliegenden Steine mit einer freien rechten oder linken Seite.

Mit „Solitile" hat Everett Kaser den Fernost-Klassiker einmal mehr für den Computer umgesetzt. Sein Programm bietet einige Eigenheiten, die es für überzeugte Mahjongg-Freunde sehr interessant machen.

Nach dem Start kann sich der Spieler mit seinem Namen im Programm anmelden. Anschließend wählt er per Mausklick ein beliebiges Bild als Hintergrundtapete fürs Programmfenster aus. An dieser Stelle ist es auch möglich, ein alternatives Set mit neuen Motiven für die Mahjongg-Steine oder alternative Drachenformen zu laden. Die Testversion von „Solitile" ist mit drei verschiedenen Drachentypen („Bridge", „Pyramid" und „Sun") ausgestattet, die sich per Mausklick aufrufen lassen. Wer möchte, kann auch den Level-Editor verwenden, um eigene Drachen mit jeweils maximal 168 Steinen anzulegen und als LYT-Dateien zu speichern. Der Editor ist bereits in der Testversion integriert.

Mit der Vollversion von „Solitile" spendiert der Programmierer seinen Kunden 40 weitere Steinsets und über 50 verschiedene Drachenformen.

Solitile 4.0

System: Windows 3.1, 256-Farben-Modus, Maus, Soundkarte
Autor: Everett Kaser Soft ware, PO Box 403, Albany, OR 97321-0117, USA
E-Mail: everett@kaser.com
Preis: 24 $
Tip: ✌✌✌

Solo Peg 1.1b

Knobelspaß

In fernen Ländern kann man auf jedem guten Basar ein Steck-Solitaire kaufen. Kunstvoll geschnitzt aus tropischen Hölzern, werden diese Spiele von Touristen daheim hauptsächlich als Zierde für den Fernseher oder die Regalwand verwendet. Wer Steck-Solitaire tatsächlich spielen möchte, muß dafür keine weiten Reisen unternehmen, sondern kann auch die Simulation auf dem PC benutzen.

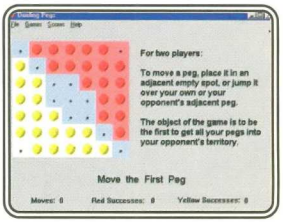
Bei uns zu Hause stand immer ein Steck-Solitaire auf dem mittleren Bord im Wohnzimmerschrank. Als Unterlage diente eine dicke Holzscheibe, die in einem Stück aus einem Ast herausgeschnitten war. In dieser Scheibe steckten dann jede Menge Stäbchen aus Holz, die man mit den Fingern aus ihren Löchern herausziehen konnte. Nur das Loch in der Mitte hatte man frei gelassen. Die Aufgabe bei diesem Spiel, das in gleicher oder ähnlicher Form so manches Wohnzimmer schmückt, besteht darin, die Stecklinge auf dem Brett solange zu dezimieren, bis nur noch ein einziger übrigbleibt. Zu diesem Zweck überspringt man mit einem Holzstäbchen ein anderes, hinter dem sich eine Lücke befindet, waagerecht, senkrecht oder diagonal – und nimmt dann das übersprungene Hölzchen vom Feld. Das Ganze wiederholt man solange, bis kein Überspringen mehr möglich ist.

Das Programm „Solo Peg" ist nicht die erste Computerumsetzung dieser alten Spielidee, aber auch sicher nicht die schlechteste. Hier werden neben dem klassischen Spielprinzip noch fünf weitere Varianten geboten.

Eine davon nennt sich „Triangle Peg". Das simulierte Brett hat dabei die Form einer Pyramide, die mit lauter Steinen besetzt ist. Das Ziel ist, die Bocksprünge über die Steine so zu planen, daß der letzte Stein schließlich genau in der Mitte des Bretts stehen bleibt.

„French Solitaire" hingegen wird auf einem sechseckigen Brett gespielt. Anders als beim gewöhnlichen Spiel sind hier alle Felder mit Stecklingen besetzt. Um an die Lösung der Aufgabe heranzugehen, muß man somit als erstes einen beliebigen Steckling vom Brett nehmen.

Sehr kompliziert ist „Target Pet". Von dieser Variante stehen gleich zwei verschiedene Spielarten zur Verfügung. Hier ist es zwingend erforderlich, daß der letzte Steckling genau auf einem entsprechend markierten Feld zum Stehen kommt. Gelingt das nicht, ist die Partie verloren.



Halma einmal anders – Dueling Pegs.

Damit der Spieler nicht immer allein vor dem Rechner sitzen muß, läßt sich das Spiel bei „Dueling Pegs" auch zu zweit angehen. Hier stehen mehrere Figuren einander gegenüber. Wie beim Halma ist jeder Spieler bestrebt, die seinen auf die gegnerische Seite zu ziehen. Auf seinem Weg kann er dann geschickt über die Figuren des Gegners hüpfen – allerdings nur einmal pro Zug. Gewonnen hat der Spieler, der seine „Armee" zuerst im Bereich des Gegners plaziert hat.

Solo Peg 1.1b

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor: R.K. West Consulting, PO Box 8059, Mission Hills CA 91346, USA
E-Mail: rkwest@ProMail.com
Internet: http://members.aol.com/rkwest/
Preis: 10 $
Tip: ✌✌✌

Strip Poker 2.20

Ausziehen, bitte!

Das ewig gleiche, ewig frivole Spiel hat wohl schon Hunderte von PC-Umsetzungen erlebt. Hier ist eine aktuelle Version aus den USA. Nehmen Sie fünf Karten in die Hand, und hoffen Sie auf ein gutes Blatt – denn ansonsten zieht sich die Schöne vor Ihnen ganz bestimmt nicht aus.



Strip Poker mit Anna.

Zwei Stunden hat es gedauert, und zwei Joker hat es gebraucht, bis wir in der Redaktion endlich einen Hauch von nackter Haut gesehen haben. Beim Strip Poker gegen Anna standen die Dinge nämlich lange Zeit gar nicht gut für uns. Gegen unseren Zweier mit Assen setzte sie eiskalt lächelnd den Dreier mit Siebenen, und als wir es endlich geschafft hatten, drei Karten von einer Sorte zusammenzubekommen, setzte sie uns ein deftiges Full House vor die Nase. Wie oft haben wir das Spiel neu gestartet, um unsere inzwischen angehäuften Schulden mit dem Mäntelchen des Schweigens zu überdecken? Denken wir besser nicht darüber nach...

Dann endlich kam das Spiel der Spiele. Bei den Voreinstellungen hatten wir zwei Joker mit ins Spiel gebracht und diese auch tatsächlich gezogen. Zusammen mit zwei Assen hatten wir also einen reinrassigen Poker auf der Hand – jetzt konnte das Zocken beginnen. Cool die Havanna zwischen den Zähnen haltend und den letzten Schluck Malt-Whisky auf der Zunge zergehen lassend, reizten wir den Einsatz erst auf zwei, dann auf 28 und schließlich auf über 50 Dollar hoch. Die kleine Anna hielt mit – und ging bei einer beängstigend hohen Summe und einem ziemlich miesen Blatt auf der Hand baden. Um dieses Finanzloch wieder auszugleichen, legte das Mädel ordentlich Klamotten ab – und zeigte nackte Haut. Leider war der Augenschmaus nicht von Dauer: Anna gewann ihr ganzes Geld schnell zurück und zog sich bald wieder vollständig an.

Haynes' „Strip Poker" ist – die Schilderung unserer Spielrunde zeigt es bereits – ein sehr spielstarkes Programm. Hier bekommt man nackte Tasachen nur dann zu Gesicht, wenn man wirklich gut pokern kann und auch noch Glück hat. Selbst in der einfachsten Schwierigkeitsstufe haben die computergesteuerten Gegnerinnen die Hosen an – und möchten sie nur ungern wieder ausziehen.

Wer auf den Geschmack gekommen ist, der kann beim Bestellen der Vollversion gleich aus mehreren Bildersets wählen. Zur Verfügung stehen Kollektionen mit wohlklingenden Namen wie „Carolyn Classic", „Christine in Blue Jeans", „Anna on a Wet Bar", „Jennifer in the Bedroom" oder „Shannon on the Beach in Cancun".

Strip Poker 2.20

System: Windows 3.1, Highcolor-Modus, Maus, Soundkarte

Autor: Haynes Software, 2545 Eastbluff Dr., Suite 247, Newport Beach, CA 92660, USA

E-Mail: 72230.306@compuserve.com

Internet: http://www.harborside.com/home/b/bhaynes.

Preis: 15 $ für ein Modul

Tip: 🐰🐰🐰🐰

Turbo Video Poker 95 2.01

Casino-Poker

Glitzernde Draw-Poker-Automaten ersetzen in den Casinos so manchen herkömmlichen Einarmigen Banditen. Bei diesen speziellen Glücksspiel-Maschinen gilt es, den Geldeinsatz zu vervielfältigen, indem man ein zugkräftiges Pokerblatt zusammenstellt.

Nicht jeder hat Lust darauf, sich zum Pokern ins verräucherte Hinterzimmer einer heruntergekommenen Kneipe zu begeben, um den ortsansässigen Mafiosi dort zigarreraucht das blutige Drogengeld aus dem Kreuz zu leiern. Das endet ja doch immer nur mit Betonschuhen und einem unfreiwilligen Besuch im örtlichen Abwasserkanal.

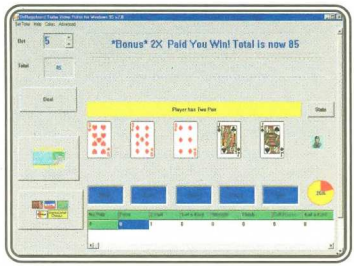
Viele Zocker besuchen zum Pokern lieber ein gepflegtes Casino und nehmen dort mit einem Becher Münzen vor einem Draw-Poker-Automaten Platz, um die Maschine mit dem Geld zu füttern. Und das geht so: Man setzt einen gewissen Betrag und bekommt fünf „Karten" ausgeteilt. Einmal darf man einzelne Karten austauschen, und dann steht das Ergebnis fest. Geld gibt es in der Regel erst ab einem Pärchen, das mindestens zwei Buben enthält. Geblufft oder „gepokert" im landläufigen Sinne wird beim Draw Poker also nicht – man hofft nur auf das Glück, die richtigen Karten zu ziehen bzw. ausgeteilt zu bekommen.

