Mit Spiele-CD

140 brandaktuelle Spiele

Nr. 3/98 · April/Mai

DM 16,90 öS 138 · sfr 17 · lfr 412 bfr 420 · hfl 19,90 Lit 22.500 · Ptas 1700

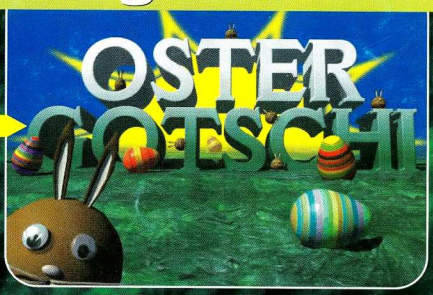
ISSN 1434-7792 2. Jahrgang

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

7 Vollversionen

...unter anderem: **Julietta 5.0 Express:** 3D-Flipper, **Move 2:** Neue Sokoban-Level, **Ostergotchi:** Der Osterhase im Rechner, **Casino Bonn 3.1:** Das Politiker-Casino





Erotik-Spezial

- **Vollversion »Pink Spider«**
  100 Level, 100 Mädchen
- **Vollversion »Erotic Tiles«**
  37 Texturen für Windows

Shareware-Hit:

PIRANHA PANIC

Piranhajagd im Disney-Stil



SharePlay

Nr. 3/98 · April/Mai 1998

140 brandaktuelle Spiele & Demos für Win 95/3.1 & 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.

7 Vollversionen

Casino Bonn 3.1 · Move 2
Julietta 5.0 Express
Oster Gotchi 1.0 Light
Erotik Textures by L. Fisher
25 Erotik Typemania Textures
Erotik-Spiel Pink Spider 1.0

8 spielbare Demos

Addiction Pinball
Air Warrior III DFX · Incubation
Balls of Steel · Lord of Magic
Shadow Master · Sub Culture
World Wide Rallye

Neue Shareware-Highlights

· Crazy Strada 2 · Domination
· Cobra Gunship · Knuddels
Minigolf · Laserchess 98
· Space Bastards
· Piranha Panic

Publish Verlag GmbH · COMPACT disc

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

8 spielbare Demos

- Balls of Steel
- Incubation
- Addiction Pinball
- Shadow Master
- World Wide Rallye
- Lord of Magic
- Sub Culture
- Air Warrior III DFX

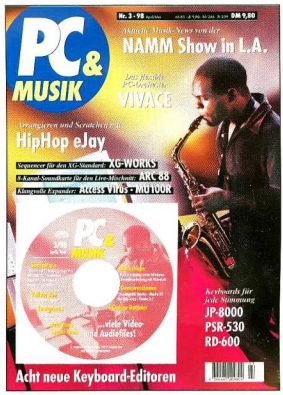
4 39422 116903 03

Außerdem auf der CD:

Casinospiele · Crazy Games Sampler · Neue Scherzprogramme

Das PC-Magazin für Musik-Freunde

Lernen Sie mit uns die musikalischen Seiten Ihres PCs kennen. Wir zeigen Ihnen wie Sie Ihren Computer den besten Sound entlocken. Die Heft-CD enthält viele Sound- und Videofiles.



55 Vollversionen!



Greifen Sie zu. Diese Gelegenheit kommt so schnell nicht wieder! In der neuen Ausgabe von Shareware Light bekommen Sie 55 Vollversionen, 20 Freeware-Programme und ein Erotik-Spezial mit über 300 Megabyte zum Preis von 16,90 DM.

Fast geschenkt!

Step by Step...



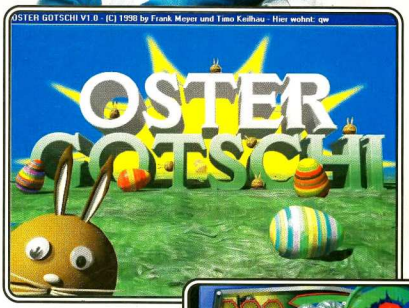
Lernen Sie in einfachen „Schritt für Schritt"-Beschreibungen den Umgang mit Ihrem PC. Wir zeigen Ihnen in sämtlichen Standard-Programmen, wie Sie zum Ziel kommen. Mit den 30-Tage-Vollversionen können Sie die Workshops schnell und kostenlos durchführen. Im zusätzlichen Shareware-Teil finden sich jede Menge Programme, die Ihnen den PC-Alltag erleichtern!

...zum Erfolg!

Gleich geht's rund!



Haben Sie die Hornhaut am Mausklick-Zeigefinger gut trainiert? Ja? Dann kann es gleich richtig losgehen! Auf der Heft-CD dieser SharePlay haben wir diesmal – ein Rekord! – 140 nagelneue Shareware-Spiele, Vollversionen und spielbare Demos versammelt. Vom Weltraum-Ballerspiel über das modifizierte Schachspiel bis hin zum Flipperautomaten ist für jeden etwas dabei.





Letztens rief mich eine Frau an und freute sich am Telefon über die vielen kurzweiligen Spiele auf der Heft-CD der „SharePlay". Sie sei erst spät zum Computern gekommen, sagte sie, habe jetzt aber umso mehr Spaß mit dem Gerät. Am Rechner schreibt sie ihre täglichen Briefe, druckt Einkaufslisten aus und gestaltet die Stundenpläne für ihre Kinder. Wenn dann noch Zeit übrig bleibt, dann wagt sie gerne ein Spielchen. Dabei hat sie wenig übrig für komplexe Ballerspiele und Adventures, sondern ist in erster Linie für Kartenpatiencen, Solisten-Brettspiele und tüftelige Knobelaufgaben zu haben. Und genau diese Spiele seien ja in der Shareware-Szene sehr stark vertreten. Sie hat auf jeden Fall schon viele Spiele registrieren lassen.

Letztens schrieb mir ein Mann eine E-Mail und beglückwünschte uns zu der vielfältigen Shareware-Auswahl. Er spielt gern schnelle Actionspiele, am besten so etwas in der Richtung „Space Invadors" oder „Defender". Es gibt zwar nicht in jedem Heft ein passendes Spiel für ihn, gibt er zu bedenken, aber oft genug findet man etwas. Er hat jedenfalls keine Lust darauf, sich für teures Geld ein kommerzielles Spiel zu kaufen, das viel zu komplex für ein 5-Minuten-Spielchen zwischendurch ausfällt.

Letztens faxte mir ein Spielefreak, daß er die spielbaren Demos auf der Heft-CD ganz klasse fand. Er meinte zwar in seinem Schreiben, daß andere Computermagazine diese Demos auch verwenden, dann aber im Heft keinen Support für die Programme bieten. Und was bringt ihm ein Demo auf der CD, wenn er doch aufgrund eines fehlenden Artikels gar nicht weiß, um was es in dem Spiel eigentlich geht? Das sei bei der „SharePlay" anders.

Auf zu neuen Ufern

Uff. Es ist gar nicht so einfach, ein Nischenheft wie die SharePlay zusammenzustellen – die wenigsten Leser ahnen, wieviel Mühen hinter einem solchen Heft stehen. Den großen Spielefirmen muß man die neuen Demos förmlich aus der Nase ziehen, die deutschen Shareware-Programmierer ignorieren die Spieleszene leider fast vollständig, und die amerikanischen Entwickler verbreiten ihren „Hot stuff" ausschließlich über das Internet.

Wir haben diesmal jedenfalls über eine Woche Nonstop-Surfen im Netz aufgewendet, um die Rekordzahl von 140 neuen Spielen, Vollversionen und Demos für Sie zusammenzustellen. Das Downloaden selbst ist übrigens eine echte Plackerei, die sich kaum mehr mit Geld bezahlen läßt, sondern nur noch mit dem Tütenkleben im Knast zu vergleichen ist.

Aber auch in Zukunft werden wir voller Elan versuchen, Sie mit den neuesten Shareware-Spielen und Demos einzudecken. Denn irgendwie ist die SharePlay zu einer Institution geworden, die nicht nur neue Programme vorstellt, sondern es Ihnen auch erlaubt, sofort mit ihnen zu spielen. Und das gleich hundertfach – in jeder Ausgabe neu.

Auf daß Ihr Joystick Funken schlägt,
Ihr



Carsten Scheibe, Chefredakteur

Inhalt

Redaktionelles

3 **Editorial**

6 **Startklar zum Spielen – die Heft-CD**
Zur Heft-CD

66 **Vorschau, Glosse, Impressum**

Vollversionen

10 **Der Kanzler macht Kasse**
Casino Bonn 3.1 – Sonderausgabe zum Wahljahr 1998

12 **Tischlein deck dich – Flippern pur**
Julietta 5.0 Express

14 **Der Osterhase ist da!**
OsterGotchi 1.0 Light

15 **Knobelaufgaben für Gabelstapler**
Move II

16 **Die nackten Beine der Spinnenfrau**
Erotik-Special: Pink Spider 1.0

18 **Sexy Pinups für Windows**
Erotik-Special: 25 Typemania-Texturen

Shareware-Lupe

8 **Spiele für unterwegs**
Shareware-Shorties für Eilige

20 **Kampf gegen die Öldiebe**
Cobra Gunship 1.2

22 **Cyborg im Sperrfeuer**
Domination Episode 1 – „First Contact"

24 **Anvisiert und eingelocht**
Knuddels Minigolf 1.04

26 **Schachmatt und abgebrannt**
LaserChess 98

27 **Kampf den Aliens**
Space Bastards 1.0

28 **Auf der Suche nach Mutter Piranha**
Piranha Panic 1.03

30 **Straßenarbeiten**
Crazy Strada 2.0

32 **Ihren Einsatz, bitte!**
Shareware-Kasinospiele

35 **Nutzlos, aber funny**
Scherzprogramme für Windows

64 **Jetzt lerne ich Bakkarat!**
Wie geht das eigentlich? Spielregeln im Überblick

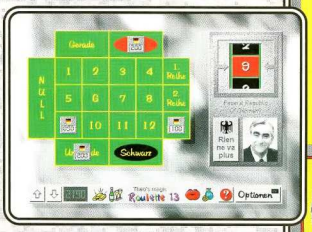
Spiele kompakt: Top 24

37 **Belote 1.2** – Neues Kartenspiel für vier Personen

37 **Bomby 6.7** – Bombenattentate auf dem Bildschirm

38 **Braincracker 1.0** – Kniffliges Brettlegespiel

Echte Vollversion: Casino Bonn 3.1

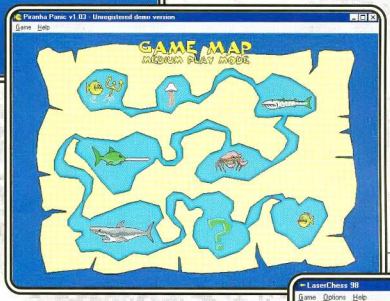




Die Wahlen stehen vor der Tür, und Waigel, Kohl und Lafontaine wetzen bereits die Messer. Da kommt plötzlich heraus, daß Waigel und Scharping klammheimlich ein Kasino aufgemacht haben, um den Steuerzahlern auf ganz legale Weise das Geld aus der Tasche zu ziehen. Klar, daß die anderen Politiker gerne mitmachen. Unsere uneingeschränkte Vollversion „Casino Bonn" lädt Sie ins Waigelsche Kasino ein. Zocken Sie mit Helmut am Black-jack-Tisch, und werfen Sie mit Oskar die Würfel. Tolle Animationen der Politiker und original Sprachzitate sorgen für eine total abgedrehte Spielatmosphäre.

Ab Seite 10.

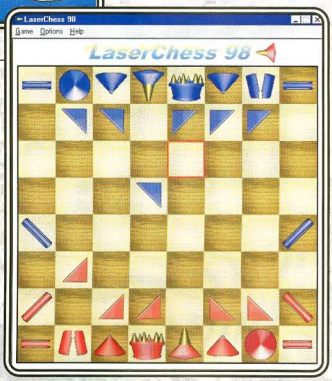




Shareware vom Feinsten: Piranha Panic

Mjam, mjam, mjam: Nicht nur der Haifisch hat Zähne, sondern auch der Piranha. In dem perfekt im Disney-Stil animierten Spiel „Piranha Panic" steuert der Anwender einen hungrigen Piranha, der sich nach einem heftigen Sturm auf die Suche nach seiner auf und davon geschwemmten Familie macht. Dabei muß sich der zahnbewehrte Schuppenfisch vor grimmig gestimmten Quallen, Barrakudas, Haien und Krebsen in acht nehmen. Eines der besten Sharewa-re-Spiele des Jahres.

Ab Seite 28.



Schach für Fortgeschrittene: LaserChess 98

Spielen Sie gerne Schach? Dann setzen Sie besser schon einmal die Schutzbrille auf! Bei „LaserChess" werden nämlich die Bauern auf dem Spielbrett in lauter verschiedene Spiegel verwandelt. Mit der Dame ist es dann eine Leichtigkeit, einen feurigen Laserstrahl auszusenden, der von den Spiegeln hoffentlich ins Ziel geleitet wird: Tod dem gegnerischen König! „LaserChess" verleiht dem bekannten Spiel der Könige eine völlig neue Dimension. Und es erhöht den Schwierigkeitsgrad ins Unendliche.

Ab Seite 26.



Endlich da: Apogee's Balls of Steel

Lange angekündigt, endlich da: Apogee's „Balls of Steel". Wir haben für Sie die Shareware-Version des sehnsüchtig erwarteten Flipperspiels organisiert. Fünf Tische gibt es in der Vollversion, und einer von ihnen kann bereits in der Testversion ohne zeitliches Limit gespielt werden. Verhindern Sie mit der Stahlkugel den Alienangriff aus dem All, und zermanschen Sie mit ihr intergalaktische Spinnenwesen auf dem Flippertisch. Wer diese bildgewaltige, kreischend laute und brillant simulierte Flipperumsetzung verpaßt, der – verpaßt eines der besten Spiele, die es derzeit für den PC gibt.

Ab Seite 52.

8 starke Demos kommerzieller Spiele

Kommerzielle Spiele sind in der Regel um ein Vielfaches besser als Shareware-Spiele – aber auch teurer. Wer die Katze nicht im Sack kaufen möchte, der probiert vorher ein spielbares Demo aus. Wir haben für Sie acht Demos aktueller Spiele zusammengetragen. Die finden Sie nicht nur auf der Heft-CD vor, nein, wir besprechen sie auch ausgiebig im Heft. Und wir zeigen ganz ohne Fachchinesisch auf, wie Sie mit den Demoversionen spielen können, ohne dabei den roten Faden zu verlieren.

Ab Seite 51.



Inhalt

38 CHAOTris 1.1 – Tetris einmal anders

39 Clickomania 1.02.12 – Klick die Mauer weg

39 GemJam 1.0 – Fallstudien für drei Spieler

40 Habibi 1.0 – Das Baby als Tamagotchi

40 Hexx Wars 1.2 – Krieg auf dem Spielbrett

41 Himawari Farm 2.0 – Der grüne Daumen ist gefragt

41 Hot Spot 3.0 – Brettspiel für Tüftler

42 Jigsaw 2.17 – Puzzlespiel mit echten Teilen

42 Little 1.5 – Geschicklichkeitsspiel in 3D

43 Murder Mansion 1.0 – Wer war der Mörder?

43 Offiziersskat 2.5 – Skat für Solisten

44 Pacman 3D 1.0 – Pacman aus der Vogelperspektive

44 Patience 2.0 – Sammlung mit hochkarätigen Patiencen

45 Pong 1.0 – Das bekannte Pingpong-Spiel mal ganz anders

45 Save the Earth 1.0 – Rundreise der Erde durch den Kosmos

46 Scout's Game 1.02 – Kartenspiel für vier Personen

46 Shuffleboard 3D 2.02 – Das beliebte Outdoors-Spiel jetzt für drinnen

47 Stoneage – Boulderdash-Klon

47 Thieves and Kings 1.3 – Schnelle Kartenpatience

48 Think – Grübelspiel für Geduldige

48 Underworld 1.0 – Buddelabenteuer mit Geistern

Spielbare Demos

51 Flieger, grüß mir die Sonne
Air Warrior III

52 Aliens in der Weltraumstation
Balls of Steel 1.0

54 Alle Aliens herkommen, Essen ist fertig!
Incubation

56 Bogenschützen an die Front
Lords of Magic

58 Flippern mit Würmern
Addiction Pinball 1.1

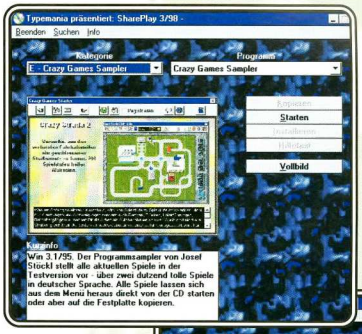
60 Meister der Straße
World Wide Rallye

61 Meister der Schatten
Shadow Master

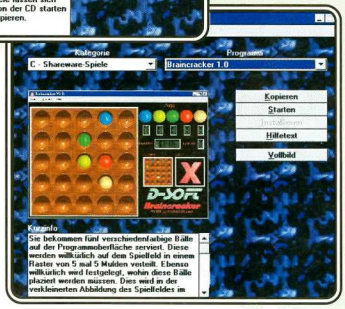
62 Unterwasser-Spektakel
Sub Culture

Startklar zum Spielen – die Heft-CD

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



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



Die Bedienung der Heft-CD

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

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

- **Redaktionelles**
- **Vollversionen**
- **Shareware-Spiele**
- **Scherzprogramme**
- **Crazy Games Sampler**
- **Baccarat-Spiele**
- **Spielbare Demos**

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

Die Buttons des Menüsystems

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

Mit dem Button *Vollbild* bringen Sie den kleinen Screenshot im Menü auf seine volle Größe. Um den Screen wieder zu schließen, klicken Sie ihn mit der Maus an. Der Menübefehl *Suchen* hilft Ihnen ganz gezielt dabei, nach einem bestimmten Programm oder einer Beschreibung zu fahnden.

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

Mögliche Probleme

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

Sollte eines der Programme bei Ihnen den Start oder die Installation verweigern, so kann dies mehrere Ursachen haben. Im Menü haben wir im Abschnitt „Redaktionelles" vorsorglich mehrere gängige Runtime-Dateien zusammengetragen. Viele Programme verweigern nämlich den Gehorsam, weil ihnen bestimmte Runtime-Bibliotheken wie VBRUN300.DLL oder MSVCIRT.DLL fehlen. Diese Dateien müssen im Windows- (oder im System-) Verzeichnis vorliegen. Bevor Sie ein erstes Programm von der CD-ROM starten, sollten Sie deswegen die betreffenden Files einmal auf die Festplatte Ihres PC kopieren. Gleich auf der Startseite unseres Menüs finden Sie einen Button vor, der die entsprechenden Dateien ins Windows-Verzeichnis kopiert. Ändern Sie ggf. die Pfad-Vorgabe in der Packerbox, wenn Sie anstelle von C:\WINDOWS den Pfad C:\WIN95 verwenden.

Ganz wichtig: Viele Spiele benötigen zum Funktionieren die neuesten „DirectX"-Treiber von Microsoft, die in der Kategorie „Allgemeines" zusammengefaßt sind. Diese Treiber liegen ebenfalls – in der aktuellen Version 5.0 – auf der Heft-CD vor. Sie müssen nur einmal installiert werden. Nach einem Neustart des Rechners funktionie-

ren die „DirectX"-Programme in der Regel ohne Probleme.

Fehlerhafte Heft-CD

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

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

Was ist Shareware eigentlich?

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

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

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

Vollversionen bestellen

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

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

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



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

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

Haftungsausschluß

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

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

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

Redaktionsbüro Typemania
Carsten Scheibe
Werdener Str. 10
14612 Falkensee

Fax: 0 33 22/50 08-66
E-Mail: Typemania@compuserve.com
Internet: http://www.typemania.de



Shareware-Shorties für Eilige

Spiele für unterwegs

Shareware-Spiele sind preiswert, lassen sich auch ohne Handbuch spielen und weisen bei weitem nicht die mitunter störende Komplexität der kommerziellen Games auf. Wer auf der Suche nach einem schnellen, spritzigen Spiel für zwischendurch ist, der wird auf den folgenden Seiten sicherlich fündig werden.

9 men's morris 3.0

Endlich gibt es ein ansprechend gestaltetes Mühle-Spiel für Windows, das komplett mit der Maus gesteuert werden kann.

Adventures with Chicken 2.01

DirectX. In einem nach allen Richtungen scrollenden 3D-Parcours müssen Sie die verschiedensten Gegenstände einsammeln und sich intensiv mit – Hühnern auseinandersetzen.

All in one Yathzee 2.2

Kniffel für Einsame: Das Spiel lädt ein Kniffelblatt mit nur einer Spalte zum Anschreiben der Punktwerte. Der Anwender tritt ganz alleine an, um in drei Würfen möglichst viele Punkte herauszuwürfeln.



„All in one Yathzee" – Kniffel für Einsame.

Ancient Ivory 3.3

Das preisgekrönte Kniffelspiel erlaubt es gleich mehreren Spielern, sich an einem spannenden Turnier zu beteiligen. Die Oberfläche ist sehr auf antik getrimmt – sogar die Würfel sehen aus wie aus alten Knochen geschnitzt.

Artur's Puzzle 2 2.2

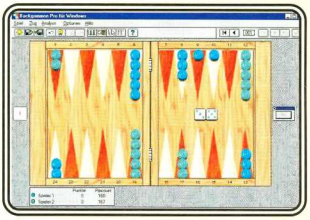
Das Windows-Spiel zerlegt ein beliebiges Bild in viele echt anmutende Puzzleteile, die mit der Maus wieder zum Original zusammenzusetzen sind.

Astro 3D

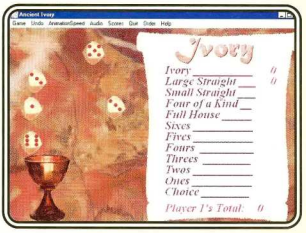
DOS. Das DOS-Ballerspiel lädt Sie mit Ihrem Raumschiff ein in einen Asteroidengürtel. Hier müssen Sie mit Ihrer Strahlenkanone alles kurz und klein schießen, was auf dem Bildschirm zu sehen ist.

Backgammon Pro 1.5

Win 3.1. Das Spiel setzt das bekannte Brettspiel Backgammon 1:1 mit einer wunderschön gerenderten Oberfläche und animierten Spielsteinen um. Vorsicht: 30 Sekunden Warteschleife beim Starten des Spiels.



„Backgammon"ist vom Original kaum zu unterscheiden.



„Ancient Ivory" – Kniffel für Historiker.

Balut 1.1

„Balut" ist ein neues Würfelspiel, das entfernt an Kniffel erinnert, aber nicht ganz so viele Felder zum Anschreiben der erzielten Punkte zur Verfügung stellt.

BrainsBreaker 2.2b

Das Spiel stellt mehrere Bildvorlagen zur Verfügung, die per Mausklick in Einzelteile zerfallen und anschließend wieder zusammengesetzt werden müssen.

Crash 1.10

DirectX. „Crash" ist ein Tron-Klon. Sie fahren mit dem Motorrad über den Bildschirm und hinterlassen dabei bunte Mauern, die Sie nicht noch einmal berühren dürfen.

Cribbage 32 1.0

„Cribbage" ist ein bekanntes Kartenspiel für zwei Personen, das nun in einer grafisch sehr opulenten Simulation nachgebaut wurde.

CyberTarot 2.7b

Win 3.1. Finden Sie mit „CyberTarot" zu Ihrem eigenen Ich. Mit der Software legen Sie die Karten der großen Arcade zu einem keltischen Kreuz aus und wagen dabei den Blick in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

Dinosaur Puzzles 1.3

Win 3.1. Zwei handgemalte Dinosaurier-Bilder zerfallen in diesem Schiebepuzzle in lauter Rechtecke und müssen wieder neu zum Original zusammengesetzt werden.

Double Deck Pinochle 3.6

„Pinochle" ist ein in den USA und in England sehr bekanntes Kartenspiel. Die Spielregeln werden von der Online-Hilfe erklärt.

Enemy Attacks 1.0

Freeware. Das Spiel holt einen Schwarm Alien-Raumschiffe auf den Bildschirm, den Sie mit dem eigenen Flitzer innerhalb

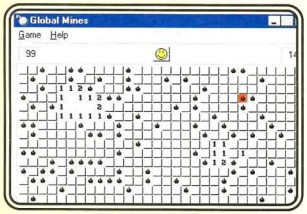
einer vorgegebenen Zeit abschießen müssen.

Formel 1 Chronist 97 2.19.98

Die Datenbank für alle überzeugten Formel-1-Fans erlaubt es, den Turnierstand der einzelnen Rennfahrer festzuhalten und auszuwerten.

Global Mines 1.0

„Global Mines" ist eine Neuumsetzung des bekannten Klassikers. Decken Sie alle Felder des Minenfeldes auf, und markieren Sie dabei alle Minen mit der rechten Maustaste.



„Global Mines": Wo sind die Minen versteckt?

Knight Duel 1.0

In diesem Spiel kämpfen mehrere Ritter mit Schwertern gegeneinander, um sich gegenseitig die Köpfe blutig zu schlagen.