„Turbo Video Poker 95" ist eine recht einfach gestaltete Draw-Poker-Umsetzung für Windows 95. Der Spieler kann in der Testversion maximal 20 Dollar setzen und erhält Gewinne nach dem folgenden Schema ausbezahlt:

Zwei Paare	2x
Ein Dreier	3x
Straight	4x
Flush	5x
Full House	8x
Ein Vierer (Poker)	12x
Straight Flush	50x
Royal Flush	100x

Die Testversion beendet das Spiel automatisch, sobald man 300 Dollar gewonnen hat. Bis es soweit ist, hat der Spieler freien Blick auf eine Statistik, die ihm Auskunft darüber gibt, wie oft er bislang welche Poker-Gewinnkombinationen gehabt hat. Eine weitere Anzeige betrifft das Verhältnis von gewonnenen und verlorenen Spielen – so kann man den Verlauf des Kartenglücks ein wenig im Auge behalten.

Wer möchte, verändert die Farben des Spiels oder stellt die „Payoff Charts" des Draw-Poker-Automaten neu ein. Weitere Optionen gibt es nicht.



Turbo Video Poker – Zocken um hohe Summen.

Turbo Video Poker 95 2.01

System: Windows 95, Maus, Soundkarte

Autor: Jim Tolliver, PO Box 4071, Stamford, CT 06907-0071, USA

E-Mail: 74213.163@compuserve.com

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

Preis: 15 $

Tip: 🐰🐰

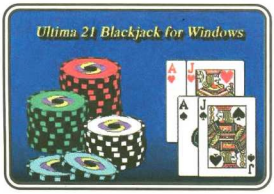
Ultima 21 Blackjack 3.0

Drinks gefällig?

Ultima 21 lädt Sie ins Casino Ihrer Wahl ein – zum Blackjack-Spielen. Genießen Sie die Atmosphäre am Spieltisch bei einem kühlen Gratisdrink, und hoffen Sie dabei auf ein gutes Blatt, das Ihnen einen hohen Gewinn einbringt.

Sie haben die freie Auswahl: Möchten Sie lieber im „Wildcat Resort & Casino", im „El Diablo Casino", im „Motherload Casino" oder im „Uncle Sam's Jackpot Casino" zocken? Während Sie sich per Mausklick entscheiden, fährt das Programm in einer hübschen Animation schon einmal Ihren Wagen in die Tiefgarage – bei „Ultima 21" legt man Wert auf Stil und Kundenservice.

Der Chef des Casinos begrüßt Sie persönlich am Blackjack-Tisch und nimmt Ihren Namen für die Spielstatistik entgegen. Bei dieser Gelegenheit lassen sich auch noch die Namen von zwei weiteren Spielern festhalten, denn hier spielt man am klassischen Blackjack-Tisch, also zu dritt gegen einen Croupier. Dieser begrüßt die illustre Spielerrunde dann auch gleich in einer Dialogbox. Bei unserem Testspiel konnten wir gegen die blonde Jill, 27, aus Green Bay antreten.



Das Zocken geht ganz einfach von der Hand. Der Croupier teilt per Buttondruck auf *Deal* die ersten Karten aus, anschließend muß sich der Spieler entscheiden, ob er noch eine Karte ziehen möchte („Hit") oder ob er sein aktuelles Blatt behält („Stand"). Das Ziel beim Blackjack ist, mit den Karten dem Wert 21 möglichst nahezukommen oder zumindest ein höheres Blatt zusammenzubekommen als der Casino-Angestellte. Hat man mehr als 21 Punkte auf der Hand versammelt, ist man „busted" und hat verloren. Wer das Zählen der Kartenwerte beim Blackjack noch nicht beherrscht, vertraut auf die Programmanzeige, die automatisch richtig zählt. Profis können Sonderregeln wie *Doubling Down*, *Surrendering*, *Splitting Pairs/Aces* oder *Insurance* aktivieren.

Während des Spielens bietet eine hübsche Bedienung dem Gast ab und an einen Drink auf Kosten des Hauses an. Per Mausklick entscheidet man sich für ein Bier, einen Wein, ein Sodawasser, ein Glas Milch oder einen Fruchtsaft. Läuft das Spiel ausgesprochen gut, so kann sich der Spieler auch einmal ein Glas Champagner gönnen. Ein weiterer Bediensteter macht regelmäßig auf die Shows aufmerksam, die gerade im Casino laufen. Bei unserem Testspiel sang gerade Phil Simon in der Flamingo Lounge.

Von Haus aus ist der Sound des Spiels deaktiviert. Um die vielen Sprachausgaben und Soundeffekte wieder einzuschalten, muß man einen Menübefehl aufrufen. Auf unserem Rechner sorgte diese Aktion leider jedesmal für einen Komplettabsturz.

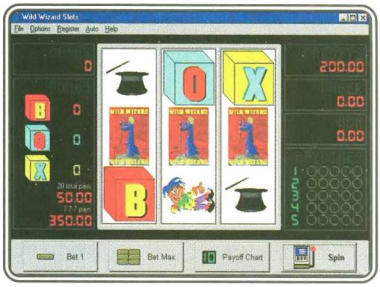
Ultima 21 Blackjack 3.0

System: Windows 3.1, 6 MB RAM, Maus, Soundkarte
Autor: Bitwise Software International, Inc., 21620 N. 19th Ave, #A-11, Phoenix, Arizona 85027, USA
E-Mail: BitwiseSW@aol.com
Internet: http://www.Qhost.com/bitwise/index.htm
Preis: 19.95 $
Tip: ☠☠☠☠

Wild Wizard Slots 1.1

Rotierende Zauberer

Einarmige Banditen sind in diesem Frühjahr stark in Mode. „Wild Wizard Slots" ist bereits der fünfte simulierte Geldspielautomat, den wir Ihnen in diesem Heft vorstellen. Auch diese Slot Machine wartet mit einigen Eigenheiten auf, die sie für Zocker besonders interessant macht.



Mit 200 Dollar Startkapital kann das Spiel beginnen.

Wenn man nur einen flüchtigen Blick riskiert, zeigt sich „Wild Wizard Slots" als ganz gewöhnlicher Einarmiger Bandit mit drei Rollen und insgesamt neun Paylines. Wer möchte, setzt zwischen einer und 25 Münzen auf die verschiedenen Paylines und riskiert auf diese Weise maximal 6 Dollar 25 pro Spin.

Ein Mausklick auf den Button *Payoff Charts* zeigt vor dem Setzen, daß es leider nur 5 Gewinnkombinationen gibt. Das macht aber fast gar nichts, weil diese Kombinationen sehr häufig auftreten und deswegen der Geldsegen nie nachhaltig versiegt. Darüber hinaus gelten die „Wild Wizard"-Symbole auch noch als Joker und können für alle anderen Symbole stehen.

Ein gründlicherer Blick entdeckt dann schließlich den Bonus-Pool. Ihn einzusacken ist viel interessanter als das bloße Verfolgen der sich drehenden Rollen. Der Bonus-Pool füllt sich mit jeder Runde mehr, so daß es beständig mehr Geld zu gewinnen gibt. Um diesen sich selbst erneuernden Jackpot abzugreifen, muß man auf sein Glück vertrauen – und auf die Buchstaben B, O und X setzen. Die erscheinen nämlich ab und an auf den Rollen und setzen dann einen Zähler herauf. Für jeden der drei Buchstaben zählt das Spiel die Anzahl der „Treffer" getrennt – jedenfalls bis zum Wert 7, danach wird der entsprechende Buchstaben-Counter sofort wieder auf Null gesetzt. Schaffen Sie es, mit den drei Buchstaben-Countern zusammen 20 zu erreichen, so gewinnen Sie den Bonus-Pool. Wer gar die 21 knackt, dem ist ein Gewinn sicher, der sich aus der Höhe des Bonus-Pools mal sieben berechnet. Die Chance, eine 21 zusammenzubekommen, ist allerdings sehr, sehr gering.

Da empfiehlt es sich schon eher, darauf zu warten, daß die Buchstaben B-O-X in einer Reihe auf einer Payline zu stehen kommen. In diesem Fall lädt das Spiel ein Fenster mit sieben Schachteln. Klicken Sie eine davon an, so erhalten Sie abhängig von der nun aufgedeckten Zahl eine 2- bis 25-fache Ausschüttung des Einsatzes.

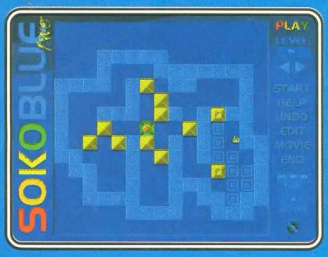
Wild Wizard Slots 1.1

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor: Ultisoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail: ultisoft@mind.net
Internet: http://www.softsite.com/ulti/
Preis: 20 $
Tip: ☠☠☠

***Porträt:* Games 4 Brains**

Die Kistenschieber im Interview

Es gibt sie tatsächlich noch, die Denk- und Geschicklichkeitsspiele für die DOS-Ebene. Die drei Entwickler vom Software-Team „Games 4 Brains" leben jedenfalls ganz gut von ihren Sokoban-Clones. Wir haben sie getroffen und zum Interview gebeten.



Mic: Ich vermute, daran bin ich schuld. Ich war und bin nämlich ein großer Fan des Sokoban-Originals und habe es mehrfach durchgespielt. Irgendwann hatte ich die Idee, man müßte mal eine Version mit neuen Levels herausbringen.

SharePlay: Wieso fangen eigentlich alle „Games 4 Brains"-Spiele mit „Soko-" an?

Jan: Die Games stammen alle irgendwie von dem klassischen Sokoban ab. In Sokolor steckt noch „Color", weil hier die Farben eine wichtige Rolle spielen. Sokonex hat was mit Connections (Verbindungen) zu tun. Und Sokoblue ist ganz einfach ziemlich blau.

SharePlay: Soll es noch weitere Soko-Games geben?

Felix: Vorerst nicht. Wir haben uns zwar vorgenommen, unserem Denkspiel-Konzept treu zu bleiben, in künftigen Projekten sollen allerdings vermehrt Action-Elemente vorkommen.

SharePlay: Von Sokoban gab es bereits vor Euren Games einige gute Varianten. Was hat euch veranlaßt, auch noch in dieses Genre mit einzusteigen?

SharePlay: In allen Soko-Games gibt es die sogenannte Movie-Funktion, mit der man abgespeicherte Lösungswege vorführen kann. Wie seid ihr denn auf diese originelle Idee gekommen?

Felix: Da gab es zwei Faktoren: Erstens ist so ein Movie eine schöne Bestätigung dafür, daß und wie man einen Level geschafft hat. Zweitens beweist die Existenz eines Movies, daß ein Level lösbar ist. Bevor es die Movies gab, mußte man ja immer Zweifel an der Lösbarkeit gewisser Schiebeaufgaben haben.

SharePlay: Seid ihr mit eurem bisherigen Erfolg zufrieden?

Jan: Unsere Erwartungen bezüglich Sokowahn Pro wurden klar übertroffen. Was Sokolor, Sokoblue und Sokonex angeht, stellen diese Spiele gegenüber Sokowahn technisch und grafisch eine klare Steigerung dar. Sie müßten noch besser ankommen.

SharePlay: DOS-Programme sind auf dem absteigenden Ast. Müßt ihr euch deshalb nicht Sorgen machen?

Felix: Also, zunächst einmal laufen unsere Games auch problemlos unter Windows 3.x oder Windows 95. Probleme gibt es nur, wenn man weniger als 500 KByte freien Speicher zur Verfügung hat. Im übrigen halten wir DOS bis auf weiteres für die Spieleplattform Nummer eins!

SharePlay: Eure Spiele sehen alle etwas nüchtern aus. Es gibt keine Story, keine animierten Spielfiguren etc. Ihr wart wohl ein bißchen faul?

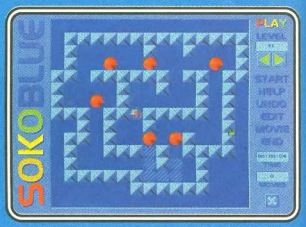
Jan: Stimmt nicht ganz. Es gibt eine gerenderte Intro-Sequenz für Sokowahn Pro, und in Sokonex haben wir mehrere animierte Szenen eingebaut.

Mic: Ich beobachte bereits seit Jahren, daß dieses ganze Drumherum immer mehr zunimmt. Was hinten runterfällt, ist der Spielspaß. Viele Games sind mittlerweile so stark aufgebläht, daß man 5 Minuten warten muß, bis man anfangen kann zu spielen, vorausgesetzt, man hat vorher gründlich das Handbuch studiert. Kleine, einfache Tüfteleien für zwischendurch findet man eigentlich kaum noch. Ansonsten wird nicht selten die Spielbarkeit durch aufwendig gestaltete Grafik mehr behindert als gestützt.

SharePlay: Wie unterscheidet sich euer neustes Game Sokonex von seinen Vorgängern?

Felix: Das Sokoban-Prinzip wurde um ein paar interessante Elemente erweitert: Strahler, Löcher, verschiebbare Mauern und zerstörbare Blöcke. Die zusätzlichen Teile sorgen vor allem dafür, daß sich die Levels abwechslungsreicher gestalten lassen.

SharePlay: Wird das Ganze dadurch nicht vielleicht etwas zu kompliziert? Sokoban war so schön einfach!



Mic: Um sicher zu gehen, daß auch Sokonex ein Spiel wird, das man auf Anhieb versteht, habe ich mir bei der Auswahl der neuen Elemente viele Gedanken gemacht. Die ersten 8 Levels haben übrigens den Charakter eines kleinen Tutorials. Hier kann der Spieler in kürzester Zeit alle wichtigen Aktionen kennenlernen, ohne die Anleitung lesen zu müssen.

Games 4 Brains

„Games 4 Brains" existiert seit Anfang 1995. Mitarbeiter im Team sind **Felix Fontein** (Programmierung), **Jan Reineke** (Grafik und Vertrieb) und **Mic** (Koordination, Game-Design und Levels).

Produkte: Sokowahn, Sokolor, Sokoblue I + II, Sokonex (alle auf der Heft-CD zu finden)

http://www.typemania.de

Jede Woche neue Spiele

Um Ihnen die grausam lange Zeitspanne zwischen zwei Ausgaben der SharePlay etwas abzukürzen, baut die Redaktion ab sofort ein Download-Angebot im Internet auf, das wöchentlich aktualisiert wird.



Es gibt viele tolle Share- und Freeware-Spiele, die wir Ihnen liebend gern auf der Heft-CD anbieten möchten. Bei einigen davon dürfen wir leider nicht so, wie wir gern würden: Viele Programmierer verbieten einen kommerziellen Vertrieb ihrer „Babies" – und eine Zeitschrift, die mit CD am Kiosk verkauft wird, fällt leider in diese Sparte. Um auch die Programme, die diese Sperre betrifft, doch noch an den Mann bzw. die Frau zu bringen, bleiben nur die altbewährten Wege: der Shareware-Handel, Mailboxen – oder eben das Internet. Wir haben uns als Medium für das Internet entschieden, weil immer mehr Anwender Zugriff auf das World Wide Web, den populärsten Teil dieses Netzes, haben. Also finden Sie ab sofort auf unserer Web-Site „Typemania" (http//www.typemania.de) ein Download-Angebot, das wöchentlich aktualisiert wird und die besten Shareware-Programme der jeweils vorhergehenden Tage enthält. Wenn uns ein Programm ganz besonders begeistert hat, dann stellen wir es unverzüglich im Netz bereit. Wer einen Internet-Zugang besitzt, der kann augenblicklich loslegen, denn die ersten Programme liegen bereits bei *Typemania.de* zum Download aus.

Scampoo

Nichts genaues weiß man nicht: Scampoo kommt anscheinend aus Japan, wird in den Netzen als Freeware verteilt und wurde lange Zeit als besonders verspielte Variante eines Virus gefürchtet, bevor findige Netz-Aktivisten festgestellt haben, daß es sich dabei um nichts Derartiges handelt: Scampoo ist weder ein Virus noch ein Trojanisches Pferd, sondern – ein Schaf!

Bindet man die EXE-Datei von Scampoo in die Windows-Autostart-Gruppe ein, so wird beim Start des Systems ein kleines gelbes Schaf mit violetten Hörnern geladen, das fortan jede Menge Unfug auf dem Bildschirm treibt. Es hüpft herum, stellt sich auf den Kopf, klettert die Fenster hoch, knabbert Blumen an, schlägt Purzelbäume – und blökt ganz herzerweichend über die Soundkarte nach seinem Besitzer, wenn der seinen Arbeitsplatz verläßt.

Ist das Schaf aktiv, so ist an Arbeit bald nicht mehr zu denken. Ständig schaut man auf den Bildschirm und findet heraus, was das Viech jetzt schon wieder ausheckt. Ein Schaf-Süchtiger in einer E-Mail an die Redaktion: „Dämliches Schaf, das. Klettert in Word die Texte hoch und pinkelt auf die Überschrift..."

Ist der kleine wollige Freund nur lange genug aktiv, so kann man sich auf einige Überraschungen gefaßt machen. Plötzlich springt auch noch ein schwarzes Schaf über den Bildschirm, was unser gelbes Exemplar prompt zum Erröten bringt. Oder das Tier hüpft wie ein Flummi durch die Gegend. Oder ein UFO erscheint und entführt das Schaf. Oder der Vierbeiner spielt Meteor und fängt beim Fliegen Feuer, bevor er dann in einem Wasserbassin landet.

Jedem Chef kann man nur raten, Scampoo von den Rechnern seiner Angestellten zu verbannen. Allen anderen wünschen wir viel Spaß mit dem Schaf aller Schafe.



Action Man

Action Man heißt ein neuer animierter Bildschirmschoner, der als Freeware verteilt wird, aber nur in Online-Medien verbreitet werden darf.

Ist der Schoner aktiv, meldet sich per Videokonferenzfenster ein wahrer Finsterling, der verkündet, daß der Rechner des Anwenders als Ziel für den zerstörerischen Grunge-Virus ausgewählt wurde. Das ist ein Job für Action Man, der in einer weiteren Animations-Sequenz mit Waffen und Dynamit ausgerüstet wird. Dann passiert es auch schon – grüner Schleim quillt aus den infizierten Windows-Fenstern hervor. Jetzt muß sich Action Man aber sputen, um den vorgeblichen Virus in einer heißen Schlacht auszumerzen.

Einmal antesten, bitte!









Bleifuß 2 – heizen Sie mit Ihrem Sportwagen über die Landstraßen von England. Und passen Sie dabei auf, daß Sie keine Passanten über den Haufen fahren!

Der kommerzielle Spielemarkt ist hart umkämpft. Fast täglich erscheint in irgendeinem der zahlreichen Genres ein frisches Produkt und geht auf Kundenfang. Um Werbung zu machen und für hinreichend Mundpropaganda unter den Fans zu sorgen, streuen viele Firmen spielbare Demos ihrer aktuellen Projekte unters Volk. Ähnlich wie Shareware werden diese Demos kostenlos verteilt – gekauft wird dann schließlich (hoffentlich) das Vollprodukt, sofern die betreffende Demo der angepeilten Zielgruppe gefallen hat.

Nicht jeder Spielefreak gibt sich mit den oft eher simpel gestrickten Spielen aus der Shareware-Szene zufrieden. Vielen steht der Sinn nach einem bildgewaltigen Multimedia-Spektakel mit aufregenden Soundeffekten, cineastischen Animationen und tollen Tricks, die sich nur mit hohen Kosten realisieren lassen. Diese Spiele stehen zu Hunderten in den Computerabteilungen der Kaufhäuser – aber sie kosten richtig Geld.

Damit man sich nicht eventuell im nachhinein darüber ärgern muß, einen Hunderter für eine Niete investiert zu haben, setzen die Spielefirmen auf interaktive Demos. Diese kostenlosen Pröbchen vermitteln einen ersten Eindruck vom jeweiligen Spiel und machen den Kunden die Entscheidung leichter: Kauf ich's oder kauf ich's nicht?