Mr. Clown 98 1.0

Der virtuelle Clown nimmt auf dem Bildschirm des Rechners Platz und will fortan unterhalten werden. Besitzer, die Ihren Clown nicht schnell genug füttern oder nicht mit ihm spielen, werden nicht lange Freude an dem „virtuellen Gast" haben.

Patti's Mastermind 1.1

Freeware. Bei diesem Mastermind-Klon gilt es, die vom Computer vorgegebene Farbkombination zu erraten.

Picture Slide 1.01.01

Laden Sie beliebige Bilder in dieses Geschicklichkeitsspiel. Die Motive werden in lauter Vierecke zerteilt und dann durcheinander gemischt. Stellen Sie das Original wieder zusammen.

Pioneer 2.01

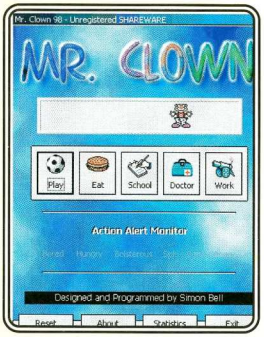
Einfaches Ballerspiel für Windows, das sich nicht gerade durch eine pfiffige Grafik auszeichnet.

Pirates – Quest for the Seas 2.2.5

Textadventure für mehrere Spieler, die auch im Netzwerk oder im Internet gegeneinander antreten können.

Platsch und Päng 1.02

Dieses Spiel ist ein kleiner Schiffe-Versenken-Ableger. Sie spielen sozusagen allein gegen den Computer. Dieser versteckt die Schiffe, und Sie müssen sie finden.



„Mr. Clown" – der ganz private Clown für den Desktop.

Professional Minesweeper 1.1

Neuumsetzung des bekannten Klassikers. Decken Sie alle Felder des Minenfeldes auf, und markieren Sie dabei alle Minen mit der rechten Maustaste.

S-Mampf

DOS. Bringen Sie den Hasen nach Hause, ohne daß er Wölfen oder Pacmans begegnet oder Gift frißt.

Super 97 Software Collect. 1.0

Freeware. Das Klik&Play-Programmpaket versammelt knapp ein Dutzend kostenloser Spiele, die sich nach der Installation aufrufen lassen.



„Platsch und Päng": Wo sind die Schiffe versteckt?

Super-one-on-one-soccer 1.0

Freeware. Der fußballbegeisterte Spieler kann bei diesem Klik&Play-Game gegen einen Freund antreten, um den Ball im Tor des Gegners zu versenken.

Tiler 1.02

Entfernen Sie alle Spielsteine vom Feld, ohne dabei die maximale Anzahl der erlaubten Spielzüge zu überschreiten.

TNT Solitaire 1.0.10

Freeware. Wer schon immer gerne Oma beim Legen einer Kartenpatience zugeschaut hat, kann nun selbst tätig werden. Vorsicht: Schummeln ist hier nicht erlaubt.

Unmi's Freecell 1.0

Neu programmierte Fassung der bekannten Kartenpatience Freecell.

Virtual Dive Buddy 1.1

Ein Übungsprogramm für Taucher, die lernen müssen, wann Sie beim Tauchen Pausen einlegen müssen, um den im Blut gelösten Stickstoff abzubauen.

WinMan 1.0

Win 3.1. Einfache Umsetzung des orientalischen Brettspiels Go.

Win Teamchef 1.2

Win 3.1. „WinTeamchef" ist ein authentisches Manager-Spiel für 2 bis 10 Teilnehmer, bei dem es für jeden Teilnehmer darum geht, aus einem vorher gekauften Kader aus (z.B. Bundesliga-) Spielern zu jedem Spieltag die beste Elf zusammenzustellen.

XTris 1.0

DirectX 5.0. Nett gemachter Tetris-Klon mit einigen Extras.

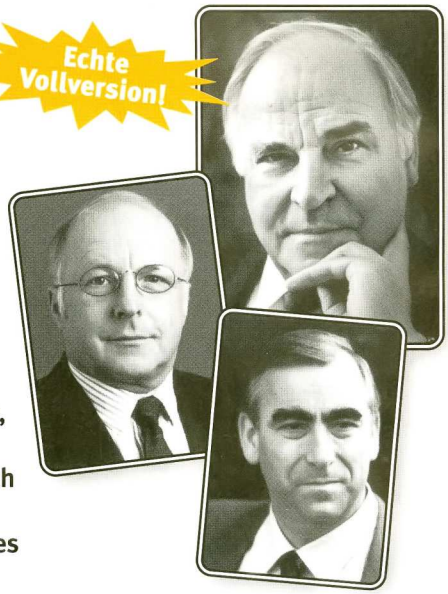
YatZoo! 2.0

Freeware. Kniffel-Variante mit drei Spalten zum Aufschreiben der erwürfelten Punktwerte.

Windows 95 ist Trumpf

Sofern nicht anders vermerkt, handelt es sich bei allen vorgestellten Spielen um Programme für Windows 95.

Echte Vollversion!



Casino Bonn 3.1 – Sonderausgabe zum Wahljahr 1998

Der Kanzler macht Kasse

Die Wahlen stehen uns demnächst wieder ins Haus, und Kohl, Waigel, Blüm und Scharping rühren bereits eifrig die Werbetrommel. Dabei ist eigentlich nur eines wichtig: Geld muß in die leeren Kassen! Kein Wunder, daß die Politiker ganz eilig ein eigenes Kasino aufmachen.



Milliardendefizite erschüttern das Land, die Kassen sind leer. Die Politiker gehen über hohe Arbeitslosenzahlen, klaffende Finanzlöcher im Haushalt und über die Miseren der Wirtschaftslage meist nur schwafelnd hinweg – Taten der Oberen vermißt der Bürger bereits seit langem.

die leeren Kassen zu füllen: Ein Bonner Kasino muß her! Hier könnten Kohl, Waigel, Scharping und Blüm hinter den verschiedenen Kasinotischen Platz nehmen, um dem Bürger einmal auf halbwegs ehrliche Weise das Geld aus den Taschen zu ziehen. Gesagt, getan: „Casino Bonn" ist der gelungene Versuch, eine realpolitische Satire erster Klasse zu produzieren.



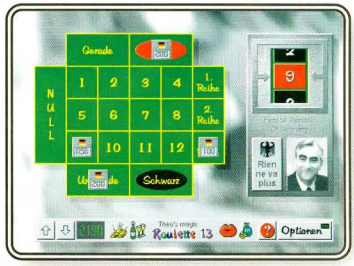
Gerüchte besagen, daß Kohl beim Blackjack gerne mal schummelt.

Rolf C. Weiss, der bereits mit dem Spaßprogramm „Sorry" für satirische Furore sorgte, weiß genau, wie man die Politiker im Wahljahr beschäftigen müßte, um Geld in

Das Windows-Programm kann direkt von der CD-ROM aus gestartet werden, so daß eine Veränderung der Windows-Registry komplett vermieden wird. Wichtig ist allein, daß eine Soundkarte im Rechner installiert ist, um beim Spielen in den Genuß von über 150 Original-Samples zu gelangen: Den Politikern wird in diesem Spiel das Sprechen beigebracht.

Helmut Kohl lädt ein zum Blackjack

Der erste Politgigant, der sich die Hände reibt, sobald ein ahnungsloser Bürger an seinen Spieltisch tritt, ist Helmut Kohl höchstpersönlich. Er lädt zum Blackjack ein, obwohl er das Spiel selbst wahrscheinlich nur unter dem Begriff „17 und 4" kennen dürfte.



Mist, Waigel hat schon wieder verloren.

Ein Klick auf den Karo-Button leitet ein neues Spiel über je nach Wunsch 10 bis 500 Runden ein. Der Spieler erhält ein Startkapital von 100 Mark, das er beliebig auf die einzelnen Runden setzten darf. Anschließend teilt Kohl – immer einen lustigen Kommentar auf den Lippen des eingeblendeten Fotos – die erste Karte aus. Per Mausklick lassen sich vom Spieler dann immer neue Karten ziehen, um möglichst schnell 21 Punkte zusammenzubringen. Das Spiel basiert auf ganz einfachen Regeln, die sich aus dem Programm heraus abfragen lassen, damit auch Nichtzocker auf ihre Kosten kommen.

Kohl ist jedenfalls als Croupier ein ganz schlimmer Finger, der immer fröhlicher wird, je mehr Geld er in die eigene Kasse scheffeln kann. Nur wenn er verliert, wird er fuchsig – dann zieht sich schon einmal sein Gesicht mißbilligend zusammen, und die abgespielten Originalzitate werden bissiger. Gerüchte aus dem Mund

des Programmierers behaupten gar, daß Kohl mitunter ins Schummeln verfällt. Aber was soll's, es ist ja eh alles nur zum besten des Landes.



17 Augen beim „Hell of dices" – da guckt Lafontaine ganz komisch, weil das kaum zu schlagen ist.

Wer des Kanzlers überdrüssig geworden ist, der kann das Blackjack-Spiel auch gegen Norbert Blüm oder Theo Waigel als Croupier angehen.

Zocken mit Waigel

Oben rechts im Programmfenster ist der Button *Wechseln zu* zu sehen. Wird er gedrückt, so lassen sich die anderen Spiele aus dem „Casino Bonn" aufrufen.

Wie wäre es denn mit „Oscars Hell of Dice"? Lafontaine lädt Sie zu einem knifflingen Würfelspiel an den Tresen ein. Der Spieler erhält 100 Mark, die er beliebig auf einzelne Runden setzen kann. Gespielt wird mit drei Würfeln, wobei der Zocker nach jedem Durchgang einen Würfel aus dem Spiel nehmen muß. Wer am Ende die höchste Punktzahl zusammengebracht hat, der gewinnt den Pott. Bei einem Patt wird die Runde wiederholt, bei drei Einsen als Best-of-Kombination gewinnt der Spieler den fünffachen Einsatz. Lafontaine spuckt ebenfalls Gift und Galle, wenn er seinen Etat verliert. Viele lustige Originalsprüche machen auch dieses Spiel zu einem echten Erlebnis.

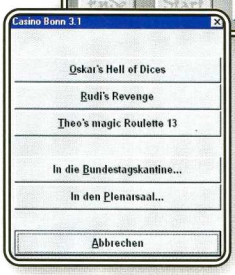
Wer Spaß hat an den wandelbaren Charakterköpfen der Politiker, der startet gleich im Anschluß „Theo's Magic Roulette 13". Das Spezialroulette hat nur 14 Zahlen, auf die sich jeweils ein Zehnerchip setzen läßt. Zusätzlich ist es möglich, Chips auf rot oder schwarz, auf gerade oder ungerade oder auf die Reihen 1, 2 oder 3 zu plazieren. Theo Waigel höchstpersönlich sitzt hier am Rad, um „Rien ne va plus" auszurufen und die Kugel ins Rollen zu bringen. Theo ist mit Feuereifer bei der Sache. Er grinst auf jeden Fall übers ganze buschige Gesicht, wenn er wieder Gewinne ins Staatssäckl packen kann und zieht eine Schnute wie ein beleidigtes Schulmädchen, wenn der Spieler es schafft, den Tisch leerzuräumen. Köstlich sind auch die vielen Sprüche, die Theo während des Spiels hören läßt.

Rudi's Revenge

Eines der besten Module des Bonn-Pakets ist der Geldspielautomat „Rudi's Revenge", frei nach dem Motto: „Let there be fear". Rudolph Scharping höchstpersönlich übernimmt die Patenschaft für den Automaten, auf dessen drei Rollen sich die Gesichter vieler bekannter deutscher Politiker drehen – inklusive Frau Nolte und Herrn Rühe. Schafft es der Spieler, beim Einsatz von drei Mark drei gleiche Gesichter in eine Reihe zu bekommen, so wird der aufgedruckte Gewinn ausgespielt – der dann auch noch auf einer Risikoleiter riskiert werden kann. Nach dem Prinzip doppelt oder nichts versucht der Spieler natürlich, Scharping den Einsatz abzuluchsen. So richtig spannend wird es erst, wenn man es schafft, vier Kohls und einen Scharping-Joker in eine Reihe zu bekommen. In diesem Fall werden nämlich 50 Sonderspiele ausgelobt.



„Rudi's Revenge" – Stecken Sie doch mal'ne Mark in den Automaten.



Und was spielen wir jetzt?

Nachdem nun fast alle großen Politiker zum Zocken eingeladen haben, wird der Spieler schon bald pleite sein – das Spielen mit Politikern ist eben nur unwesentlich anders als eine Steuererklärung: Am Ende gewinnen doch immer die obersten Bundesbeamten.

Wer keinen Pfennig Geld mehr in den virtuellen Taschen hat, der amüsiert sich auf Kosten der Politiker. Sehr lesenswert ist die satirische Geschichte „Wie alles begann", die über viele Bildschirmseiten reicht und das Geschehen in der Bundestagskantine mal aus einem anderen Blickwinkel zeigt. Neu im Programm ist auch der Bundestagsreden-Generator „Phrasomat", der den Politikern völlig abgedrehte Reden ins Protokoll schreibt. Ich sage nur: Kohl in Springerstiefeln! So geht das aber nicht.

Wer Geschmack an „Casino Bonn" gefunden hat, läßt sich kostenlos beim Programmierer registrieren und wird dann zweimal im Jahr über alle neu erscheinenden Programme informiert, die zu einem Vorzugspreis bestellt werden können.



Wie alles begann – eine fast wahre Geschichte.

Casino Bonn 3.1

System:	Windows 3.1
Autor:	Rolf C. Weiss c/o Traudl Wantke Poggfreedweg 30 22149 Hamburg
Preis:	bereits bezahlt
Tip:	☆☆☆☆☆

Julietta 5.0 Express

Tischlein deck dich – Flippern pur



Hubert Achthaler baut bereits seit vielen Jahren an seinem 3D-Flipper „Julietta". Jetzt ist wieder eine neue Version erschienen. Sie wartet mit einer gerenderten Povray-Grafik, Hintergrundmusik und vielen neuen Spielelementen auf. 50 verschiedene Flippertische lassen sich in unserer Express-Vollversion ausprobieren.



Bis zu vier Mitspieler können sich bei „Julietta" mit Namen zu einem Turnier anmelden.

Der 3D-Flipper „Julietta" hatte es bislang schwer, sich gegen die kommerzielle Konkurrenz zu behaupten. Die Grafik erweckte zwar den Eindruck von Dreidimensionalität, wirkte aber dennoch ein wenig flach und farblos. Als Verkaufsargument dienten bislang die 40 verschiedenen Spieltische, die sich in der Vollversion des Flippers ausprobieren ließen.

Die neue Fassung des Flippers, die auf der Heft-CD in der bereits lizensierten Express-Vollversion vorliegt, macht einen weiten Satz nach vorne, was die Spielbarkeit und die Qualität der Optik anbelangt. Die Tische selbst wirken dank der implementierten Povray-Grafik wesentlich plastischer und viel edler als in den früheren Versionen. Da macht es gleich doppelt so viel Spaß, die Kugel mit vibrierenden Paddeln über den holprigen Parcours zu schlagen. Abwechslungsreiche Hintergrundmusiken, viele Soundeffekte, eine stets für jeden Tisch individuelle Hintergrundtapete und vollkommen neue Tischaufbauten machen „Julietta" zu einem Flipperspiel, das Fun für viele Stunden bietet und das trotzdem so klein bleibt, daß es auf der Festplatte kaum Platz einnimmt.

Wenn man es denn überhaupt auf die Festplatte kopiert: Das Spiel läuft direkt von der Heft-CD und muß eigentlich gar nicht erst installiert werden. Erfreulich ist außerdem, daß „Julietta" sich nicht im Windows-Verzeichnis festsetzt – es fummelt weder in



der WIN.INI noch in der Registry herum, lediglich eine editierbare INI-Datei wird angelegt, um etwa die Spielstände und den Highscore zu speichern.

Turniermatch mit 50 Tischen

Bis zu vier Personen können sich mit ihren Namen zu einem spannenden Turnier bei „Julietta“ anmelden. Nach dem Laden eines neuen Tisches stehen dem Spieler fünf Bälle zur Verfügung, die er nacheinander versenken kann, um einen möglichst hohen Score herauszuspielen.

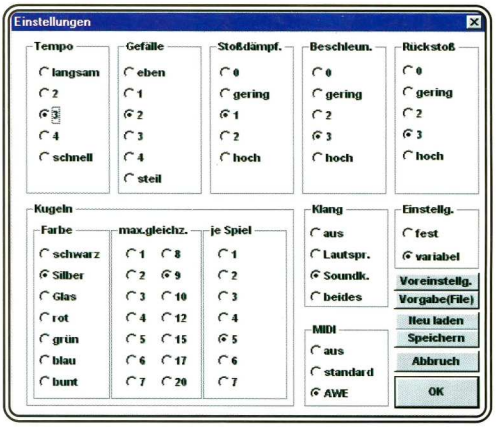
Im Gegensatz zum Vorgängerspiel sind alle Elemente des Tisches zum Glück in einem Fenster untergebracht – die alte Version 4.0 brauchte noch drei separate Fenster für den Flippertisch, die Abschußvorrichtung und den Punktestand, was ein wenig chaotisch wirkte.

Mit der Cursortaste <Pfeil unten> kann der Spieler, der gerade an der Reihe ist, die Abschußvorrichtung spannen, um den Ball dann mit der Leertaste ins Spiel zu bringen. Der Ball rollt entsprechend der Neigung des Tisches nach unten in Richtung Off und muß mit den Paddeln wieder nach oben geschossen werden. Die einzelnen Paddelpaare der Tische lassen sich übrigens wahlweise mit den Tasten <STRG> und <Shift> oder mit den Tasten <Pfeil rechts> und <Pfeil links> bewegen.

Alle Einstellungen des Flipperspiels können bei Bedarf im Konfigurationsfenster neu justiert werden. Das schließt nicht nur die Anzahl der Kugeln pro Spieler ein, sondern auch die maximale Anzahl der zugleich auf dem Tisch sichtbaren Kugeln, den Neigungswinkel des Tisches, die Abprallwucht der Banden und viele weitere Optionen mehr.

Das Spielen mit den „Julietta“-Tischen bleibt spannend, weil es überall auf dem Parcours magnetische Löcher, Banden, Targets, Hotspots und andere Vorrichtungen gibt, die sich mehr oder minder gezielt anspielen lassen. Was fehlt, sind lautere und grellere Soundeffekte als die gebotenen, um einen höheren Kitzel beim Flippern heraufzubeschwören. Doch auch mit den sehr dezent eingesetzten Soundeffekten kann der Spieler bereits seinen Spaß haben. Hilfreich ist auf jeden Fall die Lektüre der digitalen Hilfetexte, da hier genau aufgeschlüsselt wird, wie viele Punkte die verschiedenen Targets bei einer Berührung durch die Kugel bringen.

Die Expressversion von „Julietta“ liefert die 40 Tische der Vorgängerversion komplett mit aus. Hinzu kommen vier neue Tische in der verbesserten Grafik, ein Freeware-Flipper namens „IPM“, ein Musterflipper zum Nachprogrammieren und vier Bonus-Tische, die in der neuen Technik speziell für unser Redaktionsbüro entwikkelt wurden. Auf diese Weise kommt der Besitzer der Express-Vollversion auf 50 spielbare Tische, die allesamt nach einer eigenen Spieltaktik verlangen.



Alle Optionen des Spiels „Julietta“ lassen sich im Konfigurationsfenster beliebig manipulieren.

Flippertische selbstgemacht

Der große Vorteil von „Julietta“ gegenüber anderen Flippern ist die Möglichkeit, selbst kreativ tätig zu werden. Wer Spaß daran hat, der kann den beiliegenden Editor nutzen, um eigene Flippertische zu entwerfen. Ein beiliegender Workshop im Verzeichnis \VOLLVERS\JULIETTA zeigt anhand eines Beispiels auf, wie das gemacht wird. Auch das 3D-Modelling-Studio Povray liegt dem „Julietta“-Paket in einer kostenlosen Freeware-Fassung für Windows bei.

Sicherlich ist es nicht ganz einfach, einen eigenen Flipper zu entwerfen, weil es unzählige Module gibt und ein fertiggestellter Flipper aus mehreren hundert Einzelbausteinen bestehen kann. Diverse beiliegende Tools helfen aber dabei, eigene Materialien ins richtige Format zu konvertieren.

Die fertigen Flipper lassen sich – und das ist eine ganz besonders tolle Idee – ins EXE-Format kompilieren und anschließend in Form eigenständiger Programme an Freunde und Bekannte weiterreichen. Anders als in der Shareware-Version ist der Compiler in der Expressversion bereits zugänglich und funktionsfähig. Die einzige Einschränkung unserer speziellen Vollversion ist, daß sich nur Flippertische mit maximal 200 Elementen exportieren lassen. Wer einen uneingeschränkten Compiler nutzen möchte, der kann für 30 Mark die reguläre Vollversion erwerben.



Schlicht, aber edel: der Flippertisch „Wotan“.

Julietta 5.0 Express

System:	Windows 3.1
Autor:	Hubert Achthaler, Kongreßstr. 6, 52070 Aachen
E-Mail:	achthaler@t-online.de
Internet:	http://members.aol.com/achthaler/root.htm
Preis:	bereits bezahlt
Tip:	❀❀❀

OsterGotchi 1.0 Light

Das Spiel passend zu den Osterfeiertagen

Der Osterhase ist da!

Haben Sie sich schon immer gefragt, was da wohl in den bunt bemalten Ostereiern ausgebrütet wird? Oder woher die Osterhasen kommen? In dem Spiel „Oster Gotchi" lüften Sie den Schleier dieses Geheimnisses.

Das Spiel „Oster Gotchi" reitet auf der langsam abebbenden Tamagotchi-Welle, erweitert das Genre aber um eine ebenso zeitgemäße wie amüsante Idee.

Nach dem Start der 23 Megabyte großen Lightvollversion können Sie Ihrem Gotchi einen eigenen Namen geben und anschließend dabei zusehen, wie ein lustig bemaltes Osterei pulsierend vor sich hin brütet. Nach ein paar Sekunden zeigen sich erste Risse im Ei, und endlich ist sie da, die Antwort auf die Frage, was wohl in den Ostereiern ausgebrütet wird. Bislang ließ sich diese Frage ja nie so richtig wissenschaftlich klären, weil die Menschen die Eier immer wieder aufessen oder ausblasen, bevor es soweit ist und die Brut schlüpft.

Aus dem Osterei auf dem Bildschirm pellt sich – ein kleiner Osterhase. Aha. Demnach verstecken die Osterhasen die bunten Eier gar nicht speziell für die Menschen, sondern kümmern sich nur um ihre Nachkommenschaft.



Hupps, der Osterhase ist leider verstorben. Vielleicht hätte man ihn ab und zu füttern sollen?

Osterhase in Pflege

Der kleine Osterhase auf dem Bildschirm muß auf jeden Fall gut gepflegt werden, damit er zu Ostern groß genug ist und sich um seinen „Job" als Eierlieferant kümmern kann. Zu diesem Zweck wird das Häschen per Mausklick gefüttert, gesäubert, vor Krankheiten mit einer Impfung geschützt und gestreichelt. Verschiedene Statusmitteilungen zeigen an, wie es dem kleinen Kerl gerade geht. Nachts schläft der Osterhase zum Glück, so daß sich sein aufopferungsvoller Betreuer auch ein paar Stunden der Ruhe gönnen kann – wenn denn die Systemuhr des Rechners korrekt eingestellt ist.

Die einzelnen Optionen des Spiels fallen sehr komplex aus. So stehen in der Lightversion allein zwanzig verschiedene Futtermittel zur Verfügung, aus denen man ein schmackhaftes Menü für den Hasen zubereiten kann. Das Gotchi wird in der Lightversion allerdings trotz der abwechslungsreichen Ernährung nur sieben bis acht Tage alt (vier Tage sind es in der Shareware-Version), bevor es „flügge" ist. Kümmert sich der Besitzer nicht intensiv genug um das kleine Haustier, so verstirbt es vor der Zeit und auf dem Bildschirm finden sich alle seine Freunde zu einer rührenden Beerdigung ein. Zum Glück kann der Osterhase gleich wieder per Mausklick reanimiert werden, so daß der Spielspaß beliebig lange anhält.

In der erweiterten Vollversion für 20 Mark, die ganz vernarrten Osterhasen-Fans zum Kauf angeboten wird, lassen sich gar 128 Futtermittel (samt Editor) nutzen. Außerdem ist es in der Vollversion möglich, das Gotchi volle 28 Tage lang zu pflegen, wobei der Osterhase viele neue Entwicklungsstufen durchläuft.

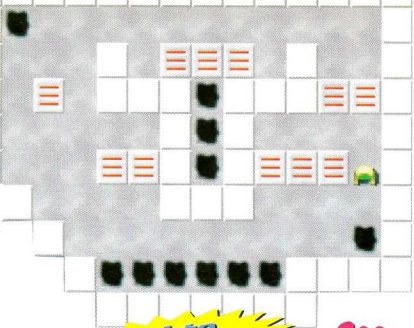


Ich habe Huuuunger....



OsterGotchi 1.0 Light

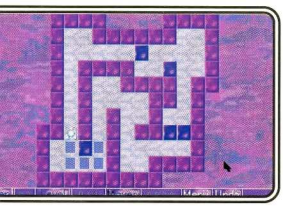
System:	Windows 95
Autor:	Frank Meyer, Steinweg 75, 31535 Bordenau-Neustadt
E-Mail:	FrankMeyer1@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/Homepages/FrankMeyer1
Preis:	bereits bezahlt
Tip:	✌✌✌



Echte Vollversion

Move II

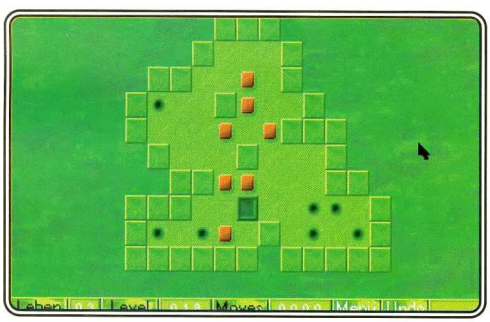
Knobelaufgaben für Gabelstapler

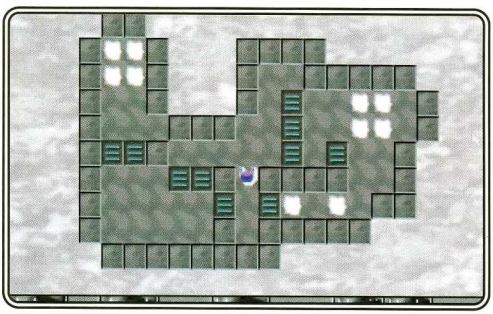


Wer sagt denn, daß es Gabelstapler-Fahrern in einer Lagerhalle schnell langweilig wird? Wie das DOS-Spiel „Move II“ zeigt, lassen sich in den verwinkelten Hallen tolle Knobelrätsel lösen: Wie bekommt man am schnellsten alle Kisten von hier nach da?

Der Konsolenklassiker Sokoban beschäftigt bereits seit Jahren die Gedanken der Shareware-Programmierer. Das Knobelspiel für Anspruchsvolle wird immer wieder neu variiert und von einem Entwickler nach dem anderen nachprogrammiert. Eine der dabei entstandenen Varianten nennt sich „Move II“ und stellt unter DOS 21 voll spielbare Level zur Verfügung.

Der Spieler, der sich bei „Move 2“ auf das Kistenschieben am Bildschirm einlassen möchte, muß beim ersten Level beginnen, um sich von hier aus nach und nach zu den höheren Leveln durchzubeißen. Ein Vorbeimogeln an den unteren Leveln ist jedenfalls nicht möglich.



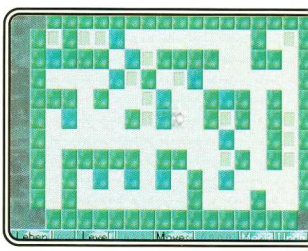


Sobald eine neue Aufgabe geladen wird, entsteht das Szenario „pronto presto“ in 3D auf dem Monitor.

In einem verwinkelten Parcours sind einige Kisten abgestellt, die aus drei Schlitzen rot leuchten. Diese Kisten müssen mit den Cursortasten auf schwarze Flecken verschoben werden, um die gestellte Spielaufgabe zu lösen. Gelingt dies, so strahlen die Kisten auf einmal in einem grünen Licht – jetzt ist alles roger!

Leider kann man die Kisten nur schieben und nicht ziehen, wie dies bei einem Sokoban-Klon nun einmal üblich ist. Das bedeutet, daß der Spieler sich seine Züge ganz genau überlegen muß – viel zu schnell landen die Kisten ansonsten in einer Sackgasse, aus der man sie nicht wieder herausbekommt. Notfalls muß eben ein Leben mit der <ESC>-Taste freiwillig beendet werden, um den Level von vorne beginnen zu können.

Nach und nach entwickelt man beim Spielen den rechten Blick für die Aufgaben und lernt dabei im wahrsten Sinne des Wortes, um mehrere Ecken im voraus zu denken.



Move II

System:	DOS
Autor:	Felix Strauß & Benjamin Stelze
Preis:	bereits bezahlt
Tip:	✌✌✌



Echte Vollversion

Erotik-Special: Pink Spider 1.0

Die nackten Beine der Spinnenfrau

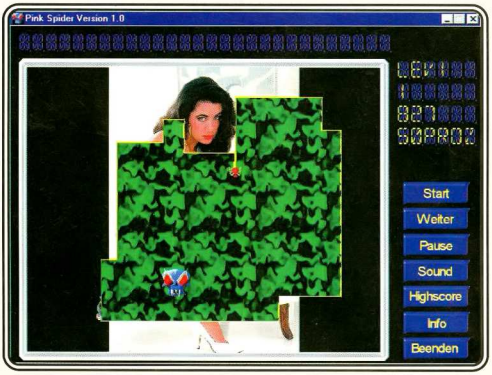
Erotik-Freunde aufgepaßt: Das Spiel „Pink Spider“ belohnt fleißige Spinnen mit aufregenden Nacktbildern junger Mädchen. Wer es schafft, mit seiner Spinne das Terrain des Monsters zu erobern, kann sich nacheinander in einhundert Leveln hundert scharfe Fotos anschauen – und sie per Tastendruck gleich als Hintergrundtapete in Windows einbinden.

Erotik-Spiele müssen in der Shareware-Szene anscheinend mit der Lupe gesucht werden, denn auf unseren Streifzügen durch das Internet ist uns bereits seit langer Zeit kein Fisch mehr ins Netz gegangen. Und da nicht sein kann, was nicht sein darf, haben wir uns in der Redaktion eben hingesetzt und selbst ein Erotikspiel programmiert.

Das Ergebnis monatelanger Hacker-Arbeiten nennt sich „Pink Spider“ und läuft sowohl unter Windows 3.1 als auch unter Windows 95. Das Spiel, das direkt von der Heft-CD startet, ist mit einhundert aufregenden Aktbildern gespickt, die, im JPEG-Format gespeichert, auch separat vom Spiel betrachtet werden können, wenn Ihnen ein passender Viewer vorliegt. Spannender ist es aber allemal, sich das Recht auf den Augenschmaus im Spiel selbst zu verdienen.

Auf acht Beinen gegen den Rest der Welt

Nach dem Start des Spiels kann der Anwender in einer Dialogbox den Startlevel bestimmen. „Pink Spider“ ist mit einhundert Leveln ausgestattet, die sich durch einen stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad und durch verschiedene Monster voneinander unterscheiden. Außerdem ist jeder einzelne Level mit einem anderen Aktfoto verknüpft. Wer das Spiel noch nicht kennt, der sollte unbedingt im ersten Level beginnen, um ein schnelles Erfolgserlebnis zu bekommen.



Langsam schneiden wir uns an die wirklich interessanten Partien des Fotos heran.

Sobald eine neue Aufgabe angegangen wird, zeigt sich im Spielfenster ein Rechteck, das auf zufälliger Basis mit einer bunten Textur tapeziert ist.



Macht das Monster nun einen Schlenker nach links, ist die Spinne sofort futsch.

Mitten im Spielfeld zappelt ein animiertes Monster hin und her – das ist der Feind, den der Spieler auf acht Spinnenbeinen geschickt einkreisen muß.

Die Spinnenfigur des Spielers sitzt oben links auf der Rahmenlinie des Spielfeldes. Auf dieser Rahmenlinie ist die Spinne unangreifbar und kann vom Monster nicht behelligt werden. Allerdings nützt es der Spinne nichts, immer nur im sicheren Bereich zu bleiben – schließlich gilt es, dem Monster sein Terrain streitig zu machen.

Mit den Cursortasten kann der Arachnid in das Spielfeld hineingelenkt werden. Dabei spannt sich ein breiter, gelber Faden vom Hinterteil der Spinne bis hin zum Ausgangspunkt. Das Ziel ist es nun, kleine Stücke aus dem Spielfeld herauszuschneiden. Schafft es die Figur, heil wieder am Außenrand anzukommen, dann gehört das abgezwackte Segment ab sofort dem Spieler – die Textur wird prompt gegen den Ausschnitt des dahinterliegenden Erotikfotos ausgetauscht.

Die Tücken des Objekts

Sobald sich die Spinne in das Spielfeld hineinbegibt, ist sie verletzlich und öffnet ihre Deckung. Berührt das heftig umhertorkelnde Monster die Spinne oder auch nur ihren Faden, so ist eines von drei Leben sofort verwirkt. Zu einem prompten Exitus kommt es auch, wenn das Krabbeltier seinen eigenen Faden berührt, also versucht, seinen Weg rückwärts zu laufen oder ihn zu kreuzen.

Natürlich gelten die Randlinien der eroberten Spielfeldbereiche ebenfalls als sicheres Terrain, so daß die Monster der Spinne hier nichts tun können. Gewiefte Spieler schneiden deswegen immer nur kleine Ausschnitte aus dem Spielfeld heraus und arbeiten an ihrer Taktik, in kleinen Schritten den Bildschirm in zwei Hälften zu zerschneiden. Mit feinen Nadeln, die in das Spielfeld hineinreichen, kann das Monster auch abgelenkt und in fast vollständig abgeteilten Segmenten „ruhiggestellt" werden, da es stets von den Begrenzungslinien der eingefriedeten Bereiche abprallt.

Erschwerend kommt allerdings hinzu, daß eine Art animiertes Spermium die Außenlinie entlangkrabbelt. Kommt es zu einem Kontakt zwischen dem Spermium, das man leicht aus den Augen verliert, und der Spinne, so ist auch ein Leben verwirkt. Die arme Spinne hat es also gar nicht leicht, ihrer Aufgabe nachzukommen.



Hoppala – Wer kann sich da noch auf seine Spinne konzentrieren?

Wie dem auch sei: Schafft es der Spieler, mindestens 75 Prozent der Spielfeldfläche zu vereinnahmen, so gilt der Level als gelöst. Sofort wird das Erotikbild zur näheren Begutachtung vollständig freigelegt. Mit der Taste <R> kann das Bild gleich als Hintergrundtextur in Windows eingebunden werden. Anschließend geht es mit <W> weiter zum nächsten Level.

Jeder Level wartet übrigens nicht nur mit einer neuen Hintergrundtextur und einem weiteren Aktfoto auf, sondern hält noch mehr Überraschungen in petto. Zum einen erhöht sich die maximale Geschwindigkeit der Spinne ebenso wie die der Monster. Zum anderen kommen nun verstärkt neue Monster zum Zuge, die sich nicht nur in ihrer Gestalt voneinander unterscheiden, sondern auch aufgrund ganz eigener Bewegungsmuster. Kann man beim ersten Monster noch vorausahnen, in welche Richtung es fliegt, so ändert Monster Numero zwei bereits des öfteren mitten im Flug seinen Kurs.

Auch die Spermies verschwinden manchmal vollkommen aus dem Spielfeld oder vermehren sich extrem – das ist von Level zu Level unterschiedlich gelöst.

Punkte machen

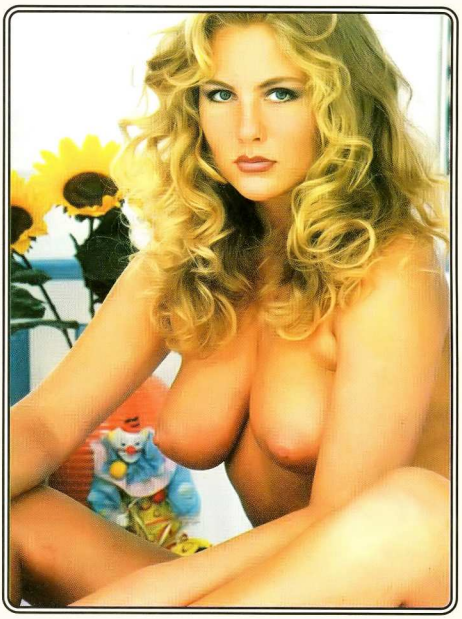
Für die Bemühungen am Spinnennetz erhält der Spieler nicht nur die Erotikfotos präsentiert, sondern kann sich auch über einen hohen Punktescore freuen.

Für jedes ausgeschnittene Prozent der Spielfläche gibt es nämlich zehn Punkte. Für jedes Prozent über die 75-Prozent-Marke hinaus, das man beim Spielende vorweisen kann, gibt es zwanzig Punkte extra – bei mehr als 80 Prozent gibt es 1000 Bonuspunkte. Schafft es der Spieler, ein Monster einzukreisen, erhält er 100 Punkte zusätzlich. Für eine eingeschlossene Spermiezelle gibt es immerhin noch 50 Bonuseinheiten.

Die Spieler mit dem höchsten Punktestand dürfen sich in den Highscore eintragen.

PinkSpider 1.0

System:	Windows 3.1/95
Autor:	Robert Mundt/ Carsten Scheibe
Preis:	bereits bezahlt
Tip:	entfällt, da eigene Software





Erotik-Special: 25 Typemania-Texturen

Echte Vollversion

Sexy Pinups für Windows



Unser tägliches Pinup gib uns heute: Viele Jungs kleben sich aufreizende Tapeten auf den Windows-Desktop, um beim Arbeiten am Bildschirm nicht völlig wegzudämmern. Wie wäre es denn damit: Auf der Heft-CD warten 25 ganz spezielle Sexy-Texturen auf ihren Einsatz!



Wachbleiben um jeden Preis: Wer den lieben langen Tag vor der Mattscheibe hockt, um elend lange Zahlenkolonnen oder langweilige Texte einzugeben, der benötigt dringend einen digitalen Wachmacher. Viele Anwender binden deswegen ein scharfes Aktfoto als Hintergrundbild in Windows ein und erfreuen sich zwischen den Arbeitsschritten an den prallen weiblichen Formen, die da auf dem Desktop prangen. Fotos der einschlägigen Art gibt es nicht nur im Internet zur Genüge, sondern auch im Zeitschriftenmarkt – etwa auf den Heft-CDs unserer Schwesterzeitschriften „HOT CDs“ und „PINK!“.

Die Leser der „SharePlay“ haben natürlich ein Recht auf besonders hochwertige Aktaufnahmen jenseits der üblichen 08/15-Studioshots. Mit einem speziellen Verfahren haben wir deswegen einzelne Aktaufnahmen aus unserem Fundus in hoffentlich ästhetisch und niveauvoll wirkende Texturen verwandelt.

Bei diesen Texturen handelt es sich um rechteckige Bilder geringer Größe, die vervielfältigt und nebeneinander gelegt ein großes Mosaik ergeben, weil die Kanten der Bilder perfekt miteinander verschmelzen. Texturen mit nicht-erotischen Motiven gibt es im Internet bereits zur Genüge, weil sie häufig auch dazu verwendet werden, den Hintergrund einer Homepage mit einem pfiffigen Muster zu versehen. Mit der *Fläche*-Option lassen sich die Texturen natürlich auch als Mosaik auf den Windows-Desktop kleben.

Unsere 25 Erotik-Texturen, die Sie für nichtkommerzielle Zwecke kostenlos nutzen dürfen, sind etwas größer gehalten als üblich, damit man die hübschen Mädels auf ihnen auch sehen und bewundern kann. In einem speziellen Verfahren haben wir nicht nur dafür gesorgt, daß die Übergänge der aneinander gelegten Kopien perfekt zueinander passen. Vielmehr sind die Texturen so beschaffen, daß im Bild mehrere Kopien des Motivs leicht versetzt übereinander plaziert wurden. So entsteht nach dem „Kacheln“ eine stark verzahnte Eros-Grafik, in der das Grundmotiv gleich mehrere Dutzend mal zu sehen ist.



Die Texturen selbst zeigen echte Blondinen ebenso wie brünette oder schwarzhaarige Mädchen im Evaskostüm. Lack und Leder sind auf den Aufnahmen übrigens ebenso angesagt wie Kuschelsex oder Knastspiele. Und wer es mag, der findet sogar einige Pärchenbilder vor – alles sehr geschmackvoll und natürlich jugendfrei.

Die Maler rücken an

Die einzelnen 25 Bilder liegen auf der Heft-CD im Verzeichnis \VOLLVERS\TEXTUR vor – im BMP-Format. Am einfachsten ist es, die Bilder aus dem Menüsystem heraus per Buttondruck ins Windows-Verzeichnis zu kopieren. Dabei gibt unsere Installationsroutine den Pfad C:\WINDOWS vor. Anwender, die Windows in einem anderen

Verzeichnis gespeichert haben, müssen den Pfad anpassen.

Nachdem alle Bilder entkomprimiert sind, verwenden Windows-3.1-Anwender die Systemsteuerung, um einzelne Motive als Hintergrundtextur in Windows einzubinden. Unter Win 95 erfolgt die Aktivierung der Bilder wie folgt: Drücken Sie die rechte Maustaste, wenn der Mauszeiger auf einer leeren Stelle des Desktops steht, und wählen Sie im Popup-Menü den Befehl *Eigenschaften*. Im prompt geladenen Konfigurationsfenster wechseln Sie in die Ebene *Hintergrund*. Im Feld *Hintergrundbild* werden nun alle 25 Erotikbilder gelistet, die Sie zuvor in das Windows-Verzeichnis kopiert haben. Markieren Sie



ein Bild wie SPLAY05.BMP in der Liste, so zeigt das Konfigurationsfenster sofort eine Vorschau des Motivs an. Schalten Sie unbedingt die Option *Fläche* im Feld *Anzeige* an, damit die ausgewählte Textur auch „gekachelt" wird. Mit dem Button *Übernehmen* wird die Textur auf den Desktop geklebt – so einfach geht das.

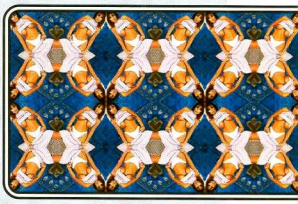


Homepage-Besitzer haben sicherlich ebenfalls ein großes Interesse daran, einzelne Texturen zu verwenden, und zwar als Hintergrundmotiv für die Online-Seiten. Zu diesem Zweck müssen die Bilder mit einer geeigneten Bildbearbeitung, etwa dem „Paint Shop Pro" (http://www.jasc.de), in das JPEG-Format konvertiert werden. Dann lassen sich die Motive etwa mit dem HTML-Befehl <BODY BACKGROUND="splay6.jpg"> als Hintergrundtextur in die Homepage einbinden.

Wer Gefallen an den Texturen gefunden hat, der findet neue Bilder alle 2-3 Wochen auf unserer Homepage im Internet (http://www.typemania.de) vor – kostenlos zum Downloaden als JPG-Bild oder als ZIP-Archiv.

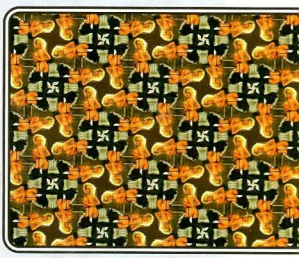
25 x Typemania-Texturen

System:	DOS, Win 3.1, Win 95
Autor:	Carsten Scheibe
Preis:	bereits bezahlt
Tip:	entfällt, da eigene Software



12 x Erotik-Texturen von Lynda Fisher

Lynda und Steven Fisher aus Schottland haben ebenfalls ein Faible für erotische Texturen. Sie basteln bereits seit Monaten an einem Bestand aus mehreren tausend Bildern, die besonders klein sind und demnach nur wenig Speicherplatz fressen. Ursprünglich haben die Schotten geplant, eine preiswerte CD-ROM mit all ihren Bildern herauszubringen. Dieser Plan ist inzwischen wieder zu den Akten gelegt worden, auch die Homepage der kreativen Bilderbastler wird demnächst wieder vom Web-Server genommen. Die Erotik-Texturen der Fishers sind demnach nur noch auf den Heft-CDs unseres Redaktionsbüros zu finden – ein Dutzend neuer Motive liegen auch der „SharePlay" bei. Die Bilder können aus dem Menü heraus in das Windows-Verzeichnis kopiert werden und müssen wie die 25 Typemania-Texturen anschließend manuell in Windows eingebunden werden.





Cobra Gunship 1.2

Kampf gegen die Öldiebe

„Cobra Gunship“ setzt Sie ans Steuer eines AH-1A Cobra-Hubschraubers. In dem Sidescroller-Ballerspiel im Stil von „Choplifter“ und „Armor Alley“ jagen Sie in 31 Leveln die Verbrecher der Mercenary Alliance, die den Staaten des Mittleren Ostens ihr Öl streitig machen möchte.

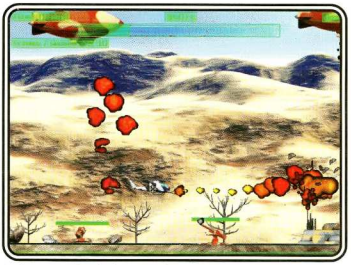
Die „Small Country Alliance“, eine Vereinigung der ölfördernden Länder des Mittleren Ostens, heuert Sie als Söldner an, um gegen die Mercenary Alliance vorzugehen. Die destruktiven Brüder versuchen nämlich mit Waffengewalt, die Ölquellen der Länder in ihre Gewalt zu zwingen. Sie und Ihr Chopper bilden derzeit die letzte Verteidigungsfront gegen die bösen Mannen mit ihren Panzern, Kampffliegern und Lenkraketen. Das Ziel ist es, die angreifenden Kämpfer mit allen Tricks zumindest so lange aufzuhalten, bis die UN endlich beschließt, Truppen in die gefährdeten Gebiete zu entsenden. Und das kann dauern.



Heiliger, hilf: Was sind DAS denn für riesengroße Bodenformationen?

Während einer Mission erhält der Spieler mitunter Instruktionen von seinem Kommunikationspartner und kann auf die Hilfe von Sprengstoffexperten und Bodentrupps zählen. In der Regel ist der Spieler aber auf sich allein gestellt, wenn es darum geht, die militärischen Bedrohungen eines Levels abzuwehren.

Nach einem kurzen Briefing und der Möglichkeit, den eigenen Chopper zu gepfefferten Preisen mit neuen Waffensystemen aufzurüsten, geht es gleich mit dem ersten Level los. Auf dem Bildschirm, der nach beiden Seiten hin scrollt, ist eine Startrampe zu sehen, auf der der eigene Helikopter steht. Er kann mit den Cursortasten, besser aber mit der Maus geflogen werden. Mit der linken Maustaste wird die Primärwaffe abgefeuert, mit der rechten die Sekundärwaffe. Bei der Primärwaffe handelt es sich im ersten Level noch um eine simple Bordkanone, die immerhin mit unbegrenzter Munition ausgestattet ist. In späteren Missionen kann diese Bordkanone auch gegen einen Flammenwerfer oder einen Laser ausgetauscht werden. Die sekundäre Waffe – mit Bomben, Raketen und anderen pyrotechnischen Finessen ausgestattet, ist mit limitierter Munition bestückt und sollte deswegen nur mit Bedacht eingesetzt werden, um zu vermeiden, daß der Spieler mitten im schärfsten Gefecht mit heruntergelassenen Hosen dasteht.



Achtung, die Flak am Boden schießt scharf.

Ziel erfaßt, Bomben ausgeklinkt

Die Truppen der Mercenary Alliance sind nach dem Start einer neuen Mission nicht immer sofort auf dem Bildschirm zu sehen. Bei der Orientierung im Szenario hilft deswegen ein kleines Radar, das am oberen Bildschirmrand angebracht ist und den ganzen Level in der Miniaturübersicht zeigt. Die feindlichen Stellungen erscheinen dabei in Form kleiner bunter Punkte. Wer das Radar als Helikopter-Pilot eifrig benutzt, kann sich besser auf ein dräuendes Gefecht einstellen und die Formation der Feinde einschätzen, noch bevor die Panzer und die Flieger selbst auf dem Bildschirm zu sehen sind.

Die erste Mission des Shareware-Spiels ist perfekt zum Üben geeignet. Von links rücken diverse Bodentruppen in Lastwagen und Panzern näher. Die Lastwagen lassen sich einfach mit einer ausgeklinkten Bombe eliminieren, bei den Panzern ist schon



gezielteres Feuer vonnöten, um ihre Metallummantelung zu zerstören. Dazu kann man den Hubschrauber natürlich so steuern, daß er in einer Ebene mit dem Panzer steht. In dieser Stellung hat der Gegner allerdings die Möglichkeit, selbst das Feuer zu eröffnen. Besser ist es allemal, im Sturzflug auf das Feindobjekt herabzubrausen, um aus der Schräge heraus zu ballern, was das Zeug hält.



Mit dem Flammenwerfer als Bordwaffe lassen sich umfassende Zerstörungen anrichten.

Oft bleiben inmitten der Trümmer des Gegners Dollarzeichen zurück, die sich durch Überfliegen aufnehmen lassen. Das so gewonnene Kapital ist dringend vonnöten, um nach dem Abschluß einer Mission im Shop einkaufen zu gehen.

Apropos Missionsabschluß: Mitten im Spiel kann schon einmal die Aufforderung auf dem Schirm erscheinen, daß der Flieger umgehend zum Stützpunkt zurückkehren soll. Nach der Landung auf der Startplattform gilt die Mission als abgeschlossen, und die Erfolgsrate wird beim Debriefing festgelegt.