Noch vor wenigen Jahren ließ sich die spielbare Demo eines durchschnittlichen kommerziellen Spielprogramms problemlos auf eine Diskette kopieren und in der Bekanntschaft verteilen. Heute sind selbst die Demos schon so groß, daß sie nur noch auf CD-ROMs passen; die durchschnittliche Größe liegt inzwischen bei 30 Megabyte. Diese Speicherfresser lassen sich zwar auch von den Internet-Seiten der Spielefirmen herunterladen. Aber mal ehrlich – wer ist schon so verrückt, mehrere Stunden lang auf das Ende eines Monster-Downloads zu warten, der wahrscheinlich teurer ist als die Vollversion des entsprechenden Spiels?

Die Redaktion der SharePlay hat in den letzten Wochen einige Dutzend spielbarer Demos zusammengetragen, von denen wir Ihnen die drei besten in dieser Ausgabe kurz vorstellen möchten. Ein großes Demo-Special reichen wir in der kommenden Ausgabe nach.

Bleifuß 2 – S 2

Der Autor dieser Zeilen ist beileibe kein Raser, aber trotzdem Abonnent von Polizei-Strafzetteln: Bitte lächeln,



Sie sind zu schnell gefahren! Mit den Radarfotos könnte man bereits ein Album aufmachen, wenn es nur nicht so verdammt teuer wäre. Aber Spaß beiseite: Wer mit seinem Auto richtig rasen möchte, trägt auf der Straße Trauer. Nicht einmal mehr auf der Autobahn kann man singen: „Ich will Spaß, ich geb' Gas!"

Die Spieleschmiede Milestone (im Vertrieb von Virgin) hat letztes Jahr als Beschäftigungstherapie für alle führerscheinlosen Temposünder die Simulation „Bleifuß" entwickelt – das Spiel wurde ein Bestseller. Jetzt ist die grafisch brillant gestaltete Fortsetzung da. Unsere Demo auf der Heft-CD zeigt nicht nur hübsche Bilder, sondern setzt Sie auf einer einzelnen Rennstrecke hinters virtuelle Steuer.

Bei Bleifuß 2 startet der Spieler seine Rennkarriere in einem von vier zur Auswahl stehenden Teams. In der Box warten vier Fahrzeuge, die man bekannten Sportwagen nachempfunden hat. Zwei davon sind allradgetrieben, je ein Fahrzeug hat Front- bzw. Heckantrieb. Vor dem Ausflug auf die Piste muß das Auto der Wahl allerdings noch getunt werden. Lenkung, Bremsen, Reifentyp, Reifendruck und die Einstellung der Federn können in der Werkstatt optimiert beziehungsweise geändert werden. Das ist auch notwendig, wenn man gegen die ausgezeichneten Computergegner bestehen will. Der Turniermodus umfaßt vier Rennen pro Liga – gegen drei Kontrahenten. Um die jeweils nächste Liga zu erreichen, muß in der Gesamtwertung der erste Platz errungen werden. Insgesamt sechs Ligen wurden über den Globus verstreut. Der Start erfolgt im nebligen England. Anschließend geht es nach San Francisco, daraufhin nach Ägypten, es folgt eine Schneelandschaft in Finnland, und schließlich fährt man noch in der Schweiz und in Kolumbien. Jedes Team hat einen Spezialwagen in der Hinterhand. Besonders erfolgreiche Spieler, die in allen Teams siegreich waren, dürfen sich auf eine Extrastrecke freuen.



Die Demoversion zeigt es bereits: Das Fahrgefühl beim Rennen wird perfekt vermittelt, selbst wenn der Spieler nur die Tastatur zur Steuerung verwendet. Besonders beeindruckend ist dabei die fotorealistische Szenerie, die eine typisch englische Wald- und Wiesen-Landstraße mit hohen Böschungen und einem kleinen Dorf zeigt. Über diese regenverhangene Landstraße zu brettern und mit beiden Hinterreifen den Schlamm der Randstreifen aufzuwühlen, das macht tatsächlich mehr Spaß als viele andere Rennsimulationen, die zu steril wirken.
Finden sich mehrere Raser vor dem PC zusammen, so können sich zwei Spieler einen Rechner per Split-Screen teilen, oder es wird zu viert im Netzwerk gefahren.

Splitterwelten

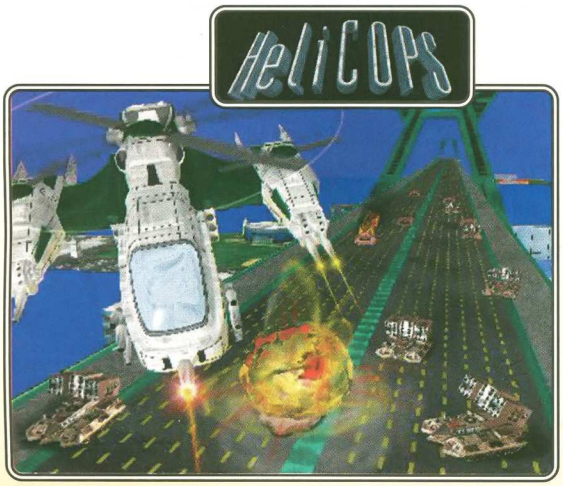
Ein neues Denk- und Geschicklichkeitsspiel der Firma „Magellan Consulting Neue Medien" macht sich unter dem Titel „Splitterwelten" auf, den Markt zu erobern. Das pure Spielvergnügen stand bei der Entwicklung im Vordergrund, so daß man sich weniger auf die Grafik als vielmehr auf die Spielidee konzentriert hat.

Sobald ein erster Level geladen worden ist, treten mitten im Weltraum ein paar bullige 3D-Männchen einander gegenüber. Sie stehen auf einem Planetensplitter, der nach dem Spielstart von außen nach innen zusammenzubröckeln beginnt und sich schließlich komplett auflöst. Das Ziel bei diesem Spiel besteht darin, die eigenen Figuren in der kurzen zur Verfügung stehenden Zeit so zu steuern, daß sie die gegnerischen Mitbewohner vom Planetensplitter werfen. Diese werden dann aufgrund der Massenträgheit wahrscheinlich endlos durchs All fallen.

Die Figuren lassen sich mit der Maus recht gut steuern. Per Mausklick dreht man sie um jeweils 90 Grad und läßt sie dann mit aller Kraft direkt nach vorn laufen. Treffen die Männchen auf ein Hindernis, so versuchen sie, dieses beiseitezuschieben. Handelt es sich bei dem Hinder-



Splitterwelten – werfen Sie die feindlichen Monster von der Planetenscholle.



nis um einen Gegner, so kommt es schnell zu einem Patt, wenn beide Kontrahenten mit der gleichen Kraft aufeinander losgehen.

In diesem Fall lohnt es sich, gleich mehrere Männchen gleichzeitig auf einen Gegner zu hetzen. In den Splitterwelten werden die Kraftvektoren der einzelnen Figuren physikalisch vollkommen korrekt voneinander abgezogen oder zueinander addiert. Schiebt man demnach gleich mit zwei Männchen eine andere Figur beiseite, so kann sich diese der Übermacht kaum erwehren – und fällt von der Planetenscholle wie ein Sumo-Ringer auf der Reismatte.

In der Demoversion läßt sich bereits mehr als ein Dutzend Levels austesten und komplett durchspielen. In der Vollversion können 222 Spielwelten ausprobiert werden, wobei die Spieler bis zu 16 Planetenmonster auf einmal steuern. Der niedrige Preis von 70 Mark macht „Splitterwelten" erschwinglich; ansonsten sind kommerzielle Spiele nur selten unter 100 Mark zu haben.

Noch ein besonders sympathisches Detail zum Schluß: Bis zu vier Spieler können bei den „Splitterwelten" im Turnier gegeneinander antreten. Man ist also nicht auf das einsame Solospiel gegen den PC angewiesen.

HeliCops

Erst im März dieses Jahres ist unter dem Titel „HeliCops" ein DirectX-Spiel für die neueste Windows-Version erschienen. Die zuständige Spieleschmiede mit dem schönen Namen „7th Level" kennt man in der Branche zwar eher durch ihre Kinder- und Fun-Titel wie „Monty Python" oder „Tuneland", sie behauptet sich mit „HeliCops" aber auch ganz passabel im 3D-Action-Genre.
Wie es sich für ein reinrassiges Ballerspiel gehört, wartet „HeliCops" mit einer düsteren Hintergrundgeschichte auf. 1998 hat ein Erdbeben die japanische Stadt Tokio in nur wenigen Sekunden dem Erdboden gleichgemacht. Aus den Trümmern der Metropole ist Neo-Tokyo erwachsen, die Weltwirtschaftsmetropole der Zukunft. Um die Megastadt gegen feindliche Übergriffe von außen zu schützen, wurde eine luftgestützte Streitmacht gegründet, die HeliCops. Jetzt, im Jahre 2015, wird diese Truppe tatsächlich gebraucht. Der böse Imperator Maxwell Giger steht mit seinen Truppen bereits kurz vor der riesigen Brücke, die Neo-Tokyo mit dem Umland verbindet.

Bei „HeliCops" steuert der Spieler einen Kampfhubschrauber, der mit den verschiedensten Waffensystemen ausgestattet ist. Mit den Cursortasten läßt sich das wuchtige Gerät über die Brücke führen, um hier als letzte Bastion der Neo-Tokyoter den Vormarsch der Panzer aufzuhalten. Die Demoversion ist voll spielbar. Sie erlaubt es, mit allen Waffensystemen zu experimentieren und alle Optionen auszuprobieren. Vor dem Start lohnt sich allerdings die Lektüre der beiliegenden Textdatei. Sie gibt über alle Tastenkombinationen Auskunft, die man zur Steuerung des Kampfhubschraubers beherrschen sollte.

Sobald der Kampf beginnt, zeigt „HeliCops" das Brückenszenario dreidimensional auf dem Bildschirm. Der Hubschrauber kann sich dabei frei um die eigene Achse drehen und die verschiedenen Feindeinheiten zu Land, zu Wasser und auch in der Luft unter Beschuß nehmen. Zum Glück gibt es eine Auto-Target-Funktion, die näherrückende Ziele automatisch erfaßt und die Waffensysteme entsprechend ausrichtet, so daß der Spieler nur noch abzudrücken braucht.