Ist der erste Level absolviert, so kann sich der Spieler aussuchen, welche der fünf verbleibenden Missionen der Testversion er als nächstes angeht. Gegen diese „echten" Missionen wirkt die Trainingsstufe allerdings wie ein Sonntagsspaziergang: Jetzt geht es richtig zur Sache. Am Boden sind Raketenwerfer aufgestellt, die mit Lenkraketen feuern, die den Helikopter regelrecht verfolgen. Nur, wer hier derart geschickt fliegen kann, daß er die verfolgenden Raketen so leitet, daß sie mit anderen Zielen kollidieren, hat eine Chance darauf, seinen Einsatz zu überleben. Panzer, Zeppeline, Ballons, Flugminen, Flugzeuge und feindliche Hubschrauber bevölkern den Level außerdem und sorgen mitunter dafür, daß kein Zentimeter auf dem Bildschirm mehr frei bleibt. Angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades braucht man sicherlich ein paar Versuche, um wenigstens eine der angebotenen Missionen heil zu überstehen.

Hinzu kommt, daß der Spieler nicht nur das Motto „Seek and destroy" anwenden darf. Mitunter gilt es in einer Mission, eigene Gebäude zu verteidigen oder Bodentruppen aufzunehmen, die aus dem Feindesgebiet herauszufliegen sind. Das ist ganz schön viel, was dem Piloten da alles abverlangt wird.



Fallschirmspringer werden abgesetzt.

Hochgerüstetes DOS-Spiel für Pentiums

„Cobra Gunship" ist eines der wenigen wirklich aufwendigen Shareware-Spiele, die in den letzten Monaten erschienen sind. Das 256-Farben-Programm nutzt den 640x480-DOS-Modus mit 30 Frames in der Sekunde – ohne Pixel-doubeling. Über tausend Frames mit animierten Helikoptern, Soldaten, Trucks und anderen Elementen eines hochgezüchteten Kriegsszenarios sorgen außerdem für Stimmung auf dem Bildschirm. Hinzu kommt, daß sich bis zu 32 Soundeffekte simultan in CD-Qualität abspielen lassen – wenn da nur die Soundkarte mitspielt.

Ein Multiplayer-Modus ist derzeit nicht in „Cobra Gunship" eingebaut, soll aber noch folgen. Gerade arbeiten die Autoren an einem Missionseditor, der kostenlos auf Java-Basis angeboten werden soll. Mit diesem Programm lassen sich neue Level zimmern, die von den Besitzern der Vollversion per Buttondruck geladen werden können.

In der Testversion lassen sich sechs Missionen komplett durchspielen, in der Vollversion sind es bereits 31 Level, die auf den kriegslüsternen Spieler warten.

Cobra Gunship 1.2

System:	DOS 6.2, Pentium-150
Autor:	Elysium Digital, L.L.C. c/o Agile Systems, Inc. PO Box 221, Raritan NJ 08869-0221, USA
E-Mail:	webmaster@elys.com
Internet:	http://www.elys.com
Preis:	21 $
Tip:	❦❦❦

Minen in der Luft – da sind gute Flugkünste gefragt.



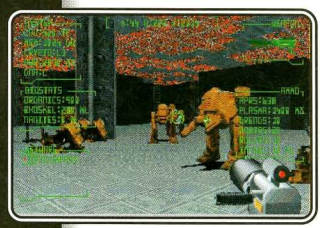
Die grünen Balken über den Feindzielen zeigen an, wie „gut" es den Einheiten noch geht. Jeder Treffer reduziert die Länge des Balkens etwas.



Domination Episode 1 – „First Contact“

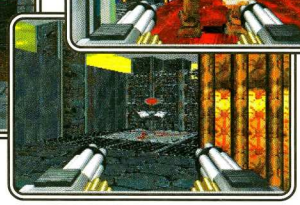
Cyborg im Sperrfeuer

Das Genre der 3D-Shooter mit der adrenalintreibenden Ich-Perspektive ist bei den Spielern ebenso begehrt wie bei der Bundesprüfstelle umstritten: Viele neue Programme landen gleich nach dem Erscheinen auf dem Index. Der neueste Clou für alle Ballerfreunde heißt „Domination“. Ölt schon mal die Kanonen, Jungs.







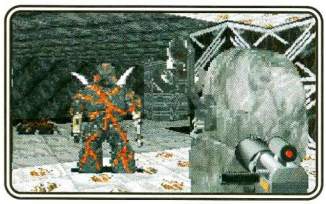


Wir schreiben das 35. Jahrhundert, und Sie, ja Sie, sind wahrscheinlich die letzte Hoffnung der Menschheit. Vielleicht haben Sie es ja noch nicht gewußt, aber Sie sind eigentlich ein hyperbrutaler Killer-Cyborg mit den Reflexen einer Maschine und der Intelligenz eines Humanoiden. Das einzige Problem bei der ganzen Sache: Sie werden an die Front geschickt. Denn weit entfernt von der Erde, in einem fremden Sonnensystem, macht sich eine Rasse lebender Maschinen daran, den Krieg gegen die Erde vorzubereiten. Und so teleportiert man Sie in dieses System – mit der Aufgabe, die Aliens rücksichtslos zu vernichten.

Mit dieser Hintergrundgeschichte ist „Domination“ schon einmal auf der sicheren Seite. Aliens killen, das ist spätestens seit „Independence Day“ politisch absolut korrekt. Und wenn es auch noch um dämliche Maschinen geht, dann erst recht.

Ziel erfaßt

„Domination“ ist ein 3D-Shooter, der das Geschehen auf dem Bildschirm aus der Perspektive der Hauptfigur zeigt. Das sorgt für einen immensen Nervenkitzel beim Spielen, da man sich leichter mit seiner Figur identifiziert.



Das Shareware-Spiel wartet im Gegensatz zu den kommerziell angebotenen 3D-Shootern allerdings mit einer etwas zu pixeligen Grafik und mit ein wenig zu lauten Soundeffekten auf. Von der spieltechnischen Umsetzung ist „Domination“ aber ansonsten recht gelungen.

Das Spiel beginnt in den außerirdischen Katakomben eines fernen Planeten. Düstere Aliens schwirren gleich um den Spieler herum und werden am besten im Dauerfeuer niedergemäht. Dabei muß der Spieler nur unbedingt hinter der rötlich durchsichtigen Panzerglaswand hervortreten, die ansonsten jeden Schuß abfängt. Nachdem die Aliens erst einmal beseitigt sind, kann man sich an die Aufgabe heranmachen, in Ruhe das Terrain zu sondieren. Überall liegen Munitionskisten und Schlüssel herum, die sich wie üblich durch Überlaufen aufsammeln lassen. Vor allem die Schlüssel sind wichtig, um die vielen Türen aufzuschließen, die alle paar Meter den Weg versperren.

Bei „Domination“ geben sich Baller- und Grübelspaß einhellig die Klinke in die Hand. Denn gleich im ersten Level trifft man doch tatsächlich und erstmals auf einen Computer im Spiel, der sich regelrecht programmieren läßt – in der wirklich existenten C/BASIC-Sprache REX++. Auch sonst weiß das Spiel zu überraschen. So findet der Spieler u.a. einen Handradar, der stets die Positionen der sich nähernden Aliens anzeigt, oder andere Wetware wie Scanner oder CD-Player.

„Domination“ wartet mit 30 verschiedenen Kreaturen auf, die sich nicht nur im Aussehen voneinander unterscheiden, sondern im Kampf aufgrund einer künstlichen Intelligenz auch individuell reagieren. Um die Monster schnell und gründlich zu beseitigen, warten insgesamt 14 verschiedene Waffensysteme auf ihren Einsatz. Um sie zu nutzen, muß der Spieler sie aber erst einmal im Parcours finden und mit der korrekten Munition füttern.

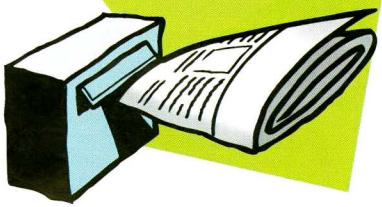
In der Testversion stehen die fünf Level der ersten Episode zur Verfügung. In der Vollversion lassen sich insgesamt 25 Level auf neun verschiedenen Welten spielen – da kommt man schnell auf den Geschmack.

Domination Episode 1 – „First Contact“

System:	DOS 32-Bit, 15 MB auf HD frei
Autor:	Xtreme Games LLC PO Box 641744 San Jose, CA 95164-1744 USA
E-Mail:	support@xgames3d.com
Internet:	http://www.xgames3d.com
Preis:	19,99 $
Tip:	❀❀❀

Druckfrisch in den Briefkasten!

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





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

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/Unterschrift

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

Datum, Unterschrift

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

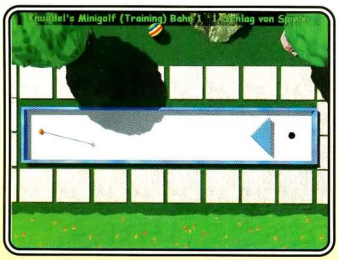


Knuddels Minigolf 1.04

Anvisiert und eingelocht

Auch wenn es draußen noch recht ungemütlich ist, muß trotzdem niemand auf seinen Freizeitsport verzichten. Minigolffreunde nehmen ganz einfach vor dem Rechner Platz und laden ihre Kumpels zu einer Partie „Knuddels Minigolf“ auf dem simulierten Grün ein.

Die Minigolf-Plätze, die ich in Berlin kenne, sind bereits seit Jahrzehnten nicht mehr modernisiert worden. Rissige Betonplatten lassen den abgeschlagenen Golfball völlig abgefälscht über die Piste hoppeln, so daß er meilenweit am Loch vorbeirollt. Auch die Bahnen selbst sind von Anno dazumal und können keinen Spieler mehr so richtig überzeugen – hier haben ja unsere Großväter gespielt. Viele Familien nehmen aber selbst die schlechte Ausstattung der Plätze in Kauf, um mal wieder ein bißchen Spaß im Freien zu haben.



Bahn 1 – Nur ein einfaches Hindernis versperrt den Weg zum Ziel.

Im Elektronikzeitalter läßt sich der beliebte Freizeitspaß problemlos am Rechner simulieren. Das neue Spiel „Knuddels Minigolf“ nutzt die DirectX-Treiber von Windows 95, um die einzelnen Bahnen in 3D auf den Bildschirm zu holen. Die Grafik zeigt den Golfparcours dreidimensional aus der Vogelperspektive, wobei sich der komplette Verlauf der Bahn auf einen Blick begutachten läßt – auf ein Scrolling wurde demnach verzichtet.

Nachdem sich alle Mitspieler mit Namen im Programm angemeldet haben, kann das Turnier auch gleich beginnen. Das Spiel lädt die erste Bahn auf den Schirm und heftet den roten Golfball am Mauszeiger fest. Der Ball muß nun mit einem Mausklick im weiß markierten Abschlagfeld gleich am Anfang der Bahn abgelegt werden. Anschließend spannt sich ein virtuelles Gummiseil zwischen Ball und Mauszeiger. Mit der Länge dieser Verknüpfung gibt der Spieler den Drive des Abschlags, also die Kraft vor, die hinter dem geschwungenen Golfschläger steckt. Und mit dem Winkel des „Gummiseils“ wird der Abschlagwinkel definiert. Auf diese Weise läßt sich der Ball recht gezielt abschlagen, um ihn über die Bahn zu dreschen.

Die Animation des Spiels kann sich sehen lassen. Der Ball fliegt in Echtzeit über den Parcours, prallt physikalisch korrekt von den Banden ab und rollt schließlich bedächtig aus. Da bekommt man schnell das Gefühl, auf einem echten Minigolfplatz zu stehen. Auch die Soundeffekte des Spiels sind gelungen und imitieren z.B. perfekt das trockene Klackern, wenn der Ball gegen eine der Banden kracht.



Bahn 2 – Vorsicht, die Sandmulde bremst den Golfball spürbar ab.

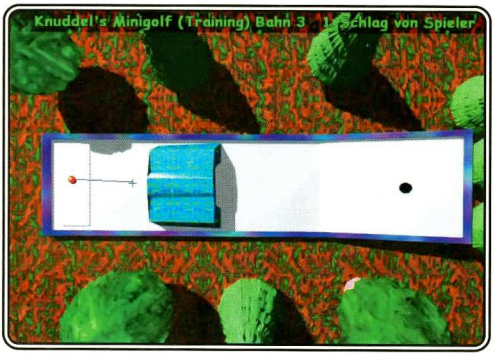


Bahn 4 – Lauter kleine Betonhügel verfälschen den Weg des Golfballs.

Sandlöcher und düstere Tunnel

„Knuddels Minigolf“ bietet in der Vollversion 36 Bahnen auf zwei Plätzen an. In der vorliegenden Testversion lassen sich bereits sechs der Bahnen immer wieder neu testen, um auf diese Weise die zum Lösen des Parcours benötigte Mindestschlagzahl zu verbessern.

Die einzelnen Bahnen sind sehr ideenreich programmiert – jeder Level bietet seine ganz eigenen Tücken und Schwierigkeiten. Zu Beginn kämpft der Spieler nur mit engen und stark verwinkelten Bahnen, bei denen man sich genau die Winkel

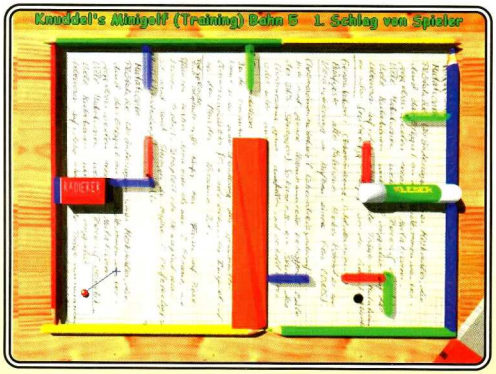


Bahn 3 – Ganz schön schwierig: Der Ball muß mitten in einer Steigung in das Loch gespielt werden.

ausrechnen muß, in denen der Ball gegen die Banden zu schlagen hat, damit er gleich mehrere Ecken im Bahnenverlauf überbrücken kann. In den folgenden Leveln kommen dann auch noch den Ball ausbremsende Sandlöcher, sanft geschwungene Hügel, tiefe Täler, Transmitter, dunkle Tunnel, schmale Rampen, Beschleuniger und massive Hindernisse dazu. Manchmal befindet sich das Zielloch auch inmitten einer Steigung, so daß es fast unmöglich ist, es zu treffen.

Besonders fies ist in dieser Hinsicht der sechste Level der Testversion. Hier befindet sich das Zielloch am Ende einer zum Loch hin abfallenden Treppe. Wer nicht genau aufpaßt, daß der Abschlagwinkel stimmt, muß tatenlos dabei zuschauen, wie der Ball am Loch vorbeirollt, von einem Transmitter aufgesaugt wird – und wieder am Anfang der Bahn erscheint.

Das Spiel gibt kein Pars (vorgebene individuelle Schlaganzahl zum Lösen einer bestimmten Bahn) vor, erlaubt es dem Spieler aber nur, maximal sechs Abschläge durchzuführen. Ist der Ball bis dahin noch immer nicht eingelocht, so erhält der Spieler einen siebten Strafpunkt aufgebrummt und kann sein Glück im nächsten Level von vorne probieren.



Bahn 5 – der Level für alle ABC-Schützen.



Bahn 6 – Auf dieser Bahn rollt der Ball von ganz alleine ins Ziel.

Familienspiel für alle

„Knuddels Minigolf" ist ein echtes Familienspiel. Es macht am meisten Spaß, wenn man es im Turniermodus mit mehreren Mitspielern angeht, weil dann jeder einzelne Schlag lauthals von den Kontrahenten kommentiert wird. Außerdem macht es dann nichts aus, daß die Bahnen sich bei jeder Partie immer wiederholen, weil der Spielspaß durch die Interaktion der Beteiligten entsteht und nicht mehr durch das Austesten der einzelnen Bahnen.

Dieses Konzept, ein schön gestaltetes Familienspiel zum kleinen Preis zu programmieren, ging schon einmal auf. In den letzten Jahren konnte der Berliner Thomas Zeh mit seinem „TZ-Minigolf" I und II einen echten Bestseller landen, der sich viele tausend Mal verkauft hat. „Knuddels Minigolf" muß sich den Vorwurf gefallen lassen, das Berliner Original sehr stark imitiert zu haben. Nicht nur die Anzahl der Level, das genaue Abschlagverfahren und das vorgegebene Schlaglimit, sondern auch viele weitere Details kommen demjenigen Anwender sehr bekannt vor, der auch mit „TZ-Minigolf" bereits seinen Spaß hatte. Zur Ehrenrettung der Autoren kann man wenigstens anführen, daß die Bahnen selbst komplett neu gestaltet wurden, so daß es hier keine Überlappungen gibt und sich Freunde des Zeh-Spiels auf 36 neue Bahnen bei bekannter Bedienungsweise freuen können.

Schade ist, daß die Chance vertan wurde, das Spiel bei der Adaptation gleich zu modernisieren. Mehrere Schwierigkeitsgrade zur Auswahl wären ebenso wünschenswert gewesen wie animierte Hindernisse oder Bahnen, die über mehrere Ebenen oder Bildschirme reichen.

Ein kleiner Bug soll am Ende nicht verschwiegen werden. Wer mitten im Spiel mit <Alt>+<Tab> aus dem DirectX-Bildschirmmodus auf den Windows-Desktop und zurück wechselt, der findet nur noch einen schwarzen Schirm vor – das Spiel läßt sich nicht mehr reanimieren und muß mit Hilfe des Taskmanagers geschlossen werden.

Knuddels Minigolf 1.04

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

LaserChess 98

Schach matt und abgebrannt

Schach ist nicht nur das Spiel der Könige, sondern auch das der erleuchteten Massen. Chris Fuchs hat das Spiel der Spiele nun nicht nur grafisch sehr überzeugend auf den Rechner übertragen, sondern es dabei ein klein wenig umgemodelt – ab sofort darf mit dem Laser auf den Gegner gefeuert werden.



Die ersten Bauern und Türme werden bewegt.

Beim Thema Schach scheiden sich die Geister. Die eine Hälfte der Nation verfällt ins Gähnen, weil Schach für sie ein Spiel für alte Opis ist, die es nicht mehr schaffen, sich die Regeln neuer Spiele zu merken. Und für die andere Hälfte ist Schach das Spiel der Könige, sozusagen der Ackerboden, auf dem der Geist immer wieder neu Wurzeln schlagen kann, um von hier aus Ranken ins Reich der Strategie und Winkelzüge zu schlagen.

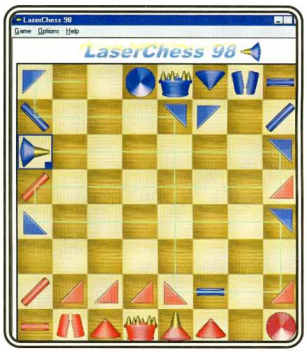
Das Spiel „LaserChess 98" dient sich beiden Gruppen zugleich an, verknüpft es doch die Basis des Schachspiels mit frischen, neuen Ideen.

Wie gehabt stehen sich zwei Kontrahenten mit ihren Figuren gegenüber. Das Brett selbst und die Aufstellung der Figuren bleibt auch im Computerspiel klassisch – und ist klasse, weil gerenderte Hintergründe und fein gestaltete 3D-Figuren für ein echtes Seherlebnis sorgen. Die Figuren selbst aber haben mit dem Original nichts mehr zu tun. An die Stelle von Bauern, Läufern, Türmen und Pferden sind futuristisch anmutende Laserkanonen und Spiegel getreten.

Zisch, Brutzel, Peng!

Das Spiel mit dem Laserlicht hat bei „LaserChess" Methode. Denn die Königin kann per Doppelklick einen grellen Laserblitz aussenden. Der wird von den Spiegeln umgeleitet, reflektiert oder abgeblockt, um auf diese Weise vielleicht einen gegnerischen Spielstein auf einer verletzlichen Seite zu treffen. Kommt es zu einem solchen Treffer, so wird der entsprechende Stein nicht schnöde vom Brett genommen, sondern explodiert mit lautem Getöse.





Bei geschickt plazierten Spiegeln kann der Laser kreuz und quer über das Brett flitzen.

Das Hantieren mit Spiegeln und Laserwaffe macht natürlich vor allem den modernen Youngsters viel Freude. Aber auch die Anwender, die Schach nicht spielen, sondern leben, haben an „LaserChess" ihre Freude. Schließlich erweitert der Laser die Spielidee und macht sie noch komplizierter. Mit geschickt plazierten Spiegeln kann man schließlich nicht nur seinen eigenen König vor dem finalen Todesschuß schützen, sondern den Laserstrahl sogar noch umlenken, um ihn dem gegnerischen König gezielt auf den Wams zu brennen. Sollte es übrigens zu einem „Loop" kommen, bei dem der Laser immer wieder zwischen zwei Steinen hin und her reflektiert wird, so sieht „LaserChess" ein natürliches Verfallsdatum für die Pattsituation vor: Innerhalb eines Zuges kann ein Stein maximal zehnmal an der unempfindlichen Seite vom Laser getroffen werden, dann explodiert er.

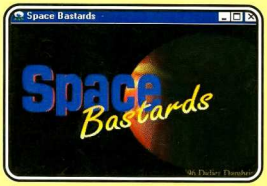
Wer angesichts der ungewohnten Figurenformen den Überblick verliert, der fragt die Steineübersicht der Online-Hilfe ab oder nutzt die Setzhilfe, die alle Felder markiert, auf die sich die Figuren per Drag and Drop bewegen lassen. Jeder Spieler hat abwechselnd einen Zug zur Verfügung. Das Abfeuern des Lasers sowie das Drehen eines Spiegels zählen aber jeweils nur als halber Zug, so daß es sehr wohl möglich ist, den Laser zweimal nacheinander zu betätigen.

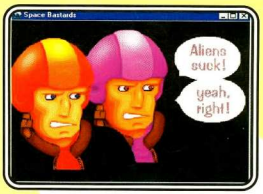
LaserChess 98

System:	Windows 95
Autor:	Chris Fuchs
E-Mail:	laserchess@bluecarpet.com
Internet:	http://www.bluecarpet.com
Preis:	10 $
Tip:	❀❀❀

Space Bastards 1.0

Kampf den Aliens





Tumb und stoisch rücken sie näher – die extraterristrischen Horden. Ganz und gar allein stellt sich der Spieler der Übermacht und räumt im angreifenden Haufen auf wie ein Waldbrand in Australien. Wer bereits auf den Konsolenhit „Space Invadors" abgefahren ist, kommt mit seinem Nachfahren „Space Bastards" erst so richtig auf Touren.

Ein richtiges Ballerspiel muß fetzen, daß die Lautsprecherboxen vibrieren. Geschwindigkeit sollte bei diesen Spielen keine Hexerei bleiben, und Power-Ups mit neuen Waffensystemen muß es in einer Menge regnen, daß man versucht ist, sich einen Regenschirm zu besorgen.

Wer angesichts dieser Beschreibung bereits rote Wangen bekommt und ein Zucken im Zeigefinger bemerkt, der ist reif für „Space Bastards". Das kostenlos von Didier Dambrin verteilte Windows-Spiel zeigt, wie viel Spaß in einem guten Ballerspektakel stecken kann. Das Spiel orientiert sich zwar deutlich an Klassikern wie „Galaga" oder „Space Invadors", setzt aber vor allem in puncto Grafik und Spielspaß neue Akzente.

Der Spieler übernimmt in dem Game die Rolle des Käptn Gogol-Blaster, der seinen Planeten Gogol vor den heranstürmenden Horden finsterer Aliens bewahren muß – als könnte sich der Planet nicht mehr Helden leisten!

Immer schön der Reihe nach

Die Aliens rücken wie beim Vorbild „Space Invadors" in mehreren geordneten Reihen an. Auf einmal tummeln sich nach dem Start mehrere Dutzend feindliche Raumschiffe auf dem Schirm, die mal nach rechts und mal nach links wanken, um dabei Millimeter für Millimeter dem Boden näherzukommen.

Der Spieler, der sich mit seinem Raumschiff nur zu den Seiten hin bewegen darf, gibt auf jeden Fall Dauerfeuer, um mächtig unter den Aliens aufzuräumen. Schließlich hat er eines von drei Leben verloren, sobald eine der Kreaturen den Boden berührt. Zu einem Verlust eines Raumschiffes kommt es auch, wenn der Spieler von einer Mine getroffen wird. Diese Minen werden von den Aliens ab und zu abgesondert und fallen dann langsam zu Boden. Immerhin leuchten die Aliens vor dem Abwurf kurz weiß auf, so daß man bereits im voraus sehen kann, wo gleich eine neue Mine auftauchen wird.

„Space Bastards" findet in einem kleinen Fenster statt und nutzt unter Windows 3.1 die beiliegende WinG-Engine, um in Sachen Grafik und Animation DOS-Standard zu erreichen. Das Spiel ist jedenfalls wahnwitzig schnell, und man kann tatsächlich so rasant Dauerfeuer geben, daß eine Angriffswelle in Sekundenschnelle zerschlagen ist. Nicht nur das vorgelegte Tempo macht süchtig. Cool ist auch, daß in jeder Angriffswelle mindestens einmal ein Sonderraumschiff den Bildschirm passiert. Wird es gezielt abgeschossen, taumelt ein Bonusgegenstand herab, der nach der Aufnahme für ein paar kurze Momente die Feuerkraft des Spielers modifiziert. Der ballert dann eben mit grünen Plasmablasen, mit weißem Laser, mit Raketen oder mit Bomben, die so durchschlagende Wirkung erzielen, daß sich mit ihnen die halbe Angriffsfront auf einmal in den Hyperraum atomisieren läßt.

„Space Bastards" kennt von sich aus kein Ende und präsentiert Angriffswelle um Angriffswelle – und immer neue Waffensysteme. Alle 10.000 Punkte gibt's ein neues Raumschiff, da halten gute Spieler stundenlang durch. Im Zweispielermodus können übrigens zwei Freunde zugleich über die Aliens herfallen – ein irrer Spaß.



Schießen aus sechs Rohren gleichzeitig – da sind die Aliens schnell vernichtet.



Zwei Spieler kämpfen zur gleichen Zeit.

Space Bastards 1.0

System:	Windows 3.1 mit WinG oder Win 95
Autor:	Didier 'Sir Gogol' Dambrin, 29 rue du Petit Pavé 7641 Bruyelle, Belgien
E-Mail:	didi.d@skynet.be
Preis:	Freeware
Tip:	❀❀❀

Piranha Panic 1.03

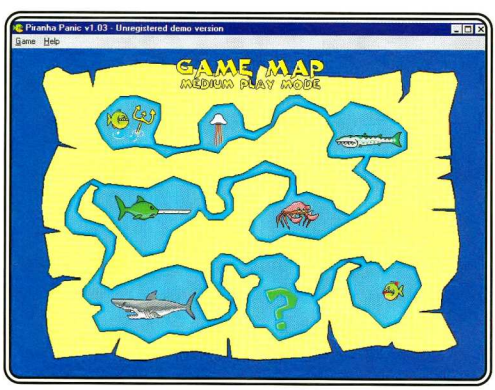
Auf der Suche nach Mutter Piranha

Etwas Schreckliches ist passiert: Ein Orkan hat Mutter Piranha und ihre Eier den Amazonas hinuntergespült. Jetzt ist es die Aufgabe von Mr. Piranha, seine verloren gegangene Familie wieder einzusammeln. Dabei besteht der schuppige Gierschlund so manches gefährliche Abenteuer.

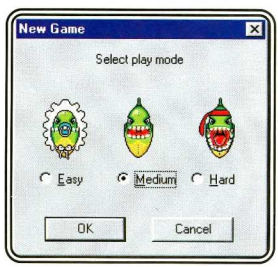
Anders Wihlborg zeigt, wie's gemacht wird. Sein Programm „Piranha Panic" bestätigt, daß sich Shareware-Spiele nicht einfach nur auf Kartenpatiencen und kleine Geschicklichkeitsaufgaben beschränken müssen, wie es ein gängiges Vorurteil vorschreibt. „Piranha Panic" nutzt ganz im Stile der großen Programmierstuben eine in alle Richtungen scrollende 3D-Grafik, die fast schon in der Art der Disney-Trickfilme gehalten ist. Gut eine Stunde Spielspaß auf höchstem Niveau gibt es für nur 20 Dollar – genau so sollten gute Shareware-Spiele gemacht sein.

Der Titel des Spiels ist übrigens durchaus mit Bedacht gewählt, denn Mister Piranha schiebt ganz schön Panik. Nach dem Vorbeiziehen eines kräftigen Wirbelsturms, der die einzelnen Flußwindungen des Amazonas so richtig durchgewühlt hat, kommt er ganz alleine wieder zur Besinnung. Sein liebendes Frauchen, das mit ihren vielen tausend Zähnen immer so keck an seinen Kiemen geknabbert hat, ist verschwunden. Das gilt auch für die Brut der Nachkommen – alle Eier sind verschollen, nicht mehr da, weg! Und da Mister Piranha nicht gerade zu den Feiglingen gehört, macht sich der gefräßige Amazonasfisch sofort mit vorgerecktem Kiefer auf die Suche nach seiner Sippe. Das Spiel „Piranha Panic" besteht aus sechs Leveln, von denen sich zwei bereits in der Testversion vollständig spielen lassen. Jeder Level entspricht einem kleinen See, in den der Fisch hineinschwimmt, um seine Suche aufzunehmen. Dabei warten auf den – in Salz über dem Feuer gegrillt wunderbar schmeckenden – Fisch in jedem Level neue finstere Feinde, die ihm an die glitschigen Schuppen wollen. Im ersten Level trifft der Spieler auf Quallen, im zweiten auf Barrakudas (leben die nicht eigentlich nur im Meer?). Es folgen Krebse, Sägezahnfische, Haie und – eine geheime Überraschung behält sich das Spiel noch vor, bevor im letzten Screen die Wiedervereinigung mit dem liebsten aller Fischmäuler stattfindet.

„Piranha Panic" läßt sich in drei Schwierigkeitsgraden starten. Sie unterscheiden sich vor allem in der Verletzbarkeit des Piranhas. Wer das Spiel das erste Mal antestet, sollte deswegen den einfachsten Schwierigkeitsgrad wählen. Dann kann man ja immer noch einmal die beiden Testlevel in einem höheren Schwierigkeitsgrad angehen. Das macht Sinn, weil der Spieler während der Sippenjagd Punkte sammelt und sich am Ende des Trips in eine Highscore-Liste eintragen kann. Auf diese Weise kann der Anwender seinen Höchstpunktestand in allen drei Schwierigkeitsgraden miteinander vergleichen.



Die einzelnen Level in der Übersicht.



Welcher Schwierigkeitsgrad soll eingestellt werden?

Quallengelee

Nach dem Start des Spiels findet sich unser Piranha gleich im Quallensee wieder.

Der herrlich animierte 3D-Fisch wird wahlweise mit dem Joystick oder mit den Cursortasten gesteuert. Dabei kann der Piranha wahlweise nach unten und nach oben oder zu den Seiten hin schwimmen. Das Unterwasser-Terrain, in zarten Blautönen gehalten, scrollt in alle Richtungen mit – vor allem



Zu intensiver Kontakt mit den Quallen ist nicht gut für die Gesundheit.

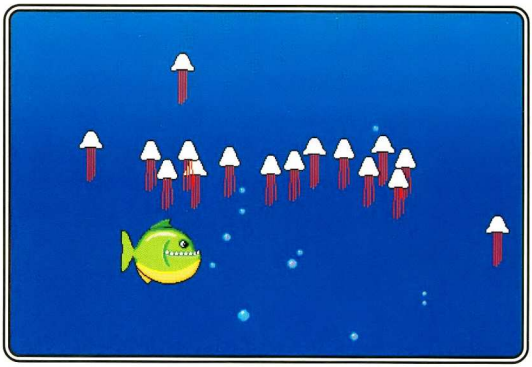


aber zu den Seiten hin. Für eine optimale Orientierung sorgt ein Miniradar, das am oberen Fensterrand befestigt ist und stets die Position von Feinden und anderem Getier im aktuellen Gewässer anzeigt. Wer die Symbolik der winzigen Farbkleckse zu entziffern vermag, der kann sich bereits im Vorfeld auf eine dräuende Konfrontation einstellen.

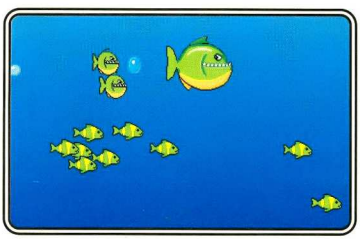
Die Quallen, die im ersten Level zu bekämpfen sind, quaddeln sich instinktiv immer in die Richtung des Piranhas. Wer seinen Fisch demnach nicht ständig in Bewegung hält, der wird schon nach wenigen Sekunden von den näherrückenden Quallen zugedeckt.

Um sich gegen die knorpel- und knochenlosen Cnidarier zur Wehr zu setzen, muß Mister Piranha sein beeindruckendes Gebiß einsetzen. Mit der <STRG>-Taste werden Kaubewegungen ausgeführt, die alles zermalmen, was dem Piranha zwischen die Beißerchen gerät. Die Quallen sollte man trotz der scharfen Zähne nur von oben anknabbern, um nicht in Kontakt mit den Nesseln zu geraten. Nur dann kann man die Quallen vernichten, ohne dabei selbst Schaden zu nehmen. Fährt man beim Angriff oder bei der Verteidigung die falsche Taktik, so machen rote Sterne um den Fisch herum darauf aufmerksam, daß er verletzt wurde. Gelbe Sterne hingegen weisen darauf hin, daß es der Gegner ist, der Lebensenergie verliert.

Oben links im Spielefenster ist auch noch einmal eine Statusanzeige in Form eines filettierten Fisches zu sehen. Ein grünes Inneres weist auf einen gesunden Piranha hin, ein rotes auf einen fast schon sterbenden. Ist bereits alles zu spät, so geht der kleine Kumpel drauf und kann zweimal per Tastendruck reanimiert werden, bevor er endgültig zu stinken beginnt.



Achtung, Quallen voraus!



Hmm, kleine Fische – der leckere Knabberspaß für unterwegs.

Der lebende Knabberspaß

Aber noch ist ja nicht aller Tage Abend. Überall im Wasser schwimmen kleine bunte Fische herum, die mit den <STRG>-Kaubewegungen aufzufressen sind. Jede auf diese Weise eingenommene Knabberei stellt die Gesundheit des Piranhas wieder ein Stück weit her, so daß sich der Spieler immer wieder nach allzu heftigen Gefechten mit den Quallen regenerieren kann.

Hat sich Mister Piranha einmal so richtig vollgestopft und die meisten Quallen im Fluß beseitigt, so kann er sich auf die Suche nach den Seinen machen. In den ersten Leveln stößt der Spieler dabei immer wieder auf die Eier seiner Nachfahren, die langsam durch die Fluten des Amazonas schweben und dabei stetig nach oben driften. Haben die Eier erst einmal die Wasseroberfläche erreicht, so platzen sie – und das Leben des Nachwuchses ist verspielt. Besser ist es da allemal, die Eier rechtzeitig aufzubeißen, um auf diese Weise die Kinder freizusetzen.

Die geschlüpften Minipiranhas folgen ihrem Papa automatisch nach und reißen auch folgsam immer dann das Maul auf, wenn der das tut. Auf diese Weise potenziert sich das Kauvermögen enorm, zumal die kleinen Blagen nicht verletzt werden können. Mit etwas Geschick bewegt man seinen Piranha so, daß die um ihn herumpaddelnden Babys die Quallen und später die Barrakudas eigenständig vernichten.

Im zweiten Level – dem mit den Barrakudas – kommen auch noch Power-Ups hinzu, die in Form von Muscheln und Zitteraalen im Wasser umherschwirren. Werden sie gefressen, erhöht sich die Beißstärke und die Geschwindigkeit der Piranha-Truppe.

Als wäre das alles noch nicht genug, wartet am Ende eines jeden Levels ein Bossgegner auf den Piranha-Troß. Beim Bossgegner handelt es sich um ein besonders großes Exemplar der Quallen oder Barrakudas – da sollten die Energiedepots gut gefüllt sein.

Fazit

Die wunderschöne Cartoon-Grafik, die butterweich scrollenden Hintergründe, die vielen liebevoll umgesetzten Animationen und die vielen kleinen Ideen und Gimmicks machen das Swim&Byte-Abenteuer zu etwas ganz Besonderem und zu einer der echten Überraschungen des Jahres. Für uns steht fest: „Piranha Panic“ ist das beste Shareware-Spiel der letzten acht Wochen.

Piranha Panic 1.03

System:	Windows 3.1/95
Autor:	Wihlborg Entertainment Box 1188 25111 Helsingborg Schweden
E-Mail:	anders@wihlborg.se
Internet:	http://www.wihlborg.se
Preis:	19,95 $
Tip:	❦❦❦❦❦

Crazy Strada 2.0

Straßenarbeiten



Jeder ärgert sich über die langsamen Bauarbeiter, die eine wichtige Verkehrsstraße aufreißen und dann Monate damit zubringen, sie zu reparieren. In dem Tüftelspiel „Crazy Strada 2" kann jeder Spieler selbst herausfinden, ob er mehr Talent zum Straßenbau hat.

Mit großer Regelmäßigkeit legt der Österreicher Josef Stöckl neue Crazy-Games vor, die direkt von CD-ROM aus starten, sowohl für Windows 3.1 als auch Win 95 geeignet sind und keine Handbuch-Lektüre des Anwenders erfordern. Das neueste Knobelspiel aus der Stöckl-Schmiede nennt sich „Crazy Strada" und verschafft dem Spieler den Job eines Straßenbauingenieurs.

Denn auf dem 9 mal 7 Felder messenden Spielbrett ist einiges im Argen. Straßenelemente liegen hier planlos herum. Die Aufgabe des Spielers ist schnell beschrieben: Die einzelnen Straßenzüge müssen so miteinander kombiniert werden, daß alle Bausteine verknüpft sind und ein Auto problemlos auf den Straßen fahren könnte, ohne dabei in eine Sackgasse zu geraten.

Dieses Spielverfahren hört sich recht simpel an. Wie immer, so steckt auch hier der Teufel im Detail. Die einzelnen Straßenbausteine lassen sich nicht einfach aufnehmen und wieder ablegen – das wäre ja zu einfach. Vielmehr ist es so, daß sich ein Straßensegment deutlich von den anderen unterscheidet, da auf ihm ein animiertes Auto abgebildet ist. Per Mausklick auf ein leeres Feld im Spielplan wird das Straßensegment mit dem Auto auf die anvisierte Stelle verschoben. Klickt man anschließend einen anderen Baustein an, so wechseln die beiden Straßenzüge ihre Position. Möchte man also ein bestimmtes Straßensegment auf einem bestimmten Feld plazieren, so bewegt man am besten erst das Auto dahin und klickt dann das gewünschte Straßensegment an. Da nun beide Straßenbausteine die Position wechseln, hat man seinen Plan auf diese Weise durchgeführt.

Es dauert eine ganze Weile, bis der erste Level geknackt ist – obwohl hier nur sechs Straßenbausteine vorhanden sind. Tatsache ist, daß sich der Spieler schon ein bißchen den Kopf zermartern muß, wie er die gestellte Aufgabe am besten löst – schließlich muß am Ende der Bemühungen ein geschlossener Straßenzug entstanden sein.



Level 2 – Die beiden Häuser müssen an das Straßennetz angeschlossen werden.

Jetzt wird es richtig schwierig

Der erste Level mit seinen sechs Bausteinen ist nur zum Üben da. Richtig knifflig wird es erst, wenn ab dem zweiten Level feststehende Elemente wie Gebäude, Parkanlagen, Gewässer und Eisenbahnschienen hinzukommen. Sie dürfen im Gegensatz zu den Kurven, Geraden, Abzweigungen, Kreuzungen, Kreisverkehrsanlagen, Parkplätzen Rampen und Unterführungen nicht bewegt werden und müssen an ihrem Platz verbleiben. Natürlich wäre es nett, wenn man die Gebäude ignorieren könnte. Aber nichts da: Sie müssen zwingend in das Straßensystem integriert werden, sonst ist die Aufgabe nicht gelöst.



Level 4 – Jetzt wird's schon etwas kniffliger.

Zum Glück hat der Spieler ausreichend Zeit, um die einzelnen Aufgaben zu knacken – hier gibt es kein vorgegebenes Limit, das zu einem unüberlegten Aktionismus führt. Ist ein Level absolviert, so meldet sich prompt eine Dialogbox und gibt dies kund.

Wer nun fieberhaft an die Aufgabe herangeht, einen Straßenzug nach dem nächsten zu designen, der sollte zwischendurch immer wieder den Spielstand sichern, um nach einigen Fehlplazierungen rasch



Level 15: Die Brücken lassen sich nicht verschieben.

den letzten Zwischenstand neu laden zu können.

Das Spiel „Crazy Strada" belohnt den erfolgreichen Ingenieur mit einer interessanten Statusanzeige. Der Schriftzug „Strada del Sole", der am rechten Fensterrand zu sehen ist, ist zu Beginn noch ganz dunkel gefärbt. Im untersten Buchstaben zeigt sich nun nach und nach ein blauer Füllstand, der mit jedem gelösten Level weiter ansteigt. Da gibt man doch nicht freiwillig auf, bevor der Schriftzug nicht ganz bunt erstrahlt. Oder?

Spieler, die an einzelnen Aufgaben verzweifeln und es einfach nicht schaffen, einen bestimmten Level zu knacken, müssen in „Crazy Strada" nicht auf die verbleibenden Aufgaben verzichten. Mit einem Schieberegler ist es problemlos möglich, gezielt einen neuen Level anzusteuern – auch wenn die vorhergehenden Aufgaben noch nicht gelöst wurden. In der Vollversion stehen 200 knifflige Level parat, in der Testversion sind es 30.

Crazy Strada 2.0

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

Natürlich nimmt der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Level ständig zu. Das macht sich nicht nur in der Anzahl der dargebotenen Straßenbausteine bemerkbar, sondern auch in einer stetig steigenden Zahl der nicht verschiebbaren Objekte. Ein echter Schokker sind auch die Level, die mit Bausteinen unterschiedlicher Straßenbreite aufwarten – da hat sich Josef Stöckl schon etwas Feines ausgedacht.

In der Vollversion ist es nicht nur möglich, die 200 angebotenen Level zu knacken. Im Editiermodus lassen sich auch leicht eigene Aufgaben programmieren und speichern. Um den Editor zu nutzen, ist aber eine hohe Bildschirmauflösung von 1024 x 768 Pixeln Voraussetzung.

Fazit eines Crashfahrers

Wie alle Crazy-Games von Stöckl, so bietet auch das neue „Crazy Strada" wirklich etwas für sein Geld. Für zwanzig Mark erhält der Kunde 200 abwechslungsreiche Knobelaufgaben und dazu auch noch einen Leveleditor – das ist für alle, die ihren Geist einmal so richtig durchputzen möchten, ein fairer Deal. Gar nicht genug loben kann man die programmiertechnische Leistung: „Crazy Strada" verseucht die Festplatte nicht mit irgendwelchen Dateien und INI-Einträgen, sondern läuft vollkommen autark, ohne dabei gleich viele Megabyte auf dem Speichermedium zu belegen. Da lohnt es sich, das Spiel auch mal für eine lange Bahnfahrt auf das Notebook zu kopieren.

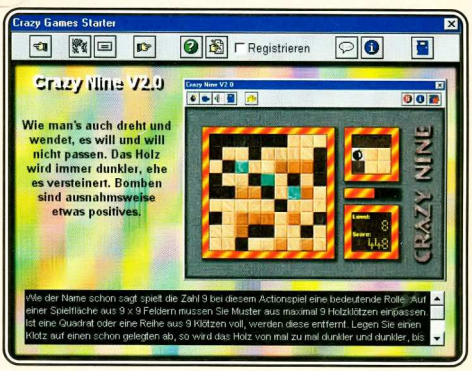
Was dem Spiel noch abgeht, ist etwas mehr Action. So wäre eine Animation als Belohnung sicherlich nicht verkehrt, die nach der Fertigstellung eines Straßenzuges zeigt, wie das Auto über den Asphalt brummt. Auch beim Bauen selbst könnte man viel mehr mit dem Hintergrundgedanken des Programmes spielen. So könnten Häuser, die an das Straßennetz angeschlossen werden, plötzlich bewohnt werden, was man durch einen bepflanzten Garten und herumlaufende Figuren andeuten könnte. Und schließt man ein Kraftwerk an das Straßennetz an, so müßten überall die Lichter aufleuchten – in dem Spiel steckt noch viel Potential, warten wir einfach auf die dritte Version.

Störend bei der Testversion sind die vielen Nagscreens beim Starten und Beenden. Erst muß man den Hinweisbildschirm des Spiels selbst wegklicken und dann auch noch das Mal-ehrlich-Logo von Microsoft – das sind vier lästige Klicks pro Spiel, wo einer vollkommen ausgereicht hätte.

Noch mehr Crazy-Games auf der Heft-CD

Josef Stöckl hat extra für die SharePlay einen Sampler programmiert, in den alle seine 27 bislang erschienenen Crazy-Games eingebettet sind. Der Sampler ist in unser Menüsystem auf der Heft-CD eingebunden und kann direkt von der Silberscheibe aus gestartet werden. Er stellt alle Spiele ausführlich mit einem Screenshot vor und erklärt auch die Spielregeln. Per Buttondruck lassen sich die Knobelaufgaben direkt von der CD aus starten oder aber auf die Festplatte installieren. Bei allen Spielen handelt es sich übrigens um niveauvolle Grübelaufgaben ohne jegliche Gewaltaspekte.

In den Sampler sind die folgenden Spiele eingebettet: Crazy Nine 2.0, Crazy Area 2.0, Crazy Atoms 2.0, Crazy Gomoku 2.0, Crazy Change 1.0, Crazy Convert 1.0, Crazy Emperor 1.0, Crazy Loops 2.0, Crazy Fits 1.1, Crazy Objects 2.0, Crazy Patterns 1.1, Crazy Sets 1.1, Crazy Rotary 1.1, Kyra Quest 1.1, Crazy Slid 1.0, Crazy Digits 1.2, Crazy Flood 2.0, Crazy Hexagon 2.0, Crazy Matrix 2.0, Crazy Oktagram 1.1, Crazy Parcels 1.0, Crazy Pentomino 1.3, Crazy Tangram 1.2, Crazy Towers 1.0, Jumpin' Jack 1.4, Crazy Strada 2 und Crazy King 1.0.





Den Level 185 aus der Vollversion kann man sich bereits in der Vorschau ansehen.

Shareware-Kasinospiele

Ihren Einsatz, bitte!



Bis zu 64 Münzen lassen sich beim Einarmigen Banditen „8 Ball Slots“ auf einen Dreh setzen.

Glücksspiele üben einen seltsamen Reiz auf die Menschen aus – sobald es etwas zu gewinnen gibt, kann sie nichts und niemand mehr zurückhalten. Schon mancher Zocker hat sich dabei in einer einzigen Nacht um Haus und Hof gespielt. Wie wäre es also statt dessen mit einem virtuellen Spielchen, bei dem die Verluste nach dem Ausschalten des Rechners ganz harmlos im Arbeitsspeicher verpuffen?

Der Kitzel des Gewinnens treibt viele Leute um. Und so stecken sie Mark um Mark in das Groschengrab der Slot Machines, um den ganz großen Gewinn einzuheimsen. Der kommt aber nie. Am Ende einer Spielsession ist der Katzenjammer freilich groß – all das schöne Geld ist verzockt und läßt die Kasinobesitzer verzückt mit den Augen rollen.

Wer sich angesichts der Gefahren fürs Portemonnaie dazu entschließen kann, nur um der Freude willen zu spielen, der findet in der Shareware-Szene eine ganze Reihe gelungener Simulationen, die nur einmal Geld kosten – bei der Registrierung. Die besten Neuheiten stellen wir Ihnen auf diesen Seiten ausführlich vor.

8 Ball Slots 1.1

Beim Einarmigen Banditen „8 Ball Slots“ handelt es sich um eine Slotmachine mit neun Rollensymbolen und acht Paylines. Der Spieler kann auf jede einzelne der waagerechten, senkrechten oder diagonalen Paylines bis zu acht Münzen setzen, so daß pro Durchgang bis zu 64 Münzen ins Spiel kommen können. Sobald der Hebel des Automaten per Mausklick gezogen wurde, setzen sich die Rollen animiert in Bewegung. Nachdem sie anschließend wieder zum Stillstand gekommen sind, bleibt kurz Zeit, um sich die Symbolik des Automaten einmal etwas genauer anzuschauen. Die Maschine nutzt ein halbes Dutzend bunte Billardkugeln als Motive auf den Rollen, von denen möglichst drei in eine Reihe zu befördern sind – erst dann wird ein Gewinn ausgeschüttet.

Wieviel der Automat ausspuckt, kann per Menübefehl im Gewinnplan nachgelesen werden. Für drei Zwölfer-Kugeln gibt es z.B. nur den dreifachen Einsatz, bei drei Zehnen erhält man bereits fünf Münzen für jeden eingesetzten Chip, und drei rote Dreien sind für den zehnfachen Einsatz gut. Richtig spendabel ist das Programm, wenn drei schematisierte Billardracks in eine Reihe geraten, dann wirft der virtuelle Blechautomat nämlich den 1500fachen Einsatz aus – und bei acht Münzen auf der Payline sogar den progressiven Jackpot.

Mit etwas Glück erscheint ab und an auch das Wild-8-Symbol auf einer der Rollen. Dann werden alle Symbole auf den Rollen gegen schwarze Achten ausgewechselt. In diesem Modus darf der Zocker eine der Kugeln anklicken und bekommt anschließend den Gewinn ausgeschüttet, der sich hinter dem anvisierten Feld verborgen hat.

In der Testversion startet der Spieler mit 200 Credits und darf sich kein weiteres Geld mehr dazuborgen. Außerdem wird nach 50 Runden das Geldkonto gelöscht – und der Spieler muß wieder von vorne beginnen.