Wenn die Ballerorgie so richtig am Kochen ist, dann hilft eigentlich nur noch der eingeblendete Radarschirm, die Stellungen der Feinde im 360°-Umfeld im Auge zu behalten. Außerdem muß der Spieler auf frei schwebende Power-ups achten, die bei einer Berührung neue Waffensysteme oder andere wichtige Dinge spendieren.

Wer die Demoversion installiert hat, kann im Internet (http://www.7thlevel.com/) noch eine weitere kostenlose Spielmission downloaden.



HeliCops – verteidigen Sie die Brücke von Neo-Tokyo gegen Panzer, Boote und Flugzeuge.

SharePlay jetzt auch im Abo!

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



amerikanischen Shareware-Schmiede Apogee ausprobiert – auf einem uralten PC mit 286er Prozessor ohne Soundkarte, aber dafür mit 20-MB-Festplatte und mit einem Megabyte Arbeitsspeicher. Der junge Programmierer Scott Miller war damals auf die Idee verfallen, seine selbstgeschriebenen Spiele nicht mehr über den gewöhnlichen Softwarehandel, sondern allein durch die weltweiten Kanäle der Shareware-Szene zu vermarkten.

Der erste Teil eines Spiels wurde dabei stets als kostenloser Appetithappen über die damals noch sehr aktiven Shareware-Händler in alle Länder der Welt verteilt. Wer beim Spielen der ersten kostenlosen Levels süchtig geworden war, der konnte sich die Fortsetzung der Programme direkt bei Apogee besorgen – natürlich gegen eine entsprechende Gebühr.

Da das Konzept „Verschenke einen Teil, um das Ganze verkaufen zu können" prächtig aufging und die Mitarbeiterzahl um Scott Miller wurde rasch ein großes Software-Distributionshaus, das auch Spiele von anderen Entwicklern unter dem inzwischen bekannt gewordenen Apogee-Logo nach dem Shareware-Prinzip vermarktete.

In der Blütezeit der Firma erschienen fast im monatlichen Rhythmus neue Spiele. Die Shareware-Szene freute sich über den hohen Ausstoß an Games, von denen die meisten dem beliebten Jump&Run-Genre angehörten. Das war kein Wunder, da diese Programme auch auf älteren Rechnern noch problemlos liefen. Sie stellten niedrige Ansprüche an den Arbeitsspeicher und die Festplattenkapazität, und sie reizten die Spieler mit einem Apogee-typischen Brachialhumor, der die Produkte unverwechselbar machte.

Apogee darf den Ruhm für die Tatsache einheimsen, daß es in der Shareware-Szene so viele gute Jump&Run-Abenteuer gibt. Bei Spielen dieses Genres geht es in dem Blutschimm[illegible] herrscht.

Wer nach all den die zwischenzeitlich markt überschwemmt mal wieder Lust auf e Hüpfspiel hat, der kann Special aus den Volle Der deutsche Apoge CDV Software hat uns neuesten Versionen de Apogee-Hits zur Verfügu

Commander

Commander Keen war sten Jump&Run-Spiele a Apogee. Das Spiel von 1991 lockt – wie man im beiliegenden Katalogtext nachlesen kann – mit hypermoderner EGA-Grafik und sensationellen Animationen bei einer Darstellungsrate von 40 Frames pro Sekunde.

ro Heft

Abo-Systemhaus Merkur, Niddastraße 98–102,
der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs
enommen habe, bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

er Fax 0 69 / 25 61 31 38

Der Gesamtindex

Spiele von A bis Z

In jeder Ausgabe der SharePlay präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle einen Gesamtindex aller Spiele, die auf der aktuellen Heft-CD gespeichert sind. Diesen Index können Sie herauskopieren und gesondert aufbewahren. Wenn Sie später nach bestimmten Spielen suchen, so sagen Ihnen die gesammelten Index-Seiten, auf welchen SharePlay-CDs das Gewünschte zu finden ist.

Voll- und Light-Versionen

Die Voll- und Light-Versionen auf der Heft-CD dürfen Sie ohne weitere Kosten für Ihre eigenen Zwecke verwenden. Nur die Weitergabe dieser Spezialversionen an andere Personen ist nicht gestattet.

Charly der Clown Light
Girls Collection Screensaver 1.0
Golph „SharePlay" Vollversion
Passage Plus Light
Puzzlespaß für Kinder, Vol. 1
Puzzlespaß für Kinder, Vol. 2
Sokolor Light

Shareware-Spiele – Neu!

Die Shareware-Spiele, die wir Ihnen ausführlich in diesem Heft vorgestellt haben, sind in dieser Rubrik zusammengefaßt.

Crazy Area 2.0
Crazy Atoms 2.0
Crazy Fits 1.1
Crazy Loops 2.0
Crazy Nine 1.0
Crazy Objects 2.0
Crazy Patterns 1.1
Crazy Sets 1.1
Julietta 4.0
Kriminal Tango 2.0
Kyra Quest 1.1
Q-Bob 1.20
Sokoblue 2.0
Sokoblue Two 2.0
Sokolor 2.0
Space Rocks 3D
Stargunner 1.0
Super Ice Qube Hopper
Toffifee Fantasy Forest
XLM's Color Attack 1.0
XLM's Dr. Harrison 2.6

Shareware-Spiele – Updates

Von einigen Spielen, die wir Ihnen in den letzten beiden Ausgaben der SharePlay vorgestellt haben, sind bereits Updates erschienen. Diese finden Sie in unserer Update-Rubrik.

Exile I 2.0
Exile II 2.0
Hotel 2.0
Mr. Matt/32 1.31

Shareware-Spiele – Jump & Run

Jump&Run-Spiele sind in der Shareware-Szene heiß begehrt. Passend zum Special in diesem Heft stellen wir Ihnen eine Auswahl der besten Apogee-Spiele der vergangenen Jahre vor.

Alien Carnage 1.0
Bio Menace 1.10
Commander Keen – Aliens
Commander Keen – Goodbye Galaxy
Commander Keen 1.31
Cosmo's Adventure 1.20
Crystal Caves 1.0
Dark Ages
Duke Nukum 2.0
Duke Nukum II 1.0
Hocus Pocus 1.0
Monster Bash 2.10
Realms of Chaos 1.0
Secret Agent 1.0

Top 40 Shareware

Die neuesten Shareware-Spiele im Test der Redaktion – diesmal stellen wir Ihnen 40 Neuheiten für Windows und DOS vor.

AGNS 2.0
AM's Mini Golf 3D 1.1
Angel's Return 1.0
Animated Slots 95 1.1
Animatin 95
Annihilator Tank 1.0
BlockMeister
Blood of Evil 2 2.0
Bonus Wheel Slots 1.1
CARnage
Chainlink 1.1
CK Escape 1.0
DamaAngla 1.0
DamaTurka 1.0
Daniel's Checker Challenge 2.7
Dice 1.0
Flip Over 2.0
Jigsaws Galore 1.3
Labyrinth 3D 1.0
Last Knight at Camelot 1.0
Lomax Boulders
MegaSlots 1.0b
Memorix
Minitris 2.01
Mutant Chicken Races 1.1
Napoleon Solitaire 2.0
PC Fishing Adventures 1.0
PocoMan 1.0
Pogo's Dreams 1.20
Poker Challenge 1.4
Power-Play Slots 1.1
Prairie Dog Hunt Pro 97
Pretty Good Solitaire 2.1a
SinkSub Pro 97 1.21
Solitile 4.0
Solo Peg 1.1b
Strip Poker for Windows 2.20
Turbo Video Poker 95 2.01
Ultima 21 Blackjack 3.0
Wild Wizard Slots 1.1

Spiele-Demos

Demoversionen kommerzieller Spiele sind heißbegehrt, weil sie viel Action zum Nulltarif bieten und einen aussagekräftigen Eindruck von der Qualität eines meist teuren Spiels verleihen. Die besten neuen Demos stellen wir Ihnen alle 8 Wochen vor.

Bleifuß II
DiskWorld II
HeliCops
Splitterwelten Demo
Tivola-Sampler

Typemania-Datenbank

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

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

Übrigens: Sollten Sie die nächste Ausgabe der SharePlay nicht abwarten können, so finden Sie jede Woche ausgesuchte Shareware-Neuheiten auf unserer Web-Site im Internet. Die Adresse: http://www.typemania.de/

CD-Inlay zum Ausschneiden:

...lanetenschalle wie ein ...auf der Reismatte.
...emoversion läßt sich ...als ein Dutzend Levels ...nd komplett durch... ...er Vollversion können

...oder „Tunetand", sie beruptet sich mit „HeliCops" aber auch ganz passabel im 3D-Action-Genre.

Wie es sich für ein reinrassiges Ballerspiel gehört, wartet „HeliCops" mit einer düsteren Hintergrundgeschichte auf. 1998 hat ein Erdbeben ...„HeliCops" das Brackenszenario drei... dimensional auf dem Bildschirm. Der Hubschrauber kann sich dabei frei um die eigene Achse drehen und die verschiedenen Feindeinheiten zu Land, zu Wasser und auch in der Luft unter Beschuß nehmen. Zum Glück gibt es eine Auto-Target-Funktion, die näherrückende Ziele automatisch erfaßt und die Waffensysteme entsprechend ausrichtet, so daß der Spieler nur noch abzudrücken braucht.

Wenn die Ballerorgie so richtig am Kochen ist, dann hilft eigentlich nur noch der eingeblendete Radarschirm, die Stellungen der Feinde im 360°-Umfeld im Auge zu behalten. Außerdem muß der Spieler auf frei schwebende Power-ups achten, die bei einer Berührung neue Waffensysteme oder andere wichtige Dinge spendieren.

Wer die Demoversion installiert hat, kann im Internet (http://www.7thlevel.com/) noch eine weitere kostenlose Spielmission downloaden.



...Neo-Tokyo gegen Panzer, Boote und Flugzeuge.

Special: die Jump&Run-Klassiker von Apogee

Hocus Pocus um Duke Nukum

Ach, was waren das noch für Zeiten, als ein komplettes Jump&Run-Abenteuer auf einer einzelnen Diskette Platz fand und trotzdem stundenlang für Unterhaltung sorgte! Insbesondere die Firma Apogee hat in den letzten Jahren ein spielstarkes Hüpfabenteuer nach dem anderen vorgelegt. Die besten Apogee-Klassiker stellen wir Ihnen in diesem Special vor.