„8 Balls Slots“ ist ein gutes Beispiel für einen schnellen Einarmigen Banditen mit einer einfachen Grafik. Leider bietet die simulierte Maschine nur sehr wenige Symbole und kaum interessante Zwischenereignisse an. Weitere Slot Machines vom gleichen Hersteller finden Sie auf der Heft-CD vor – sie heißen **„Absolute Slots 1.1“**, **„Mystery Slots 1.1“** und **„Wild 7's Slots 95 1.2“**.

8 Ball Slots 1.1

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

Super Fruit Machine 1.03

Wesentlich komplexer und demnach spielstärker fällt die „Super Fruit Machine“ aus. Auf neun Rollen drehen sich verschiedene Fruchtsymbole wie Zitronen, Pflaumen oder Äpfel. Der Einsatz des Spielers ist mit zehn Dollar pro Runde stets der gleiche, so daß man nicht versucht wird, sein Limit zu überreizen. Gesetzt wird das Geld stets auf die mittlere Payline, so daß die Symbole auf den oberen und unteren Rollen den Spieler beim Zocken gar nicht weiter interessieren.

Ziel ist es wie bei jedem Einarmigen Banditen, möglichst drei gleiche Symbole in eine Reihe zu bekommen. Für zwei Kirschen gibt es bereits 20 Dollar als Gewinn, für drei Orangen 70, für drei Melonen 250, und für drei Goldbarren bekommt man 500 Dollar und dazu auch noch den Jackpot. Da der Automat gleich neun verschiedene Symbole anbietet, gibt es zwar deutlich mehr Gewinnkombinationen als beim „8 Ball Slots“, dafür aber auch mehr Verlustrunden, weil die Symbole nach einer neuen Runde einfach nicht zusammenpassen.

Um den häufigen Verlust des Einsatzes auszugleichen, hat sich der Programmierer etwas einfallen lassen. So erhält der Spieler manchmal auf zufälliger Basis die Chance, einzelne Rollen mit „Hold“ anzu-



Die „Super Fruit Machine" wartet mit vielen Erweiterungen und Finessen auf.

halten, um auf diese Weise die Gewinnchancen für den nächsten Dreh zu verbessern. Interessant ist auch, daß sich einzelne Gewinne auf einer Art Risikoleiter riskieren lassen – bis das Geld futsch ist oder der Maximalgewinn von 500 Dollar erreicht wird.

Nicht zu ignorieren sind auch die vielen Zahlen auf den einzelnen Rollen. Nach jedem Durchgang zählt das Programm die Ziffern auf der Payline zusammen.

Reicht dabei die Anzahl der blauen Nummern aus, um die Buchstabenzahl des Wortes „Skillshot" hochzuzählen, so erhält der Spieler einen solchen Skillshot, den er auf der Risikoleiter sogar verdoppeln kann. Bei einem Skillshot kann der Spieler den Stop-Button unter einer sich drehenden Rolle drücken, um sie im richtigen Moment anzuhalten. Umgehend stoppt das Spiel auch die beiden anderen Rollen, aber so, daß sie genau das gleiche Symbol zeigen – da kommt es auf jeden Fall zu einem Gewinn. Wer geschickt genug ist, hält die Rolle immer so an, daß gerade der besonders lukrative Goldbarren zu sehen ist.

Die roten Nummern stehen für den Begriff „Superseries". Da es schwerfällt, so viele Ziffern zusammenzubekommen, wie der Begriff Buchstaben enthält, kommt einem hier die Fragezeichenfunktion zugute. Erscheint ein rotes Fragezeichen auf der Payline, so werden die Buchstaben des Wortes „Superseries" animiert ausgemalt und wieder entfärbt. Schafft man es, die Animation genau in dem Moment anzuhalten, wenn die Buchstaben gerade komplett eingefärbt sind, gewinnt man ein Superspiel. Hierbei stoppt die erste Rolle der Slotmachine auf zufälliger Basis, um anschließend auch die beiden anderen Rollen so anzupassen, daß es zu einem Gewinn kommt.

Bleiben noch die pinkfarbenen Zahlen. Sie gehören zu dem Wort „Nudge". Gewinnt der Spieler einen Nudge, so erscheinen spezielle Buttons auf dem Bildschirm, mit denen man die einzelnen Rollen um einen Slot nach oben oder unten bewegen kann – so läßt sich vielleicht auch noch der eine oder andere Gewinn einfahren.

Ähnlich komplex fällt das Allround-Kasinospiel **„Casino Madness 98 1.41"** aus, das mit auf der Heft-CD gespeichert ist und gleich mehrere Glücksspiele abdeckt.

Super Fruit Machine 1.03

System:	Windows 95
Autor:	RM Software, 68 Moors Ley, Walkern, Stevenage, Herts, SG2 8EP, England
E-Mail:	support@rmsoftware.interspeed.net
Internet:	http://rmsoftware.interspeed.net
Preis:	25 $
Tip:	✌✌✌✌

Animated Keno 1.1

Keno ist ein sehr verbreitetes Kasinospiel, das viele Neu-Zocker bei einem Kasino-Aufenthalt gerne ignorieren, da sie die Regeln nicht so recht verstehen. Dabei ist alles ganz einfach und erinnert sehr an eine Lotterie mit Sofortauslosung der Gewinnzahlen.

Beim Keno werden bei der Auslosung 20 von insgesamt 80 Zahlen gezogen. Der Spieler kann sich vor jeder Runde entscheiden, wie viele Zahlen und natürlich welche er tippen möchte. Wählt er per Mausklick im Spiel nur eine einzelne Zahl aus, so muß die – logisch! – auch gezogen werden. Bei drei Ziffern gibt es einen kleinen Gewinn bereits ab zwei Treffern, und bei vier Ziffern ebenfalls. Profizocker setzen ihr Geld am liebsten auf sechs Zahlen. Da bekommen sie bei drei Treffern bereits den dreifachen, bei vier Treffern den vierfachen, bei fünf Übereinstimmungen den 75fachen und bei sechs Volltreffern den 1199fachen Einsatz ausbezahlt. Maximal darf der Spieler auf zehn Zahlen setzen, die bei einem Volltreffer für den zehntausendfachen Ertrag gut sind.

„Animated Keno" erlaubt es, eine Keno-Runde besonders schnell durchzuspielen, wobei Treffer noch während der Ziehung auf dem Bildschirm markiert werden. Eine Payoff-Liste zeigt außerdem den Ausschüttungsplan des Spiels noch einmal etwas übersichtlicher an.

Animated Keno 1.1

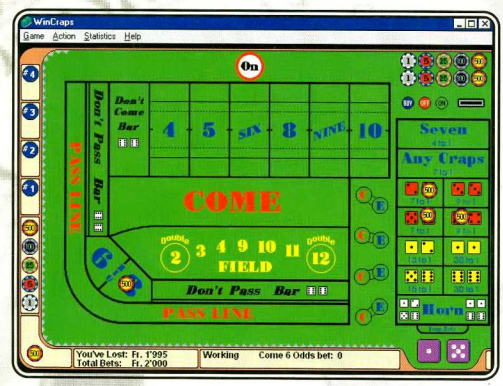
System:	Windows 95
Autor:	Ultisoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	support@ultisoft.com
Internet:	http://www.ultisoft.com
Preis:	10 $
Tip:	✌✌✌✌

WinCraps 4.1

Ein anderes Kasinospiel, das nur eingeschworenen Insidern bekannt ist, nennt sich Craps. Es wird an einem ovalen Tisch im Format und Umfang eines Billardtisches gespielt, dessen tiefergelegter Boden mit grünem Filz bespannt ist. Auf dem Filz sind mehrere Dutzend Gewinnkombinationen aufgezeichnet, auf die alle anwesenden Mitspieler Chips setzen können. Einer der Mitspieler greift sich nach dem Setzen zwei Würfel und wirft sie mit Schwung gegen die Banden des Tisches.



„Animated Keno": Pech gehabt, nicht ein einziger Treffer konnte erzielt werden.



Jetzt spielen wir mit 500-Dollar-Chips – „WinCraps" stiftet zum hemmungslosen Zocken an.

In Kasino-Filmen sieht man immer, wie die atemberaubend schöne Begleiterin des Zockers die Würfel schwingt, während er die Daumen drückt, daß es eine Sieben wird. Die Sieben als Endergebnis beim Craps ist aber nur eine von vielen möglichen Gewinnkombinationen. Man kann auch auf Pärsche oder auf die anderen Augenzahlen setzen, die sich mit zwei Würfeln erzielen lassen. Die wohl beste Gewinnkombination ist die Eins und die Zwei – das gibt sofort den 30fachen Einsatz.

Einsteiger setzen allein auf diese Zahlenwerte, während Fortgeschrittene beim Craps viele weitere Gewinnoptionen nutzen, die allerdings nicht so einfach zu erklären sind – im kommenden Heft der „SharePlay" widmen wir dem Craps einen ganzen Artikel in unserer „Jetzt lerne ich"-Reihe.

WinCraps 4.1

Autor: Cloud City Software, 4639 Somerset Ave SE, Bellevue, WA 98006, USA

E-Mail: 75750.1417@CompuServe.com

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

Preis: 19,95 $

Tip: ✌✌✌✌✌

Das Spiel „WinCraps" schafft es jedenfalls, den Craps-Tisch auf grafisch brillante Weise am Computer zu simulieren. Im Konfigurationsfenster des Spiels lassen sich außerdem nicht nur die Farben der Würfel und der Chips, sondern auch die Spielregeln verändern. Sogar das Tischlimit kann unbegrenzt erhöht werden. Profizocker nutzen das Spiel gerne, um ihr System zu testen. Nachdem der Einsatz getätigt wurde, kann „WinCraps" im Autoplay-Modus mehrere tausend Spielzüge simulieren, um am Ende den durchschnittlichen Gewinn oder Verlust zu benennen.

Ein weiteres Craps-Spiel auf der Heft-CD nennt sich **„Casino Craps 1.6"**.

Pro Videopoker 2.6

Ein sehr bekanntes Kasino-Spiel ist Draw Poker. Beim Draw Poker handelt es sich nicht um das verrufene Pokerspiel im Hinterzimmer einer rauchigen Kneipe, sondern vielmehr um ein Automatenspiel, das ganz alleine angegangen wird.

„Pro Videopoker" ist eine treffliche Umsetzung des Draw-Poker-Prinzips. Der Spieler setzt wahlweise eine bis fünf Münzen auf das kommende Spiel und erhält im Anschluß fünf Spielkarten zugeteilt. Gewinnträchtige Karten werden angeklickt und auf diese Weise festgehalten. Das verbleibende Blatt darf einmal ausgetauscht werden, dann steht das Ergebnis bereits fest.

Die stets sichtbare Payoff-Liste zeigt an, daß der kleinste Gewinn bei einem Pärchen (ab Buben) beginnt und das meiste Geld bei einem Royal Flush zu holen ist. Der einzige Einfluß des Spielers besteht beim Draw Poker darin, die richtigen Karten zurückzubehalten und die falschen wieder umzutauschen – andere Aktionen kann er bei dieser Variante nicht durchführen.

Immerhin ist es im Shareware-Spiel möglich, sehr gelungene Soundeffekte und einen progressiven Jackpot zuzuschalten. Und wer nie etwas gewinnt, der ändert einfach die Payoff-Charts und läßt sich bereits bei einem Pärchen mit einer sagenhaften Ausschüttung belohnen.

Mal etwas ganz anderes sind die Fun-Elemente des Spiels. Das „Pro Videopoker" kann so eingestellt werden, daß ab und an eine Bedienung am Pokertisch erscheint, um kühle Drinks zu servieren. Außerdem meldet sich das Spiel selbständig, sobald ein Prominenter im Kasino gesichtet wurde oder wenn in einer der angrenzenden Bars das virtuelle Show-Programm ausgetauscht wird.

Die Testversion verweigert leider nach zehn Pokersessions den Start. Besitzer der Vollversion stoßen natürlich nicht auf dieses Limit und haben außerdem die Möglichkeit, ihren Kontostand zu speichern und zehn zusätzliche Poker-Varianten zu verwenden.

Auf der Heft-CD liegen als weitere Draw-Poker-Umsetzungen die Spiele **„Jen's Sexy Video Poker 2.2"**, **„Super Video Poker"** und **„Ultima 21 Blackjack 3.1"** vor.

Pro Videopoker 2.6

System: Windows 3.1

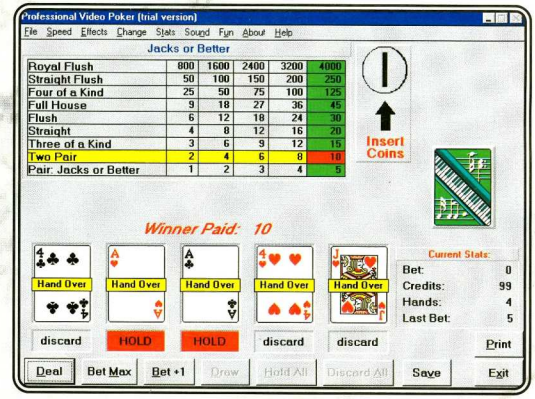
Autor: Bitwise Software International, Inc., 10034 N. 25th Street, Phoenix, Arizona 85028, USA

E-Mail: JayBSI@aol.com

Internet: http://www.VegasGames.com

Preis: 19,95 $

Tip: ✌✌✌✌



Für ein Pärchen gibt es beim „Pro Videopoker" gerade einmal den zweifachen Einsatz – ganz schön knauserig.

Scherzprogramme für Windows

Nutzlos, aber funny



Software muß nicht immer sinnvoll sein. Gerade in der Shareware-Szene gibt es viele kleine Funnies, die keine Aliens auf den Bildschirm holen und auch kein Spielbrett laden, sondern einfach nur Spaß machen. Eine Handvoll dieser Fun-Programme finden Sie auf unserer Heft-CD.

Taskbar Smiley 1.0

Das Utility versenkt ein kleines Smiley-Symbol in der Taskleiste von Windows. Ist das Programm aktiv, so rollt das Smiley animiert auf der Stelle umher und im Hintergrund ist ein beruhigender Sound zu hören. Von Haus aus spielt das Programm die Geräuschkulisse eines Waldes inklusive seiner Bewohner ab – das sorgt für eine bessere Stimmung beim Arbeiten und bringt einen schnell auf die Idee, doch am Wochenende mal wieder im Wald spazieren zu gehen. Im Kontextmenü des so naturverbundenen Tools lassen sich drei weitere Geräuschkulissen aktivieren – willkommen im Regenwald oder am Ozean, bei Tag und bei Nacht. Die Vollversion kostet 10 Dollar.

Twinkle Bulbs 2.91

Das kuriose Spaßprogramm von Barefoot Productions war jahrelang unter den Namen „Holiday Lights" bekannt, jetzt nennt es sich „Twinkle Bulbs". Es verhängt den Windows-Desktop mit einer Lampenleine, die sich im Konfigurationsfenster umfassend tunen läßt. Anstelle der üblichen Glühbirnen treten bei Bedarf auch leuchtende US-Fahnen, Lutschlollis, Halloween-Kürbisse, Smileys, Schneeflocken und Socken. Passend dazu wird eines von mehreren Dutzend Weihnachtsliedern abgespielt – etwa „White Christmas" oder „Stille Nacht". Wer möchte, kann auch die Farben der Leuchtkörper ändern oder die Optionen „ausgebrannt", „zerbrochen" oder „fehlend" hinzuschalten, um die Lichterkette nicht ganz so perfekt ausschauen zu lassen. Die Registrierung kostet 15 Dollar.

Wheel'o'Yum Supreme 1.0

Das Programm richtet sich an alle PC-Workoholics, die ihren Kalorienbedarf ausschließlich beim nächsten Junkfood-Schnellimbiß decken. Doch auch Junk-Futterer sind anspruchsvoll und können sich mitunter nicht entscheiden: Welchen Freßtempel soll man denn nun mit seiner Anwesenheit beehren? Das Tool nimmt die Namen und die Preisklassen der verschiedenen Etablissements entgegen und trifft per Buttondruck anstelle seines Besitzers die Entscheidung, wo heute gespeist wird. Die Registrierung erfolgt per Postkarte, Gebühren werden keine erhoben.

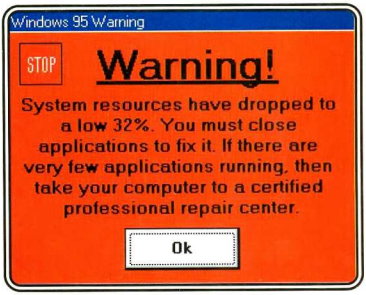
Windos Prank Kit Demo 1.1

So richtig fies ist dieses Programm, das in der Vollversion für sechs Dollar zu haben ist. Nachdem es auf dem PC eines Opfers installiert und gestartet wurde, aktiviert es haarsträubende Fehlermeldungen ganz im Stil der üblichen Windows-Katastrophen. Da wird schon einmal das Fehlen der WIN.INI moniert oder ein Besuch beim Reparaturservice angeraten. Noch gemeiner ist die angedeutete Formatierung der Festplatte oder das Aufpoppen einer vermeintlichen Virenmeldung. Opfer, die nicht umgehend vom Verursacher des Schabernacks aufgeklärt werden, dürften dem nächsten Herzinfarkt auf jeden Fall recht nahe sein. Zumal das Scherzprogramm selbst im Taskmanager kaum zu finden ist, weil es hier nur unter der Bezeichnung „SysManager" firmiert.

Weitere Scherzprogramme liegen auf der Heft-CD vor.



Wohin soll es heute zum Essen gehen?



Warnung: Ihr PC muß dringend repariert werden. „Prank" hat wieder einmal zugeschlagen.



Spiele kompakt

Wer sich in der Shareware-Szene umschaut, der findet mit etwas Geduld viele Kleinode der Programmierkunst. Insbesondere auf dem Gebiet der 5-Minuten-Spielchen – bestens geeignet für die Mittagspause – sind die Shareware-Autoren sehr stark. 24 interessante Neuheiten stellen wir wie immer in unserem Programmteil vor.







Belote 1.2 –
Neues Kartenspiel für vier Personen

Bomby 6.7 –
Bombenattentate auf dem Bildschirm

Braincracker 1.0 – Kniffliges Brettlegespiel

CHAOTris 1.1 – Tetris einmal anders

Clickomania 1.02.12 – Klick die Mauer weg

GemJam 1.0 – Fallstudien für drei Spieler

Habibi 1.0 – Das Baby als Tamagotchi

Hexx Wars 1.2 – Krieg auf dem Spielbrett

Himawari Farm 2.0 –
Der grüne Daumen ist gefragt

Hot Spot 3.0 – Brettspiel für Tüftler

Jigsaw 2.17 – Puzzlespiel mit echten Teilen

Little 1.5 – Geschicklichkeitsspiel in 3D

Murder Mansion 1.0 – Wer war der Mörder?

Offiziersskat 2.5 – Skat für Solisten

Pacman 3D 1.0 –
Pacman aus der Vogelperspektive

Patience 2.0 –
Sammlung mit hochkarätigen Patiencen

Pong 1.0 –
Das bekannte Pingpong-Spiel mal ganz anders

Save the Earth 1.0 –
Rundreise der Erde durch den Kosmos

Scout's Game 1.02 –
Kartenspiel für vier Personen

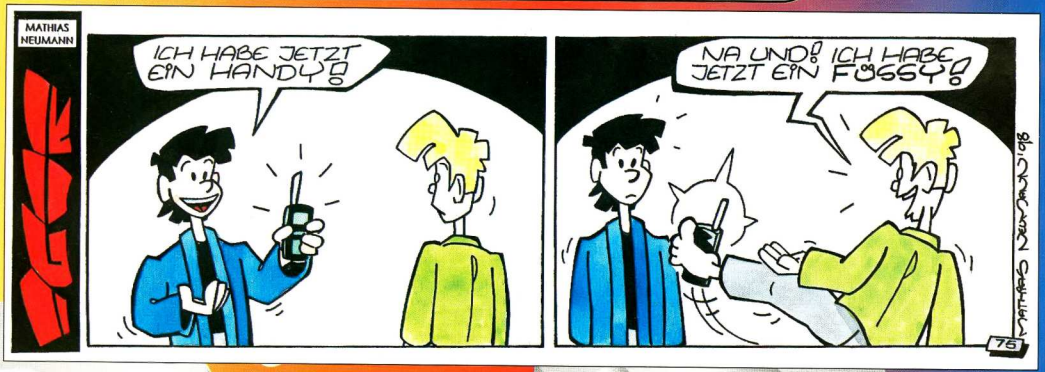
Shuffleboard 3D 2.02 – Das beliebte Outdoors-Spiel jetzt für drinnen

Stoneage – Boulderdash-Klon

Thieves and Kings 1.3 –
Schnelle Kartenpatience

Think – Grübelspiel für Geduldige

Underworld 1.0 –
Buddelabenteuer mit Geistern



Belote 1.2

Skat im neuen Gewand

Das französische Kartenspiel „Belote“ wird mit einem ganz normalen Kartensatz, aber zu viert angegangen. Das Spielziel ist es, möglichst viele Karten für das eigene Team einzusammeln, um als erster die zum Siegen vorgegebene Punktezahl zu erreichen.

Wer Skat und Doppelkopf schon kennt und nun nach einem neuen Kartenspiel für den Stammtisch Ausschau hält, der sollte einmal das französische „Belote“ testen.

An diesem Spiel beteiligen sich vier Personen, wobei jeweils zwei ein Team bilden und die gemeinsam errungenen Punkte in einen Pott werfen. In der Computersimulation werden drei Mitspieler vom Programm gesteuert, so daß sich der Spieler nur um das eigene Blatt zu kümmern braucht.



Herz ist Trumpf.

Bevor eine neue Partie beginnt, wird ein ganz normales Kartenspiel aus 32 Karten ordentlich gemischt und ausgeteilt. Jeder Mitspieler bekommt fünf Karten, die er verdeckt in den Händen hält. Eine weitere Karte gibt den Trumpf vor – wie beim Skat ist dies eine der vier Farben. Sobald eine Runde mit der Wahl des Trumpfes aufgenommen wurde, wirft einer der Mitspieler die erste Karte ab, auf die alle anderen dann zu reagieren haben. Es herrscht Zug- und Bedienzwang. Verfügt der Spieler demnach über eine Karte der bereits ausliegenden Farbe, so muß er unbedingt bedienen.

Der Kontrahent, der in einer Runde die höchste Karte ausgespielt hat, kann anschließend alle Karten einsammeln und seiner Mannschaft so den Score sichern. Kann ein Spieler einmal partout nicht bedienen, so ist es ihm immer noch möglich, mit dem Trumpf zu stechen oder aber eine Karte einer anderen Farbe abzuwerfen. Sind alle Karten ausgespielt, werden die Punkte beider Parteien addiert und in eine Tabelle eingetragen. Die Mannschaft, die, abhängig von den Voreinstellungen, zuerst 500, 1000 oder 1500 Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.



Die ersten Karten werden ausgespielt.

Belote 1.2

System:	Windows 95
Autor:	Copere Cecile, 49 Avenue De Lauragais, 31400 Toulouse, Frankreich
E-Mail:	guicecal@hol.fr
Internet:	http://www.perso.hol.fr/~guicecal
Preis:	15 $
Tip:	❀❀❀

Bomby 6.7

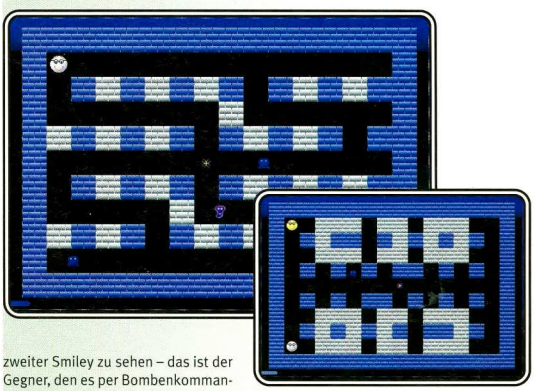
Sprengkommando

Zugegeben – „Bomby“ ist kein nettes Spiel. Wir leben aber auch nicht in netten Zeiten. Zwei Spieler führen ihre Smiley-Figuren durch einen verwinkelten Parcours und versuchen auf gehässigste Weise, ihren Gegner aus dem Feld zu bomben.

Ein Gefühl der Beklemmung kann man ja schon bekommen, wenn das deutschsprachige Spiel „Bomby“ gestartet wird. In diesem Spiel findet sich der Anwender in Form eines bunten Smileys in einem Irrgarten wieder, der aus lauter dicht beieinander stehenden Mauern aufgebaut ist. Irgendwo in diesem Labyrinth ist auch noch ein zweiter Smiley zu sehen – das ist der Gegner, den es per Bombenkommando zu beseitigen gilt. Beide Kontrahenten können ihren Smiley gleichzeitig über die Tastatur steuern. Ziel ist es auf jeden Fall, den Gegner mit einer geschickt plazierten Bombe zu töten.

Doch bis der Spieler überhaupt in die Nähe seines Gegners gelangt, müssen viele Mauersegmente aus dem Weg geräumt werden. Zu diesem Zweck legt man am besten eine Bombe per <Enter>-Tastendruck ab und sucht sich dann ein sicheres Versteck, um nicht elendig in der Explosion mit draufzugehen. Leider werden bei solchen Explosionen oft Monster freigesetzt, die dem Smiley bei einer Berührung sofort den Garaus machen. Geschickte Spieler bleiben deswegen mit ihrem Smiley einfach in der Hoffnung stehen, daß sich der Gegner schon selbst um die Ecke bringt. Dafür sorgen mitunter auch die Chaos-Pillen, die im Parcours ausliegen und bei einer Berührung gar merkwürdige Aktionen starten.

Das Spiel wird solange gespielt, bis einer der beiden Spieler eine zuvor festgelegte Anzahl von Siegen erlangt hat. In der Testversion gibt es acht verschiedene Irrgärten, die abwechselnd geladen werden, in der Vollversion sind es bereits hundert. Außerdem erlaubt es die Vollversion gleich vier Mitspielern, sich am Schirm zu prügeln. Editierbare Level, bis zu 99 Spielrunden und interessante Sondereignisse wie Transmitter und Zeitreiseuhren zeichnen die Vollversion außerdem aus.



Der Weg ist frei. Am besten wirft man dem Gegner jetzt eine Bombe vor die Füße und macht sich aus dem Staub.

Bomby 6.7

System:	Windows 95
Autor:	Stefan Fleischmann Carl-Diem-Str. 32 32257 Bünde
Preis:	24 DM
Tip:	❀❀❀

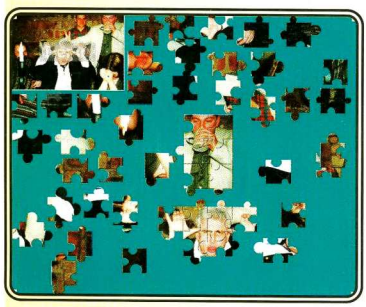
BrainsBreaker 2.2

Puzzles selbstgemacht

Mit „BrainsBreaker" ist es eine Angelegenheit von fünf Sekunden, digitalisierte Fotos in unterhaltsame Puzzles zu verwandeln. Wer keine eigenen Scans besitzt, der verwendet einfach die beiliegenden Musterbilder zum Spielen.

Das Puzzlespiel „BrainsBreaker" ist bereits von Haus aus mit einer großen Anzahl digitalisierter Fotos ausgestattet. Abhängig vom gewählten Level und Schwierigkeitsgrad zerlegt das Programm die einzelnen Bilder in mehrere hundert Puzzleteile. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen dieser Art aus der Shareware-Szene sind die Puzzlesteine von „BrainsBreaker" ihren Pappkameraden aus dem Spieleladen absolut ebenbürtig und bestehen nicht nur aus schlichten Quadraten. Vielmehr weisen die Steine ebenfalls eine annähernd ovale Form mit verwinkelten Ösen und Nuten auf, so daß es nicht sehr einfach herauszufinden ist, was da eigentlich auf dem einzelnen Puzzlestein genau abgebildet ist.

Das Puzzlen selbst geht dem Spieler sehr leicht von der Hand. Per Drag and Drop können die auf dem Bildschirm ausliegenden Steine neu angeordnet werden. Experten sortieren gleich die Randsteine aus, um als erstes den Rahmen des Bildes aus den Einzelteilen zusammenzusetzen – dann fällt einem der Rest schon wesentlich leichter. Mit der rechten Maustaste lassen sich die einzelnen Tiles auch drehen – wahlweise um 90 Grad nach rechts oder links. Das macht Sinn, da das Programm ein Bild nicht nur in einzelne Puzzlesteine zerlegt, sondern diese auch noch kunderbunt verdreht. Immerhin blendet „BrainsBreaker" eine Vorschau ein, so daß man eine kleine Orientierungshilfe beim Spielen hat. Bilder importiert das Programm in den Formaten BMP und JPG oder direkt über die Zwischenablage. Dabei kann der Anwender für fünf aufeinanderfolgende Level die Anzahl der Teilchen vorgeben, in die das Bild zerhäckselt werden soll. Eine Einschränkung macht das Testen der Shareware-Version allerdings ein bißchen ungemütlich – es lassen sich nur ein paar Teile aneinander anlegen, dann ist der Spaß auch schon wieder vorbei. Immerhin kann man den Spielstand speichern – bis die bestellte Vollversion eingetroffen ist.



Einmal korrekt zusammengelegte Puzzleteile bleiben automatisch aneinander haften.

BrainsBreaker 2.2

System:	Windows 95
Autor:	Juan Trujillo Tarradas Barcelona, Spanien
E-Mail:	jtrujillo@compuserve.com
Internet:	http://jtrujillo.pair.com/bb
Preis:	29 $
Tip:	❀❀

CHAOTris 1.1

Tetris für zwei

Von wegen Computern macht einsam. Bei „CHAOTris" nehmen gleich zwei Spieler vor dem flimmernden Rechner Platz, um in gemeinschaftlicher Runde beim Tetris den Kampf um den höchsten Score zu wagen.



Zwei Spieler teilen sich die Tastatur, um die herabfallenden Steine optimal in ihrem Schacht anzuordnen.

Tetris ist ein Spieleklassiker, der selbst Jahre nach dem Erscheinen des Originals noch immer die Massen bewegt. Zumindest die Programmierer. Denn noch immer erscheint Monat für Monat mindestens ein frisch entwickelter Tetris-Klon, der verzweifelt versucht, dem Original neue Aspekte abzuringen.

„CHAOTris" überzeugt nicht nur mit seinem niedrigen Preis, sondern auch mit einer sehr bunten und trotzdem noch gediegenen Oberfläche, die dem Auge einiges zu bieten hat. Prickelnd ist zudem die melodiöse Hintergrundmusik, die in den Spieloptionen aber erst einmal anzuschalten ist.

„CHAOTris" kann problemlos allein gespielt werden, macht aber am meisten Spaß, wenn man das Spiel zu zweit angeht. Dabei teilen sich die Kontrahenten die Tastatur, um die in zwei separate Schächte hineinfallenden Steine einzeln zu koordinieren. Am besten rufen die Spieler nach dem Start des Spiels erst einmal das Konfigurationsfenster auf, um die Tastenkombinationen zum Führen, Drehen und Ablegen der einzelnen Steine neu festzulegen – sonst kommt man sich beim Herumhacken auf der Tastatur nur mächtig ins Gehege.

Die beiden Kontrahenten kämpfen zwar eigentlich jeder für sich allein, können sich aber durchaus auch gegenseitig Schaden zufügen. Zu diesem Zweck gibt es jede Menge Aktionssteine, die dem Gegner bei ihrer Aktivierung mächtig Kopfschmerzen bereiten. Da gibt es z.B. „Zaubersprüche", die dafür Sorge tragen, daß die Steine beim Gegner schneller fallen als bei einem selbst. Oder Sprüche, die mal eben ein paar zusätzliche Reihen Steine im Schacht des Gegenüber versenken.

Sobald die Steinmauern im Schacht eines Spielers den oberen Rand erreichen, ist für diesen die Partie sofort vorbei. Der Gegner darf aber seinen Schacht in aller Ruhe weiter füllen, um seinen Score zu verbessern. Die besten Tetris-Spieler tragen sich mit ihren Namen in eine Highscore-Liste ein.

Achtung, Fehler: Im Menüsystem der Heft-CD haben wir aus Versehen anstelle der Programmstartdatei ein EXE-Archiv eingeklinkt. Um „CHAOTris" zu spielen, kopieren Sie deswegen manuell mit Hilfe eines Dateimanagers die Datei \SHARGAME\95CTRIS\CTRISV1G.EXE auf die Festplatte und rufen sie anschließend auf. Mit der prompt entpackten Datei CHAOTRIS.EXE starten Sie das Spiel.

CHAOTris 1.1

System:	Windows 95
Autor:	Steffen Kux, Hauptstraße 23B 09648 Irbersdorf
E-Mail:	stkux@hotmail.com
Preis:	5,– DM
Tip:	❀❀

Clickomania! 1.02.12

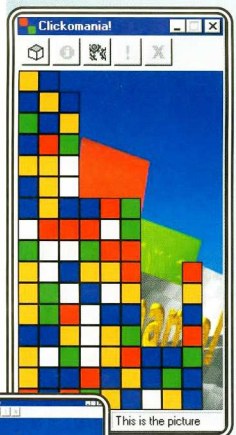
Die Abrißbirne ist da!

Tetris rückwärts: Bei „Clickomania“ ist der Schacht bereits zu Beginn einer Partie bis zum oberen Rand mit bunten Steinen gefüllt. Alle Bauklötze im Schacht müssen nun nacheinander weggeklickt werden. Ja – wenn das mal so einfach wäre!

Tetris-Varianten gibt es bereits zur Genüge in der Shareware-Szene – und noch viel mehr. Spieler, die das Prinzip hinter dem Geschicklichkeitsspiel eigentlich gut finden, lechzen inzwischen nach mehr Abwechslung. „Clickomania“ schafft es, dem Klassiker neue Aspekte abzuringen.

Nach dem Start des kleinen Spiels entsteht ein typischer Tetris-Schacht auf dem Bildschirm. Im Gegensatz zum Original ist der Schacht bei „Clickomania“ bereits restlos gefüllt – mit kleinen Quadraten, die in verschiedenen Farben leuchten. Mit der Maus als Abrißbirne macht sich der Spieler nun daran, alle Steine restlos aus dem Schacht zu tilgen. Dabei kann er nur dann Steine entfernen, wenn mindestens zwei gleichfarbige Steine neben- oder übereinander liegen. Klickt man in dieses Farbkonglomerat hinein, so explodieren die betreffenden Steine regelrecht – der dazu gewählte Soundeffekt fällt so heftig aus, daß er nur bei leisegestellten Boxen verwendet werden sollte. In das von den aufgelösten Steinen hinterlassene Loch rutschen prompt die darübergelegenen Bauelemente nach. Beim Steinrutsch entstehen meist neue Kombinationen, die sich wegklicken lassen, so daß der Anfang des Spiels meistens zu einer wahren Klickorgie gerät. Doch je mehr Steine fehlen, um so schwieriger wird es, die Aufgabe zu lösen. Die besten Spieler dürfen sich immerhin mit ihrem Punktestand in einer Highscore-Liste verewigen.

Im Konfigurationsfenster des kostenlosen Programms kann der Schwierigkeitsgrad geändert werden. Dabei ist es nicht nur möglich, die Größe der Quader zu verändern. Wer möchte, vergrößert gleich den ganzen Schacht, so daß mehr Steine hineinpassen. Das Maximum sind 40 Reihen und 40 Zeilen bei einer Quadergröße von 20 mal 20 Pixeln. Zusätzlich kann die Anzahl der Farben im Spiel auf 16 heraufgesetzt werden.



Sobald zwei gleichfarbige Steine in eine waagerechte oder senkrechte Reihe gelangen, kann sie der Spieler wegklicken.



Das Spielbrett kann beliebig vergrößert werden – das hebt den Schwierigkeitsgrad.

Clickomania! 1.02.12

System:	Windows 95
Autor:	Matthias Schüssler Thurtalstr. 30 CH-8678 Thalheim an der Thur
Internet:	http://www.digpress.ch/msc
Preis:	Postcardware
Tip:	✌✌✌

GemJam 1.0

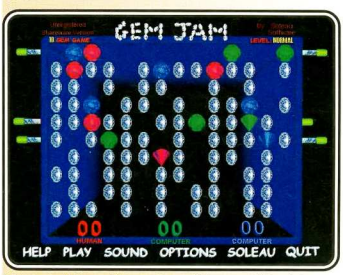
Fall der Diamanten

William Soleau legt mit „GemJam“ ein weiteres seiner beliebten, gewaltfreien Grübelspiele vor. Der Spieler tritt dabei gegen zwei vom Computer gesteuerte Gegner an. Ziel ist, als erster zehn Diamanten der eigenen Farbe durch ein kleines Labyrinth fallen zu lassen.

Bei „GemJam“ muß der Spieler gleich um mehrere Züge voraus denken, möchte er als erster seine zehn roten Diamanten über die Ziellinie befördern, wie es die Spielregeln verlangen.

Nach dem Start der Software entsteht ein auf zufälliger Basis errichteter Schacht auf dem Bildschirm. Er ist in viele kleine Felder aufgeteilt, die zwar mit steinernen Hindernissen versehen sind, aber auch noch die eine oder andere Lücke aufweisen. Von oben werden nun je fünf Diamanten in den drei Farben der Mitspieler in den Schacht hineingeworfen. Sie fallen den Gesetzen der Schwerkraft folgend so lange hinab, bis sie von einem Hindernis aufgehalten werden.





Die dreieckigen Diamanten zählen zwei Punkte, alle anderen nur einen.

Sobald der Spieler an der Reihe ist, blendet „GemJam“ an den Rändern des Spielfeldes kleine waagerechte Lenkstangen ein – und zwar nur in den Ebenen, in denen auch rote Diamanten ausliegen. Klickt man die Stange auf der linken Seite an, so werden alle Hindernisse und Diamanten in der entsprechenden Reihe um ein Feld nach rechts geschoben. Klickt man sie auf der rechten Seite an, so wandern die Hindernisse nach links. Das Ziel dieser Aktion sollte es sein, die eigenen Diamanten so zu verschieben, daß sie ein Stück weiter nach unten fallen können. Alternativ dazu kann man auch Hindernisse aus dem Weg räumen, so daß ein darüber festsitzender Diamant endlich freie Bahn bekommt.

Alle roten Diamanten, die den unteren Rand des Labyrinths passieren, erhöhen den Zähler des Spielers um einen Punkt. Wer zuerst zehn Diamanten durch das Spielfeld geschleust hat, der gewinnt.

„GemJam“ läßt sich in den Spieloptionen nachkonfigurieren. Dabei ist es u.a. möglich, die Gesamtanzahl der zum Sieg benötigten Diamanten auf 20 oder 30 zu erhöhen.

GemJam 1.0

System:	Windows 3.1
Autor:	Soleau Software, 163 Amsterdam Ave Suite 213, New York NY 10023, USA
E-Mail:	soleau@compuserve.com
Internet:	http://www.soleau.com
Preis:	18 $
Tip:	✌✌✌

Habibi 1.0

Babygeschrei

Es gibt kein besseres Tamagotchi als ein Baby – wie alle Eltern aus eigener Erfahrung wissen. Das ist Grund genug für NTG International, eine animierte Baby-Simulation auf den Markt zu bringen, in der man sich ganz konkret auf geplante Elternfreuden vorbereiten kann.

Kaum ist der Baby-Simulator „Habibi" glücklich gestartet, dringt auch schon infernalisches Babygeheul aus den Lautsprecherboxen: Irgendwo in der dunklen Küche sitzt anscheinend ein kleiner Schreihals herum, dem es gar nicht so gut geht. In der dreidimensional gezeichneten Kulisse ist der Lichtschalter zum Glück schnell gefunden. Und tatsächlich: Ein vernachlässigtes Baby sitzt auf den kalten Fliesen und brüllt vor Hunger. Was ist also zu tun? Flugs nimmt man das Baby per Mausklick auf und setzt es in seinen Hochstuhl. Auch jetzt nimmt das Gewimmer noch kein Ende, aber vielleicht findet der Möchtegernpapa ja etwas zu essen in der Küche. Und tatsächlich – im eilig geöffneten Kühlschrank sind eine Schale mit Brei und ein Löffel zu sehen. Den Brei stellt man kurz in die Mikrowelle, um ihn aufzuwärmen, dann kann man ihn mit der Maus auf das Tablett des Hochstuhls stellen. Rasch wird das Baby mit dem Löffel gefüttert. Mjam, mjam, da steigt nicht nur Babys Wohlbefinden, sondern auch der Punktescore.

Es hat übrigens keinen Sinn, dem Baby die Wassermelone und das Trinkgefäß aus dem Kühlschrank in die Hand zu drücken – es sei denn, man möchte zuschauen, wie das Kind diese Utensilien durch die Gegend wirft. Überall in der Küche entdeckt man übrigens weitere Hotspots, die sich mit der Maus anklicken lassen. In der Demo gibt es bislang noch keine weiteren Räume, sieht man einmal von zwei nicht aktiven Räumen rechts und links von der Küche ab. Zieht man das Baby hier durch die Türen, kann man einen passiven Blick auf das Wohnzimmer und in den Garten werfen.

Ein Besuch auf der Homepage der Autoren offenbart, daß derzeit noch kräftig an dem Programm gearbeitet wird. Die Vollversion kann gegen Entgelt gleich auf die eigene Festplatte gezogen werden und hält weitere Räume parat – etwa ein Kinderzimmer und ein Badezimmer. Viele weitere interaktive Zimmer sollen fortlaufend hinzukommen. Registrierte Kunden können diese „Addons" dann kostenlos downloaden. „Habibi" macht auf uns einen rundum positiven Eindruck. Es ist eine recht preiswerte Simulation, die jahrelang gespielt werden kann, bis das virtuelle Baby endlich einmal in die Pubertät kommt.



Babykreischen am Morgen? Vielleicht findet sich ja im Kühlschrank ein passendes Breichen.



Das Baby schiebt mächtig Kohldampf.

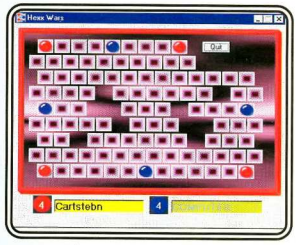
Habibi 1.0

System:	Windows 95
Autor:	NTG International Inc.
E-Mail:	game@habibi.net
Internet:	http://www.habibi.net
Preis:	15,95 $
Tip:	✌✌✌

Hexx Wars 1.2

Krieg der Knöpfe

Auf einem Spielbrett kämpfen zwei Parteien unerbittlich um die Vorherrschaft. Dabei verdoppeln sich die Mannschaften auf erstaunliche Weise von Zug zu Zug. Ärgerlich ist nur, daß die eigenen Soldaten ständig zum Gegner überlaufen.



Dieses Spielbrett fällt so groß aus, daß es eine ganze Weile dauert, bis alle Felder belegt sind.



Das Gefecht ist in vollem Gange. Noch liegt der Computer vorne.

Die Spielidee von „Hexx Wars" ist spätestens seit dem Erscheinen des genialen DOS-Spiels „Hexxagon" von einigen Jahren fast allen eingeschworenen Shareware-Fans bekannt. Trotzdem ist es erfreulich, endlich einmal eine gelungene Windows-Umsetzung vorzufinden – auch wenn sie grafisch nicht ganz so sehr überzeugen kann wie das Vorbild.

Bei „Hexx Wars" kämpft der Spieler mit seinen Soldaten wahlweise gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Kontrahenten. Bereits in der Testversion liegen drei Bretter verschiedener Größe vor; doppelt so viele Spielflächen sind es in der Vollversion.

Zu Beginn einer Partie ist das Brett noch leer, abgesehen von ein paar vereinsamten Soldaten in den Ecken. Die Kontrahenten ziehen nacheinander jeweils eine Figur. Zu diesem Zweck klicken Sie zunächst den gewünschten Spielstein der eigenen Farbe an. Sofort zeigt ein Raster die möglichen Schritte an, die sich mit der Figur unternehmen lassen. Zieht der Spieler dabei nur um ein Feld vor, so verdoppelt sich die Figur, so daß die frisch angelegte Kopie das anvisierte Zielfeld übernehmen kann. Zieht man aber gleich um zwei Felder weiter, so fällt die Verdoppelung flach und die Figur wechselt ganz einfach nur ihren Standort.

Der Clou des Spieles ist, daß die eigenen Figuren zum Gegner überlaufen können – und umgekehrt. Schiebt man nämlich einen Soldaten an die Front des Gegners heran, so laufen alle fremden Figuren, die an den eigenen Stein angrenzen, sofort über. Diesen Vorgang kann der Gegner im nächsten Zug natürlich sofort wieder rückgängig machen. Auf diese Weise wabert das Soldaten-wechsel-dich-Spiel von Zug zu Zug hin und her, während immer mehr Bereiche des Spielbrettes erobert werden, weil ständig neue Figuren entstehen. Das Spiel ist vorbei, sobald alle Felder belegt sind oder ein Spieler nicht mehr ziehen kann. Dann gewinnt der Anführer mit den meisten Soldaten.

Hexx Wars 1.2

System:	Windows 95
Autor:	Mace Software, 63 Cloverdale Hts, Charles Town, WV 25414, USA
E-Mail:	MaceSoftware@juno.com
Internet:	http://macesoft.simplenet.com
Preis:	10,45 $
Tip:	✌✌✌

Himawari Farm 2.0

Ackern als Farmboy

Wer vom Großstadtleben die Nase voll hat, den zieht es vielleicht auf eine ruhige Farm auf dem Lande. Ruhig? Ausruhen ist ganz bestimmt keine gute Idee, wenn die Felder beackert und bestellt werden müssen. „Himawari Farm" erlaubt einen simulierten Einblick ins Bauernleben.



Die ersten Sonnenblumen sprießen auf dem Feld.

Auf der Himawari Farm sind noch ein paar Hektar frei, die überzeugte Hobbybauern gerne am Bildschirm bepflanzen können. Das dreidimensional aus der Schrägdraufsicht präsentierte Gelände weist grüne Wiesenflecken, fruchtbaren Ackerboden und kleine Wassertümpel auf. Per Mausklick lassen sich nun Obst- und Gemüsepflanzen wie Tomaten, Erdbeeren, Karotten, Melonen und Kürbisse aussäen. Dazu kommen auch noch über ein Dutzend Blumen der Sorten Aster, Lavendel, Sonnenblume, Tulpe, Margerite und Rose, um nur ein paar vorzustellen. Wer jetzt noch Platz auf seinem Acker frei hat, der zieht per Mausklick Steinmauern und Holzzäune, um die einzelnen Anbauflächen voneinander abzugrenzen. Soweit, so gut.

Während aller Aktionen läuft die Zeit unerbittlich weiter. Die sehr ansprechend animierten Sträucher wachsen und wuchern, nur um dann ganz urplötzlich wieder einzugehen. Der unerwartete Tod auf dem Acker stimmt den Bauern traurig, vielleicht hat er ja einen Fehler gemacht. Und tatsächlich – die Pflanzen brauchen den ganz harten Stoff. Mit Chemie, Pottasche, Nitraten und Phosphaten kann man die Ackerkrume düngen. Es dauert seine Zeit, bis die optimale Menge an Düngemitteln ausgeknobelt ist, weil zuviel Chemie den Boden überdüngt und die Wurzeln der Pflanzen „verbrennt". Leider ist die Shareware-Version zeitlimitiert und bricht bereits nach einigen Minuten ab.

Störend ist auch, daß man das Angepflanzte nicht ernten und verkaufen kann. Dem Gemüse nur beim Wachsen zuzuschauen, das kann es nämlich auf Dauer auch nicht sein. Und so muß der Japaner Mana Takahashi wohl noch einmal in Klausur gehen, um das Programm marktgerecht etwas aufzupäppeln.

Himawari Farm 2.0

System:	Windows 95
Autor:	Factory mana Mana Takahashi Tokyo, Japan
E-Mail:	QZR05647@ niftyserve.or.jp
Internet:	http://www. bekkoame.or.jp/~ manachan
Preis:	8 $
Tip:	✌✌✌

Hot Spot 3.0

Auf der Drehscheibe

„Hot Spot" drückt dem Spieler nacheinander viele bunte Spielsteine in die Hand, die jeweils mit einem anderen Motiv ausgestattet sind. Diese Spielsteine sind nach sehr strengen Regeln auf einem Brett abzulegen. Das kommt Ihnen bekannt vor? Denkste!

Das Spielbrett von „Hot Spot" besteht aus über 30 rechteckigen Feldern, die zu vier Kreisen angeordnet sind. Die Kreise sind untereinander mit Linien verknüpft, so daß fast jedes Feld mit mehreren Nachbarfeldern verbunden ist.

In den Ecken des Spielbrettes sieht der Spieler vier Auswurfschächte, in denen ihm das Programm stets vier verschiedene Spielsteine zum Anlegen auf dem Brett zur Verfügung stellt. Die Steine selbst lassen sich ganz simpel per Drag and Drop aus den Ecken heraus auf einzelne freie Felder im Spielplan ziehen.

Im ersten Schritt gilt es, den kompletten Außenring mit Steinen zu belegen. Dabei ist nur darauf zu achten, daß die benachbarten Steine weder die gleiche Farbe noch das gleiche Motiv aufweisen dürfen. Im zweiten Ring wird diese Spielregel bereits abgewandelt. In die acht Felder des zweiten Rings dürfen nur dann Steine abgelegt werden, wenn sie mit ihren beiden „Eltern" des äußeren Ringes Form und Farbe teilen. Der Stein muß also von dem einen Elternteil die Farbe und vom anderen das Motiv aufweisen. Erschwerend kommt hinzu, daß die Nachbarn auf der gleichen Ringebene wiederum weder Farbe noch Motiv gemeinsam haben dürfen. Das verkompliziert das Anlegen der Steine ungemein – über den dritten Ring wollen wir da gar nicht erst sprechen!