Erinnerungen, Erinnerungen... – Vor gut viereinhalb Jahren haben wir die ersten Spiele der amerikanischen Shareware-Schmiede Apogee ausprobiert – auf einem uralten PC mit 286er Prozessor ohne Soundkarte, aber dafür mit 20-MB-Festplatte und mit einem Megabyte Arbeitsspeicher. Der junge Programmierer Scott Miller war damals auf die Idee verfallen, seine selbstgeschriebenen Spiele nicht mehr über den gewöhnlichen Softwarehandel, sondern allein durch die weltweiten Kanäle der Shareware-Szene zu vermarkten.

Der erste Teil eines Spiels wurde dabei stets als kostenloser Appetithappen über die damals noch sehr aktiven Shareware-Händler in alle Länder der Welt verteilt. Wer beim Spielen der ersten kostenlosen Levels süchtig geworden war, der konnte sich die Fortsetzung der Programme direkt bei Apogee besorgen – natürlich gegen eine entsprechende Gebühr.

Da das Konzept „Verschenke einen Teil, um das Ganze verkaufen zu können" prächtig aufging und die Umsatzzahlen immer weiter anstiegen, änderte sich auch einiges bei Apogee. Aus dem kleinen Programmiererteam um Scott Miller wurde rasch ein großes Software-Distributionshaus, das auch Spiele von anderen Entwicklern unter dem inzwischen bekannt gewordenen Apogee-Logo nach dem Shareware-Prinzip vermarktete.

In der Blütezeit der Firma erschienen fast im monatlichen Rhythmus neue Spiele. Die Shareware-Szene freute sich über den hohen Ausstoß an Games, von denen die meisten dem beliebten Jump&Run-Genre angehörten. Das war kein Wunder, da diese Programme auch auf älteren Rechnern noch problemlos liefen. Sie stellten niedrige Ansprüche an den Arbeitsspeicher und die Festplattenkapazität, und sie reizten die Spieler mit einem Apogee-typischen Brachialhumor, der die Produkte unverwechselbar machte.

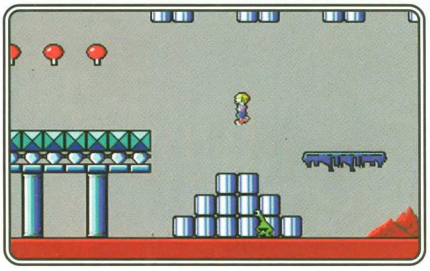
Apogee darf den Ruhm für die Tatsache einheimsen, daß es in der Shareware-Szene so viele gute Jump&Run-Abenteuer gibt. Bei Spielen dieses Genres geht es in der Regel nur darum, ein in alle Richtungen scrollendes Areal so schnell wie möglich zu durchqueren, dabei am Leben zu bleiben und zugleich so viele Power-ups und Bonusgegenstände wie nur möglich einzusammeln. Man hat keine Sekunde Zeit zum Nachdenken, da auf dem Bildschirm ständig Bewegung herrscht.

Wer nach all den 3D-Shootern, die zwischenzeitlich den Spielemarkt überschwemmt haben, einmal wieder Lust auf ein schnelles Hüpfspiel hat, der kann bei unserem Special aus den Vollen schöpfen. Der deutsche Apogee-Distributor CDV Software hat uns die jeweils neuesten Versionen der bekannten Apogee-Hits zur Verfügung gestellt.

Commander Keen

Commander Keen war eines der ersten Jump&Run-Spiele aus dem Hause Apogee. Das Spiel von 1991 lockt – wie man im beiliegenden Katalogtext nachlesen kann – mit hypermoderner EGA-Grafik und sensationellen Animationen bei einer Darstellungsrate von 40 Frames pro Sekunde.





Der Klassiker der Jump&Run-Spiele: Commander Keen. Helfen Sie dem jungen Retter der Galaxis dabei, fremde Welten zu erkunden.

Aber Nostalgie beiseite – „Commander Keen" brachte es damals innerhalb kürzester Zeit zum Bestseller, weil das Spiel ganz einfach unglaublich „niedlich" ist und die Hintergrundstory den Spieler anspricht.

Als Held agiert hier der achtjährige Billy Blaze, ein hypermotorischer und äußerst intelligenter Knabe, der gerade erst ein interstellares Raumschiff im Garten seiner Eltern zusammengesetzt hat. Dabei benutzt er seinen Nintendo-Joystick als Navigationssystem und Mamas Vakuum-Staubsauger als Ionen-Propulsions-Antrieb – ganz einfach, oder? Sobald irgendwo im Universum das Chaos ausbricht, setzt sich Billy den Football-Helm seines Bruders auf und wird auf diese Weise zu Commander Keen, dem Verteidiger der Erde. Immer auf der Seite des Gesetzes, verteidigt er das Recht mit eiserner Hand.

In seinem ersten Abenteuer verschlägt es Commander Keen auf den Mars. Hier erkundet er einen Level nach dem anderen und vermeidet es dabei nach Möglichkeit, schleimigen Aliens, Speerfallen und anderen Widrigkeiten des kosmischen Lebens zum Opfer zu fallen. Mit seinem Pogostab hüpft Keen auch auf höchste Plattformen hinauf und ballert dabei mit seiner Erbsenpistole auf diverse Feinde. Um zu punkten, sammelt der immer hungrige Commander jede Menge ausliegendes Naschwerk ein.

Die Grafik von „Commander Keen" wirkt heute zwar antiquiert, aber das Spiel hat dennoch seinen ganz eigenen Charme behalten und dürfte vor allem Kinder begeistern. Gewalt findet hier nicht statt.

Zu diesem Programm gab es zwei Nachfolger, die mit besserer Grafik und aufwendigeren Animationen zu begeistern wußten. Auch die Testversionen von „Goodbye Galaxy" und „Aliens Ate my Babysitter" sind wie ihre Stallgefährten auf der Heft-CD gespeichert. Wiederum gilt: no violence. Trifft der kleine Commander mit seiner Spielzeugpistole Schnecken, Schleimmonster und andere Lebewesen, so setzen sich diese für kurze Zeit betäubt auf den Hintern – und beginnen schon nach einigen Sekunden wieder damit, hektisch hin- und herzulaufen, als wäre nichts passiert.

1992 wurde „Commander Keen" mit dem begehrten Shareware Industry Award ausgezeichnet. Noch eine Kuriosität: Das Spiel um den so friedliebenden Commander Keen wurde ausgerechnet von ID Software programmiert. Diese Firma landete Jahre später mit dem blutrünstigen DOOM auf dem deutschen Index.

Duke Nukum



Der erklärte Liebling aller Jump&Run-Fans ist und bleibt **Duke Nukum** (früher bis zu einem Namens-Rechtsstreit „Duke Nukem" genannt). Das EGA-Spiel bietet im Grunde genommen nur einfache 16-Farben-Grafik mit knarzenden Soundeffekten, die noch aus dem PC-Piepser kommen. Aber in Sachen Spielwitz und Tempo ist der Duke durch nichts zu schlagen. Nicht umsonst hat sich das im Juni 1991 erschienene Spiel damals 22 Monate hintereinander in der internationalen Shareware-Top-10-Liste gehalten.

Duke Nukum ist der Wunsch-Prototyp eines Soldaten – zumindest aus der Sicht aller amerikanischen





Das schnellste Jump&Run-Abenteuer diesseits des Klondike: Duke Nukum I läuft selbst auf den ältesten Rechnern noch ohne Probleme und bietet einen Spielspaß, wie er heute nur noch selten zu finden ist.



Duke Nukum in 256 Farben – jetzt wirken Cola-Dosen, Kisten und Feindfiguren plötzlich viel plastischer als zuvor. Trotzdem ist der zweite Teil wesentlich lahmer als der Erstling.

Armee-Ausbilder: blond, stark, stur und – dämlich. Mit einem versteinerten Grinsen wackelt die Duke-Figur in diesem Spiel über den Schirm – und schießt dabei auf alles, was sich bewegt.

Sobald das Spiel beginnt, gibt es für den Spieler tatsächlich nur noch eins: ballern, was das Zeug hält. Dauerfeuer geben und rennen, das ist eins, wenn der Duke sich durch den verwinkelten Level zwängt und dabei auf grüne Kraken, rollende Roboter, schießwütige Skateboards, rosa Plüschhasen und andere Feindfiguren trifft. Gleichzeitig gilt es, auf Kisten zu schießen, die massenhaft überall herumstehen oder vom Himmel herabfallen. Die Kisten beherbergen Transistorradios, Football-Leder, Fähnchen und andere Gegenstände, die bei Berührung sofort Punkte einbringen. Besonders wertvoll sind dabei die roten Kisten, die meistens entweder energiespendende Cola-Dosen oder Fleischkeulen enthalten, die man sich auch richtig saftig schießen kann (dann bringen sie doppelt so viele Health-Punkte wie gewöhnlich). Manchmal liegt in einer roten Kiste aber auch eine Dynamitstange, die beim Öffnen der Verpackung prompt explodiert und Duke die Füße ansengt.



Der kleine Alien Cosmo ist mit seinem Raumschiff auf einem fremden Planeten gestrandet. Helfen Sie ihm dabei, sein Raumschiff zu reparieren und seine Eltern wiederzufinden.



Wer es bei all dem Gerenne und Geballer auch noch schafft, die versteckten Schlüssel und Codekarten zu finden, der kann sich seinen Weg in höhere Levels bahnen, die immer neue Tücken aufweisen und nur schwer zu bewältigen sind. Wer alle Level geschafft hat, der ist selbst mindestens ebenso geschafft und sollte sich ruhig für ein paar Stunden ausruhen, bevor es weitergeht.

Ob es weitergeht? Aber klar doch: **Duke Nukum II** wartet noch auf den Spieler. Das zweite Abenteuer des Duke markiert Apogees Umstieg von EGA-Grafik auf eine 256-Farben-VGA-Grafik, die wesentlich bessere optische Effekte erlaubt. Auch die Fortsetzung von „Duke Nukum" arbeitet zwar mit den liebgewonnenen Kisten, die man aufschießen kann, aber sie erinnert ansonsten eher an einen Rambo-Film: Mit der Pump Gun ballert der Held auf feindliche Soldaten, Monster und Schleimwesen, daß es nur so kracht. Nicht schlecht, das Sequel, aber ein bißchen langsam und kompliziert strukturiert. Der erste Teil hat uns jedenfalls besser gefallen. Und der dritte, der hier nicht weiter erwähnt werden soll, steht bereits auf dem Index.

Cosmo

Wer seinen Spaß mit Duke Nukum I hatte, der wird auch **Cosmo** lieben. Den kleinen Außerirdischen kann man ganz gut mit der folgenden Frage umschreiben: Was ist grün mit roten Tupfen und hat einen Überbiß wie Bart Simpson?

Cosmo ist zusammen mit seinen Eltern unterwegs zu einer Art intergalaktischer Disney World, als ihr Raumschiff von einem Kometen gestreift wird und auf einem fremden Planeten notlanden muß. Als Cosmo das Bewußtsein wiedererlangt, ist das Raumschiff kaputt, und seine Eltern sind entführt worden. Klar, daß er sich aufmacht, um Mutter und Vater zu suchen.

Der Spieler nimmt sich des kleinen Aliens an und führt ihn in einem Affentempo über den kreischend bunten EGA-Bildschirm. Dabei sammelt er unermüdlich die vielen Früchtesymbole ein, die auf Schritt und Tritt herumliegen und Cosmo bei Berührung mit Punkten versorgen. Da beim Aufnehmen der Früchte ständig schrille Soundeffekte ertönen,

Hüpfende Vollversionen

Alien Carnage
(auch: Halloween Harry)
Preis der Vollversion: 49,95 DM
CDV-Bestellnummer: V10-742

Aliens Ate my Babysitter
Preis der Vollversion: 59,95 DM
CDV-Bestellnummer: V10-145

Bio Menace
Preis der Vollversion: 59 DM
CDV-Bestellnummer: V10-727

Commander Keen 1–3
Preis der Vollversion: 59 DM
CDV-Bestellnummer: V10-041

Commander Keen 4+5
(Goodbye Galaxy)
Preis der Vollversion: 59 DM
CDV-Bestellnummer: V10-144

Cosmo
Preis der Vollversion: 59 DM
CDV-Bestellnummer: V10-249

Crystal Caves
Preis der Vollversion: 59 DM
CDV-Bestellnummer: V10-100

Dark Ages
Preis der Vollversion: 59 DM
CDV-Bestellnummer: V10-042

Duke Nukum
Preis der Vollversion: 59 DM
CDV-Bestellnummer: V10-051

Duke Nukem II
Preis der Vollversion: 69 DM
CDV-Bestellnummer: V10-762

Hocus Pocus
Preis der Vollversion: 39,95 DM

Monster Bash!
Preis der Vollversion: 59 DM
CDV-Bestellnummer: V10-680

Realms Of Chaos
Preis der Vollversion: 59,95 DM
CDV-Bestellnummer: Cdr2764

Secret Agent
Preis der Vollversion: 59 DM
CDV-Bestellnummer: V10-118





Halloween Harry macht sich in dem Hüpfspiel „Alien Carnage" mit seinem Flammenwerfer daran, gefangene Sekretärinnen zu befreien – bevor sie von bösen Aliens in seelenlose Zombies verwandelt werden können.







erlebt man „Cosmo" als dröhnend lautes, beinahe psychedelisch anmutendes Spiel, das die Sinne schon nach wenigen Minuten restlos vernebelt.

Wer trotzdem die Orientierung behalten kann (oder den Sound ausschaltet), der hält nicht nur nach Obst, sondern auch nach Feinden Ausschau, die meist in Form von roten, hundeartigen Monstern den Level bevölkern. Um sie zu beseitigen, muß Cosmo ihnen auf den Kopf springen – das ist aber kein Problem bei der Sprungkraft des kleinen Aliens.

Bei diesem Spiel kommt man leicht in Versuchung, immer nur am Boden des Planeten entlangzulaufen. Es wäre aber ein großer Fehler, die oberen Ebenen des Levels zu ignorieren. Klettert Cosmo auf die Bäume hinauf, so kann er dort oft tolle Power-ups aufsammeln oder andere Überraschungen erleben.

Im Gegensatz zu anderen Jump&Run-Spielen der gleichen Ära hüpft und rennt die Spielfigur bei „Cosmo" nicht nur – sie klettert auch. Mit seinen Saugnäpfen kann Cosmo sich an glatten Wänden festhalten und hinauf- oder hinabklettern.

Secret Agent, Crystal Caves und Bio Menace

Zwei frühe Apogee-Spiele mit EGA-Grafik haben es nie so recht geschafft, Kultstatus zu erlangen – obwohl sie doch eigentlich ganz nett und ideenreich gestaltet sind:

Bei **Secret Agent** führt der Spieler einen winzigen Geheimagenten (der vom Aussehen her fatal an Duke Nukum erinnert) durch riesengroße Levels. Hier gilt es, Myriaden von verstreut ausliegenden Gegenständen wie Patronen, Zahnpastatuben, Computerplatinen oder Transistorradios einzusammeln, um den Stand des Punktekontos zu erhöhen. Gleichzeitig vermeidet man es, im Haifischbecken zu ertrinken oder in eine Selbstschußanlage zu geraten.

Crystal Caves nutzt genau die gleiche grafische Darstellungsweise wie bei Secret Agent, um eine Schatzsuche auf einem fernen Planeten zu initiieren. Hier steuert man eine ebenfalls sehr kleine Spielfigur durch bunte Levels, wo sie Diamanten sammelt. Dabei muß man auf die zahlreichen Fallen aufpassen, die in den Levels verborgen sind und den Helden schnell das Leben kosten können. Unbedingt vermeiden sollte man auch den Lapsus, mit der eigenen Kanone auf den Luftgenerator zu schießen, der in jedem Level steht – denn sonst entweicht die vorhandene Atemluft plötzlich ins Vakuum des Weltraums, und die Spielfigur bläst sich so lange erstaunt auf, bis sie platzt.

Alien Carnage

Der Schritt von der EGA- zur VGA-Grafik war für Apogee sehr wichtig. Die ersten VGA-Spiele, die die Firma 1993 auf den Markt brachte, können noch heute voll überzeugen: Grafik, Sound und Animation sind Spitzenklasse.

Eines der besten VGA-Hüpfspiele von Apogee heißt **Alien Carnage** – es ist auch unter dem Namen **Halloween Harry** bekannt. Harry ist ein Held reinsten Wassers, der mit Flugtornister und Flammenwerfer unterwegs ist, um Frauen in Not beizustehen. Bei „Alien Carnage" bekommt er einiges zu tun, denn grünhäutige Aliens sind aus den Tiefen des Alls zu uns auf die Erde gekommen, um die Menschheit stilecht zu versklaven (der Film „Mars Attack" läßt grüßen). Das Raumschiff der Außerirdischen schwebt bereits über einem Wolkenkratzer in New York, in dem alle Menschen zu seelenlosen Zombies gemacht werden sollen. Halloween Harry bricht nun auf, um die ersten bedauernswerten Mutanten zu vernichten und die letzten gefangenen Sekretärinnen zu befreien.

Trotz Höhenangst fliegt Harry mit seinem Flugtornister federleicht über Abgründe hinweg – vielleicht sollte man „Alien Carnage" deswegen lieber als Fly&Run-Spiel bezeichnen? Ein Radar zeigt Harry die Position der gesuchten Sekretärinnen im Level an, die es zu retten gilt. Schafft man es, eine Gefangene aufzuspüren, so reicht eine Berührung aus, um sie zu befreien. Ein Küßchen von der Holden als Dankeschön genügt bereits – schon gilt sie als gerettet und darf sich in Luft auflösen.

Sind die Mädels befreit, hat Harry nur noch mit zwei Problemen zu kämpfen. Da sind zum einen die grünen Aliens, die jeden Level bewohnen. Sie müssen auf kleiner Flamme geröstet werden und hinterlassen dann nicht nur Asche, sondern auch Münzen. Die letzteren lösen das zweite Problem von Harry – er braucht immer wieder neuen Sprit für seinen Flammenwerfer und seinen Flugtornister. Zum Glück gibt

es in jedem Level einen Automaten, an dem sich die Münzen in Brennstoff verwandeln lassen.

Hocus Pocus

„Hocus Pocus" ist ein würdiger Nachfolger von „Halloween Harry". Das zauberhafte Märchenspiel überzeugt mit einer feinen VGA-Darstellung, die eine ungewöhnliche Farbpalette mit vielen Rot- und Blautönen nutzt. Die Levels sind mit Parallax-Scrolling ausgestattet und ganz einfach schön anzusehen.

Der Spieler steuert den kleinen Zauberlehrling Hocus, der eine schwierige Aufgabe lösen muß, um als Zauberer akzeptiert zu werden: Er muß alle Zauberkugeln aus einem verwinkelten Höhlensystem herausholen. Die Höhlen sehen auf den ersten Blick gar nicht problematisch aus. Geht man allerdings auch nur einen Schritt weit hinein, so materialisieren plötzlich überall kleine rote Teufelchen und grüne Krokodile, die Hocus bei einer Berührung sofort einen Lebenspunkt abnehmen.

Zum Glück stehen an vielen Stellen Heiltränke herum, die man durch Drüberlaufen mitnehmen kann. Sie geben neue Energie. Ist Hocus rundherum unversehrt, so kann er allerdings keine Heiltränke aufsammeln. Am besten merkt man sich dann die Position der entsprechenden Gefäße, um sie in Zeiten der Not schnell wiederfinden zu können.

Die Levels von „Hocus Pocus" sind sehr groß und erstrecken sich über viele Bildschirme. Nicht selten gibt es dabei Geheimgänge aufzuspüren, versteckte Hebel umzulegen oder Türen aufzuschließen, für die der Spieler zuvor einen passenden Schlüssel finden muß.

Realms of Chaos

Das letzte Jump&Run-Spiel, das Apogee bislang programmiert und auf den Markt gebracht hat, nennt sich **Realms of Chaos** und wurde 1995 in die Shareware-Szene entlassen.

Das VGA-Spiel nutzt eine ziemlich düstere grafische Gestaltung, um eine nicht minder düstere Spielidee zu transportieren: Ein Geschwisterpärchen wandert durch eine gefährliche Fantasy-Welt, um Frieden zwischen den dortigen Völkern zu stiften. Von friedlicher Atmosphäre kann im Spielverlauf jedoch keine Rede sein. Alle paar Pixel springt plötzlich ein neuer Gegner hinter einem Busch hervor und stürzt sich mit seinem Schwert auf die Spielfigur. Vorsicht: Ein falscher Schritt beim Kampf kann bereits das Ende bedeuten, der Levelboden ist nämlich mit spitzen Speeren gespickt.

Bei „Realms of Chaos" stirbt es sich sehr schnell, und das ist auch der Nachteil des Spiels. Ein falscher Schritt kann bereits dazu führen, daß man den Level wieder von vorn beginnen muß. Das unbeschwerte Herumtollen und Auskundschaften, wie man es von anderen Spielen gewohnt ist, fällt hier leider flach.

Dafür gibt es einen anderen Bonus: Mit der Leertaste kann der Spieler seine Figuren austauschen und so vom schwertschwingenden Kämpen zur Feuerbälle verschleudernden Magierin wechseln. Das ist mal etwas anderes.

Apogee-Quellen

Die Bezugsquelle für die Jump&Run-Spiele in Amerika ist:

Apogee Software,
Ltd., PO Box 496389,
Garland, TX 75049-6389, USA
Internet: http://www.apogee1.com

Die Vollversionen der Jump&Run-Abenteuer von Apogee gibt es in Deutschland bei:

CDV Software,
Postfach 2749, 76014 Karlsruhe
Tel: 07 21-9 72 24-0,
Fax: 07 21-9 72 24-24
Internet: http://www.cdv.de

Systemvoraussetzungen

Alle Spiele laufen problemlos auf einem Rechner des folgenden Kalibers:

80386-33/SX mit 2 MB RAM
DOS ab 3.3
VGA-Grafikkarte
VGA-Farbmonitor
Maus
Festplatte mit 5 MB Platz

Einzelheft-Nachbestellung



Haben Sie eine Ausgabe von SharePlay versäumt? Kein Problem, denn folgende Hefte können Sie bei uns nachbestellen*:

☐ Ausgabe 1/97 ☐ Ausgabe 2/97

Kreuzen Sie die gewünschte(n) Ausgabe(n) bitte an und senden Sie uns

- diesen Coupon oder einen Vermerk, welche/s Heft/e Sie wünschen,
- einen an Sie selbst adressierten, mit 3 DM frankierten DIN-A4-Rückumschlag,
- DM 17 in Briefmarken pro bestelltem Heft. (Bitte nur Marken im Wert von 1, 2, 3 oder 4DM)

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

Publish Verlag GmbH
Körnerstraße 34
76571 Gaggenau

Publish VERLAG GMBH

SharePlay
Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint am 16. 5. 97

Die Heft-CD der SharePlay war diesmal wieder bis zum Rand gefüllt. Kein weiteres Byte hätte auf der Silberscheibe Platz gefunden. Die vielen Spiele und Demos, die wir für Sie zusammengestellt haben, sollten möglichst acht Wochen vorhalten. Dann erscheint bereits die nächste Ausgabe der SharePlay mit über 100 neuen Spielen, spielbaren Demos und vielen Light-Vollversionen.

100 neue Spiele

Zweimal in der Woche durchstreift die Redaktion der SharePlay die Netze von AOL und CompuServe sowie das Internet, um für Sie die allerneuesten DOS- und Windows-Spiele herunterzuladen. Wer Lust auf eine gepflegte Ballerei, eine aufwendige Simulation, ein grafisch brillantes Brettspiel oder ein 3D-Rollenabenteuer hat, dafür aber nur wenig Geld ausgeben möchte, der muß die nächste SharePlay haben. Die neuesten Shareware-Games gibt es regelmäßig bei uns auf der Heft-CD.

Light-Vollversionen

Unsere Spezialität: Light-Vollversionen. Diese Spielversionen müssen von Ihnen nicht bezahlt werden – sie sind für Leser der SharePlay kostenlos. Die Light-Vollversionen stehen im Funktionsumfang zwischen der regulären Shareware- und der üblichen Vollversion. In den Lightversionen können Sie in der Regel doppelt so viele Levels und Funktionen nutzen wie in den entsprechenden Shareware-Versionen. Drei bis fünf Lightversionen (oder echte Vollversionen) möchten wir Ihnen in jedem Heft anbieten.

Unser Special: Spiele im Internet

Viele kommerzielle Spielehersteller leisten im Internet Support für ihre Programme. Hier gibt es kostenlos Patches, die bekannte Bugs der aktuellen Versionen beseitigen, dazu neue Levels zum Downloaden, aber auch neueste Demoversionen, Schummel-Codes zum Abschreiben und viele Informationen, die das Spielen angenehmer oder erfolgreicher machen. Wir stellen Ihnen die besten Web-Sites der großen Spielesoftwarehäuser vor und vermitteln Ihnen den einen oder anderen Geheimtip.

Außerdem zeigen wir Ihnen die besten Online-Spiele im Internet. Spielen Sie, bis die Maus zu rauchen beginnt, ohne dabei auch nur einen Pfennig zu investieren – von den Online-Gebühren einmal abgesehen.

Das SharePlay-Team:

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

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

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

Art-Director: Thomas Schüle

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

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

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

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

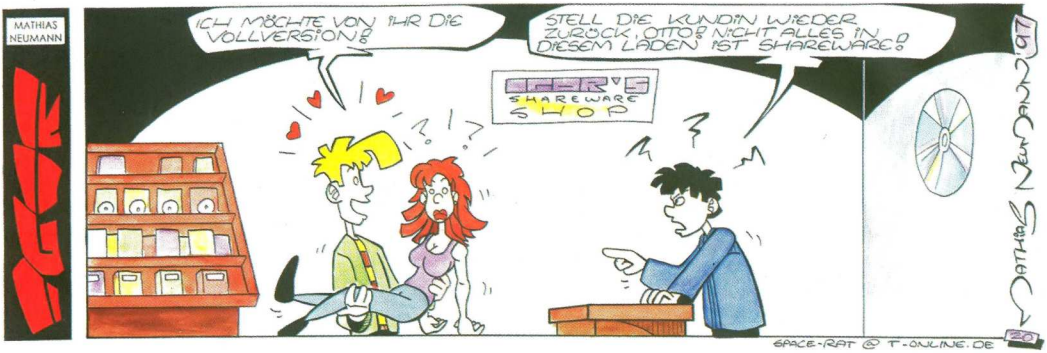
Abonnementverwaltung:
Der LeserClub
Heiner-Fleischmann-Str. 2, 74172 Neckarsulm
Tel. 0 71 32/95 92 05. Fax 0 71 32/95 92 09

Verkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.

Erscheinungsweise: Zweimonatlich

Verlagsanschrift:
Publish Verlag GmbH
Körnerstraße 34, 76571 Gaggenau
Tel. 0 72 25/98 35 67, Fax 0 72 25/98 35 69

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

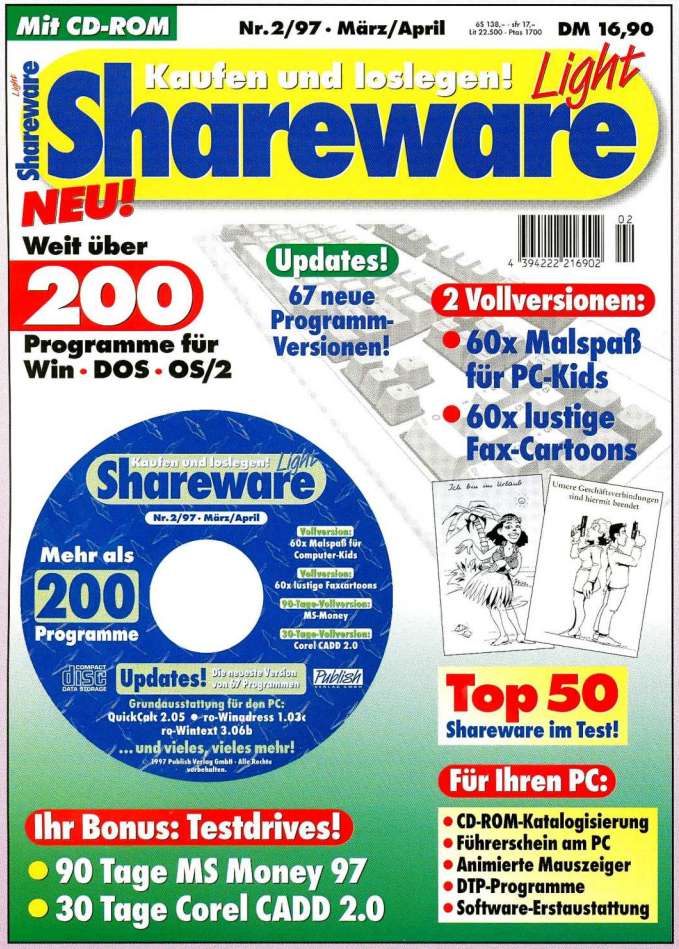


Shareware Light

Kaufen und loslegen!

Jetzt im Handel

Das brandneue Magazin für Shareware.
Auf der Heft-CD: Weit über 200 Programme.
Vollversionen: 60 Fax-Cartoons, 60x Malspaß für PC-Kids



Gratis:

Testdrives von MS Money 97 + Corel CADD 2.0

Im Test:

50 Shareware-Programme im Einzeltest.

Bonus:

Grundausstattung für Ihren PC:
Textverarbeitung
Adreßverwaltung
Tabellenkalkulation

...und vieles weiteres mehr!

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

Das Sonderheft von Internet online zum Schwerpunktthema Homepage.

Jetzt im Handel!



Wir zeigen Ihnen den Weg zur eigenen Homepage mit Musterbeispielen und einfachen Anleitungen.

Wir zeigen, wie's geht

Legen Sie Ihre Homepage bei T-Online, AOL oder Compuserve ab.

Workshops

Wie funktioniert Netscape Navigator Gold? Wie installiere ich einen Web-Counter?

Shareware

Eine Übersicht von HTML-Editoren, Grafikprogrammen und vielen weiteren Shareware-Tools für wenig Geld.

In der nächsten Ausgabe: Alles für Einsteiger – Ab 9.5. neu im Handel!

Und viele weitere interessante Beiträge für Anfänger und Experten!

Nur DM 7,90