Meistens geht die Patience sowieso nicht auf, weil sich die vier ausliegenden Steine bereits im zweiten Ring schon nicht mehr anlegen lassen. „Hot Spot" ist auf jeden Fall eine super umgesetzte Knobelaufgabe, die vor allem Grübelfreunde auf Stunden fordern wird. Schließlich möchte jeder einmal gerne die Patience lösen und den gesamten Ring mit Steinen belegen. In der Vollversion stehen noch mehr verschiedene Steinesets und Hintergrundmotive zur Verfügung.



Bei diesen nüchternen Formen fällt es einem schon schwerer, sich zu konzentrieren.

Hot Spot 3.0

System:	Windows 95
Autor:	Klepp Nikolaus Ohlsdorferstr. 51a A-4810 Gmunden
E-Mail:	nikolaus.klepp@ kfunigraz.ac.at
Internet:	http://bkfug. kfunigraz.ac.at/~ kleppn
Preis:	ab 15 $
Tip:	✌✌✌✌

Jigsaw 2.17

Puzzlespaß

„Jigsaw“ zerlegt Fotos in viele Puzzleteile, die sich am Bildschirm wieder zum Original zusammensetzen lassen. Das Puzzlen am PC macht Spaß – und am Ende fehlt auch garantiert kein Teil, das beim Saubermachen aus Versehen in den Müll gewandert ist.

Vor ein paar Jahren haben wir uns für daheim ein Puzzle gekauft. 5000 Teile lagen in der Schachtel, und das Puzzle selbst zeigte eine berühmte Seeschlacht, die vom Cartoonisten Riba nachgemalt worden war. Dutzende von Schiffen und Hunderte von knubbelnasigen Matrosen – es hat über ein halbes Jahr gedauert, das Anlegerätsel zu lösen. Und am Ende fehlte auch noch ein Teil, das ich dann aus Pappe ausgeschnitten und bemalt habe. Heute, mit einem Kleinkind im Haus, das alles in den Mund steckt, ist es fast unmöglich geworden, noch einmal ein Puzzle zu knacken. Da ist ein elektronisches Puzzle eine sinnvolle Alternative.





Stoneage zerfällt – zumindest am Bildschirm.

Ganz schön schwierig, das Zusammensetzen dieses grünen Grashüpfers.

„Jigsaw“ kommt bereits mit über einem Dutzend Motiven daher, die sich auch in der Testversion auf den Bildschirm laden lassen. Per Buttondruck zerfallen die Motive in viele echte Puzzleteile mit Nieten und Ösen, die sich mit der Maus hin und her schieben lassen. Wer möchte, kann in den Programmoptionen auch noch die Größe und die Anzahl der Puzzlesteine verändern, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen oder zu senken. Wer hingegen schummeln will, der veranlaßt das Programm dazu, die einzelnen Steine der Form oder der Farbe entsprechend vorzusortieren. Oder er lädt eine Vorschau auf das Motiv, das nachzubilden ist.

Wie bei einem echten Puzzle wird die Aufgabe dadurch erschwert, daß die einzelnen Steine nicht unbedingt in der korrekten Ausrichtung vorliegen. Mitunter müssen sie erst mit einem Klick der rechten Maustaste um 90 oder mehr Grad gedreht werden. Passen zwei aneinander gelegte Steine dann aber zusammen, so bleiben sie aneinander haften und lassen sich fortan nur noch gemeinsam drehen oder verschieben.

In der Testversion können allein Bilder im eigenen Format JIG benutzt werden. In der Vollversion importiert „Jigsaw“ außerdem Motive der Formate BMP und GIF. Was fehlt, ist leider eine Druckfunktion, um eigene Bastelvorlagen für persönliche Puzzles zu kreieren.

Jigsaw 2.17

System:	Windows 3.1
Autor:	Walter A. Kuhn, 305 Hourglass Lane Baldwinsville NY 13027, USA
E-Mail:	wakuhn@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/wakuhn/
Preis:	9 $
Tip:	✌✌✌✌

Little 1.5

Lagerkoller

„Little“ entführt den Spieler in eine düstere Höhlenwelt tief unter der Erde. In den verwinkelten Gängen liegen wertvolle Schätze und allerlei andere schöne Dinge aus, die sich mit der Spielfigur aufnehmen lassen. Wenn da nur die Monster nicht wären.



Auf dem Bildschirm ist die Hölle los, wenn „Little“ erst mal beginnt.

Ausgerechnet aus dem Shareware-Entwicklungsland Italien stammt ein neues Geschicklichkeitsspiel, das mit einer sagenhaften 3D-Grafik und mit tollen Soundeffekten überzeugt: „Little“.

Das Spiel, das die DirectX-Treiber in der neuen Version 5.0 voraussetzt, zeigt ein Höhlensystem aus der Vogelperspektive. Mit einem blauen Smiley macht sich der Spieler daran, die Höhlen zu erkunden. Dabei ist zuerst nicht ganz einleuchtend, welche Pfade der Smiley betreten darf und welche ihm verwehrt bleiben. Zudem liegen fast überall schier unüberwindliche Steine herum. Die lassen sich zum Glück bei gedrückter <STRG>-Taste ganz allmählich zu harmlosen Kieseln zerstrahlen – wofür hat man denn schließlich seinen Raketenwerfer dabei?

Die ersten beiden Räume von „Little“ dienen dem Kennenlernen des Spiels. Im dritten Raum verstecken sich dann Ziffern von eins bis vier, die für die vier Episoden stehen, die in der Vollversion zur Verfügung stehen. In der Testversion kann man nur die erste Episode spielen – das reicht aber für eine seeehr lange Mittagspause durchaus aus .

Der Level, in dem der Smiley alsbald landet, hat es mächtig in sich. Überall flirren animierte Monster umher, die sich zum Glück mit etwas Geschick abknallen lassen. Und wenn man selbst einmal bei einem Kontakt das Leben läßt, so ist dies nicht ganz so tragisch, weil der Spieler insgesamt fünf Leben zur Verfügung hat. Viel interessanter ist es, auf Schatzsuche zu gehen und die vielen Goldklunker einzusammeln, die im Level herumliegen. Viele zusätzliche Bonusgegenstände sind ebenfalls nicht zu verachten, zumal sie oft direkten Einfluß auf das Spiel nehmen – wie, das sei hier nicht verraten.

Regelrecht „tricky“ sind die vielen Tore, die den Zugang zu weiten Bereichen des Levels verstellen und erst mit verschiedenen Tricks zu öffnen sind, bevor unser Smiley seinen Weg fortsetzen kann. Ach ja – Eile ist übrigens nicht vonnöten. Langweilt sich der Smiley, so setzt er prompt seinen Walkman auf und lauscht der Musik.

Little 1.5

System:	Windows 95, DirectX 5.0
Autor:	Broglio Productions Via Gino Lisa 38 Torino 10147, Italien
E-Mail:	roberto@broglioprod.com
Preis:	45 $
Tip:	✌✌✌✌

Mansion Murders 1.0

Mörder gesucht

Regelmäßig treffen sich einige Freunde in einem alten verlassenenHaus, um im Gespräch das vergangene Jahr Revue passieren zu lassen. Doch in diesem Jahr ist alles anders – einer der Anwesenden wird hinterrücks ermordet.

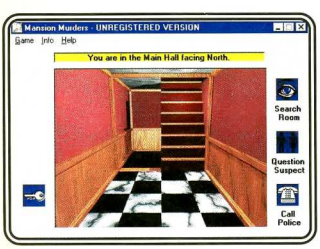


Im alten verlassenen Haus vor der Stadtgrenze geschieht ein Mord. Der Spieler ist als einer der ersten am Tatort und mimt den großen Detektiv, der den Mörder aufspüren möchte. Zu diesem Zweck müssen nacheinander alle Anwesenden befragt werden – vielleicht verheddern sich die Verdächtigen ja in ihren eigenen Aussagen.

Das alte Haus entsteht in 3D auf dem Bildschirm. Per Mausklick kann der Spieler einzelne Räume betreten und sich in aller Seelenruhe umschauen. Mit dem „Search-Room"-Button ist es möglich, einen Raum etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Dabei findet der Detektiv hoffentlich recht bald einen gut versteckten Schlüssel. Der ist dringend nötig, um verschlossene Räume aufzusperren. Mitunter fördert die Suchfunktion aber auch verschiedene Mordwaffen wie eine Pistole oder eine Axt zutage. Diese Mordinstrumente sollten schleunigst eingesammelt werden, bevor Schlimmeres passiert. Denn klärt der Spieler den Fall nicht schnell genug auf, passiert schon bald der nächste Mord.

In fast jedem Raum tummeln sich Verdächtige, die mit dem Button „Question Suspect" zu interviewen sind. Mrs. Dee Meenor, Otto Konfes und Burton F. Prufe geben bereitwillig Auskunft, indem sie sich über andere Verdächtige äußern. So meint Major Krime: „Kurt S. Ajurnd didn't have a motive." Aha. Klar ist auch, daß mindestens einer der Anwesenden lügt.

Zum Glück gibt es einen elektronischen Notizblock, in den der Spieler die Antworten der einzelnen Verdächtigen eintragen kann. Schon bald konzentriert sich der Verdacht auf eine Person und eine Mordwaffe. Jetzt kann per Buttondruck die Polizei alarmiert werden. Aber wehe, der Tip ist falsch. Dann muß man mit einem neuen Rätsel wieder von vorne beginnen.



Perfekt. In der Halle haben wir den Schlüssel gefunden.

Mansion Murders 1.0

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

Offiziersskat 2.5

Skat für Einsame

Wer weder den zweiten noch den dritten Mann zum Skat findet, der fordert halt den Computer zu einem Match heraus. Beim „Offiziersskat" hauen Sie Ihrem virtuellen Gegner die Stiche nur so um die Ohren.

Das „Offiziersskat" ist ein Skatspiel für zwei Spieler, wobei ein Gegenspieler vom Computer simuliert wird. Die Zählwerte der Karten sowie deren Rangfolge entsprechen übrigens denen des Skatspiels. Gewonnen hat der Spieler, der beim Ausspielen, Bedienen, Abwerfen und Stechen mehr als die Hälfte, also mindestens 61 der im Spiel befindlichen 120 Augen erhält.



Das „Offiziersskat" wartet mit einer exzellenten Grafik und einer deutschen Sprachausgabe auf.

Sobald eine neue Partie eingeleitet wird, legt das Programm fest, wer der erste Ausspieler ist. Anschließend erhält jeder Spieler acht Karten, die in zwei Viererreihen verdeckt ausgelegt werden. Dann bekommt der Ausspieler weitere vier Karten, die offen auf seine verdeckten Karten gelegt werden. Anhand seiner vier offenen Karten bestimmt der Ausspieler den Trumpf. Hat er sich auf eine der vier möglichen Farben oder die Buben festgelegt, so erhält nun jeder Spieler auf die noch unbesetzten, verdeckt liegenden Karten jeweils eine offene Karte, womit dann alle 32 Karten verteilt sind.

Der Ausspieler eröffnet das Spiel, indem er eine seiner offenen Karten anspielt. Der andere Spieler muß daraufhin eine seiner offenen Karten dazulegen. Dabei muß er zunächst prüfen, ob er bedienen kann. Ist das nicht möglich, darf er eine beliebige Karte abwerfen oder aber mit einem Trumpf stechen.

Der Spieler, der die höhere Karte gespielt hat, erhält den Stich. Die darin befindlichen Augen werden ihm angerechnet. Er ist auch derjenige, der anschließend die erste Karte des nächsten Stiches anspielt. Nachdem alle 32 Karten gespielt wurden, wird festgestellt, wie viele Augen jeder Spieler mit seinen Stichen erhalten hat. Der Gewinner des Spiels erhält die vom Programm ausgerechneten Punkte gutgeschrieben. Erreicht oder überschreitet dabei der Spieler eine festgelegte Punktzahl, so ist er Gewinner der Partie, ansonsten wird zum nächsten Spiel gegeben. Die Shareware-Version von „Offiziersskat 2.5" ist voll spielbar. Sie können sich lediglich Tips nicht geben lassen und müssen jedes Spiel bis zum Ende durchspielen. Ferner sind in der Shareware-Fassung einige Verzögerungsschleifen eingebaut. (ur)

Offiziersskat 2.5

System:	Windows 3.1
Autor:	Uwe Rosenke & Ch. Kreutzberg GbR, Schulstr. 117, 13347 Berlin
Internet:	http://members.aol.com/Spielebox
Preis:	20 DM
Tip:	❦❦❦❦

Pacman 3D 1.0

Pacman ist wieder da

Die kleine gefräßige Kullerkugel ist wieder da – und sie schiebt richtig Kohldampf. Helfen Sie dem Pacman in diesem Spiel, sich so richtig mit leckeren Pillen vollzustopfen. Der Clou: Der verwinkelte Pacman-Irrgarten wird in 3D aus der Schrägdraufsicht gezeigt.

Der Pacman muß wieder gelbe Pillen fressen, die in einem verwinkelten Labyrinth ausliegen. Für jede verspeiste Pille gibt es einen Punkt, der den Score erhöht und es dem Spieler ermöglicht, sich immer höher in den Highscore hineinzufressen. Wie beim Original, so gilt auch in der Kopie das Leitmotiv: Wer alle Pillen gefressen hat, der darf im nächsten Level von vorn beginnen.

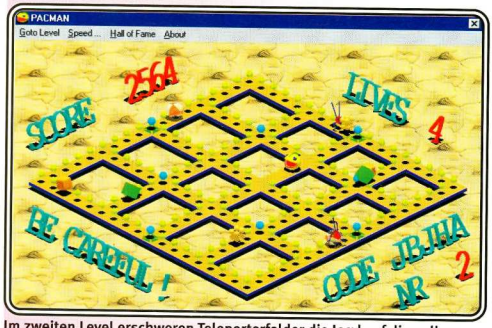
„Pacman 3D" trägt seinen Namen nicht umsonst. Der gesamte Parcours wird diesmal dreidimensional gezeigt, und zwar aus der Schrägdraufsicht. Das erhöht den Spielspaß ungemein, auch wenn die Steuerung des Pacmans mit den Cursortasten der Tastatur nicht ganz einfach ist. Am besten dreht der Spieler die Tastatur um 45° nach rechts, da dann die Cursortasten genau in die richtige Richtung weisen.

Damit dem Spieler das Futtern und Mampfen nicht zu einfach von der Hand geht, bevölkern viele animierte Monster den Parcours. Sie nehmen recht bald die Fährte der Filzkugel auf und färben sich dann grau – jetzt heißt es Obacht geben. Wenigstens liegen auch in der 3D-Variante die berüchtigten roten Megapillen (10 Punkte) in den Ecken aus. Werden sie gefressen, färbt sich der Pacman rot und kann nun für eine befristete Zeitspanne auch Monster verspeisen, was ihm jeweils 100 Punkte einbringt. Den gleichen Effekt zeitigen auch die mittelgroßen Herzen (50 Punkte), die ab und an auf dem Spielplan erscheinen. Die kleinen Herzen (50 Punkte) sind auch nicht zu verachten, da sie den Pacman kurzzeitig schützen, so daß er Monsterkontakte überleben kann. Ein großes Herz spendiert ein neues Leben, da der Pacman doch von Haus aus nur fünf davon besitzt.

Die einzelnen Level sind zunehmend komplexer gestrickt und warten mit immer mehr Monstern, lästigen Teleporterfeldern und weniger Megapillen auf.

Pacman 3D 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Klepp Nikolaus, Ohlsdorferstraße 51a, A-4810 Gmunden
E-Mail:	nikolaus.klepp@kfunigraz.ac.at
Internet:	http://bkfug.kfunigraz.ac.at/~kleppn
Preis:	ab 20 $
Tip:	



Im zweiten Level erschweren Teleporterfelder die Jagd auf die gelben Pillen.

Patience 2.0

Omas Kartentricks

Mit dem Shareware-Programm „Patience" sind Sie bestens gerüstet für langweilige, verregnete Wochenenden. Das Programmpaket vereint 30 populäre Kartenpatiencen unter einer Oberfläche und erklärt alle Regeln in der Online-Hilfe.

Dank Windows 3.1 und Win 95 sind Kartenpatiencen wieder mächtig in Mode gekommen – ganze Nächte verdaddeln die PC-Frischlinge am Rechner, um die auf dem Bildschirm aufgetürmten Kartenberge abzutragen. Dabei wird schnell der Ruf nach Abwechslung laut, weil die Patiencen, die Microsoft Windows beigelegt hat, auf Dauer nicht gerade sehr spannend sind.

Im Shareware-Spiel „Patience" finden Sie gleich 30 komplexe und hierzulande noch weitestgehend unbekannte Patiencen vor, die skurrile Namen wie „Beleagured Castle", „Demon", „Heads and Tails" oder „Sir Tommy" tragen. Nach der Auswahl aus dem Menüsystem werden die Karten gemäß den Regeln auf dem Bildschirm ausgelegt. Gemäß den Regeln? Wer die noch nicht kennt, ruft einfach den Menübefehl *Help /How to Play* auf und kann am Bildschirm nachschlagen, wie eine Patience zu spielen ist. Die Beschreibung ist zwar in englischer Sprache abgefaßt, aber – soviel Englisch sollte eigentlich jeder noch von der Schule her beherrschen.

Wer Gefallen an den schnellen, leicht verständlichen Patiencen gefunden hat, der sollte sich in erster Linie „Pyramid" und „Idiot" anschauen. Bei „Pyramid" wird ein Teil der Karten zu einer Pyramide ausgelegt, der Rest landet im Stock. Ziel ist es, die Pyramide von der breiten Basis her abzubauen, indem man jeweils zwei Karten wegklickt, die zusammen den Wert 13 ergeben – etwa ein As und eine Dame, eine Zwei und einen Buben oder eine Zehn und eine Drei. Nur der König verschwindet von allein, da er bereits für sich 13 Punkte zählt. Lassen sich keine neuen Pärchen mehr bilden, können Karten aus dem Stock umgedreht werden.

„Idiot" ist noch einfacher zu spielen. Per Buttondruck werden vier neue Karten nebeneinander ausgelegt. Sind zwei Karten gleicher Farbe zu sehen, so kann die rangniedrigere per Doppelklick aus dem Spiel genommen werden. Ziel ist es, alle Karten – bis auf die vier Könige – vom Bildschirm zu entfernen.



Die Kartenpatience „Idiot".



Bauen Sie die Pyramide ab.

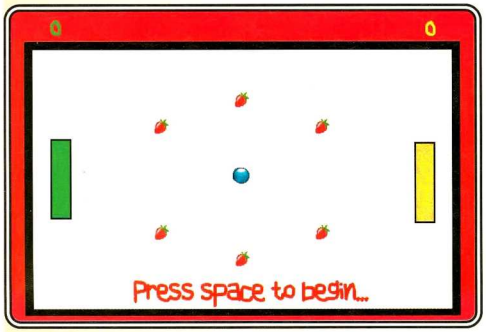
Patience 2.0

System:	Windows 95
Autor:	Shaun Flisakowski
Internet:	http://www.kagi.com/flisakow/
Preis:	20 $
Tip:	

Pong 1.0

Ping-Pong in bunt

„Pong" war eines der allerersten Videospiele für den Fernseher. Das simple Hin und Her eines Balles auf dem Bildschirm wurde nun für Windows neu programmiert – und dabei gleich um mehrere Hindernisse erweitert.



„Pong" mit lauter kleinen Erdbeeren, die den Ball umlenken – ganz schön schwierig.

Nicht jeder Shareware-Programmierer kann auch tatsächlich programmieren. Vor allem in der Spiele-Szene haben sich viele Anwender ohne Visual-Basic-Kenntnisse auf den Baukasten „Klik& Play" von Maxis gestürzt, der es erlaubt, neue Spiele nach dem Baukastenprinzip zu entwickeln. Die einfach zusammengesetzten Spiele konnten nicht immer überzeugen, weil sie meistens einfach nur bunt, aber nicht unbedingt auch spielbar waren. Das brachte den „Klik& Play"-Spielen nicht gerade ein gutes Image ein.

Nun, es geht auch anders. „Pong" ist die moderne Fassung des alten Konsolen-Klassikers mit gleichem Namen – umgesetzt mit „Klik&Play". Das kostenlose Spiel bietet gleich vier verschiedene Pong-Varianten an, die sich aus einem grafischen Menü heraus auswählen lassen. Die bunten Klone sehen dabei nicht nur schmuck aus, sondern können auch mit einer interessanten Idee überzeugen: Hindernisse!

Mitten im Spielbereich werden mal ein Erdglobus, dann zwei Kühe oder auch schon einmal fünf Erdbeeren abgelegt. Sie dienen als massive Hindernisse, die den Flug des Balls fast unvorhersehbar abfälschen können. Der Spieler, der mit zwei Paddeln – rechts und links von den Hindernissen angeordnet – versucht, einen hin und her fliegenden Ball im Spielfeld zu behalten, hat jedenfalls seine liebe Not damit, die Schläger schnell genug zu bewegen, um dem Ballflug ins Aus vorzubeugen.

„Pong" läßt sich ganz passabel alleine spielen, wenn man beide Schläger zur gleichen Zeit steuert. Spannender ist es aber, wenn sich zwei Kontrahenten vor dem Rechner einfinden, um sich gegenseitig ein Tor reinzudrücken. Der eine Spieler steuert sein Paddel dabei mit der Tastatur, der andere klammert sich an den Joystick. „Pong" hält während des Spiels den Punktestand der Gegner fest und kürt nach dem Erreichen eines vorgegebenen Punktstandes den Sieger.

Pong 1.0

System:	Windows 3.1
Autor:	Adrián Pauly
E-Mail:	apauly@usa.net
Internet:	http://members.tripod.com/~apauly/
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

Save the Earth 1.0

Mit der Erde durchs All

Unsere Erde wird von einem sich nähernden Meteoritengürtel bedroht. Flugs schrauben Wissenschaftler Düsen an den Planeten, und schon geht es mit der Kugel auf ins All, um ein neues Sonnensystem zu finden. Eine Odyssee für echte Abenteurer.

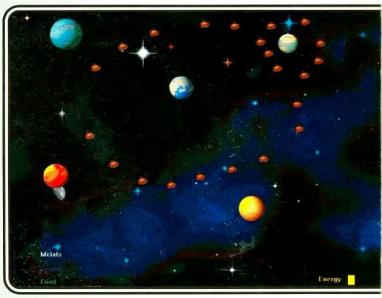


Meteoriten versperren den Weg zum Wasserplaneten, der wertvolle Ressourcen bereithält.

Freunde eines guten Weltraumspiels werden von „Save the Earth" mehr als überrascht sein. Hier geht es nicht darum, bösen Aliens in den Hintern zu treten. Vielmehr ist es an der Zeit, die Erde zu retten. Sie wird von Meteoriten bedroht, die Kurs auf unser Sonnensystem nehmen. Die Wissenschaftler müssen angesichts dieser Bedrohung passen und basteln den Globus flugs so um, daß er durchs All fliegen kann. In fünf Leveln kann der Spieler bereits in der Demo sein Glück versuchen.

Zu diesem Zweck steuert er die Erde mit den Cursortasten über den prächtig eingefärbten Bildschirm. Zum Fliegen ist allerdings jede Menge Energie vonnöten. Um die Energievorräte aufzufrischen, werden ganz einfach blinkende Sterne überflogen, die auf diese Weise angezapft und ausgelöscht werden. Das Energiemeter unten rechts im Schirm zeigt fortwährend an, wie es um die Energiereserven bestellt ist.

Im ersten Level sind mehrere Dutzend Meteoriten oben rechts im Schirm zu sehen. Ein grauer Meteorit huscht animiert umher und vernichtet bei jedem Kontakt die braunen Gesteine. Eigentlich muß der Spieler nur abwarten, bis alle Meteoriten vernichtet sind, bevor er den letzten Stern leersaugen kann. Kommt er dabei dem grauen Meteoriten zu nahe, kann mit der Leertaste ein Schutzschild aktiviert werden.



Zapfen Sie die anderen Planeten an.

In den folgenden Leveln kann die Erde mit der Taste <Z> auch Raketen verschießen und mit <A> andere Planeten anzapfen, um Wasser und andere Ressourcen zu gewinnen. Eine Dialogbox zum Start jedes Levels sagt genau, was alles zu tun ist.

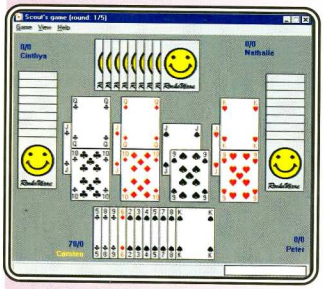
Save the Earth 1.0

System:	Windows 3.1, Modus 800 x 600
Autor:	ARVIN S.r.l., Milan, Italien
E-Mail:	demo.arvin@sa.net
Internet:	http://members.xoom.com/cavern/soft.htm
Preis:	noch offen
Tip:	✌✌✌✌

Scout's Game 1.02

Unter Null

Von RockxWare stammt ein neues Kartenspiel für bis zu vier Personen, das ähnlich schnell zu spielen ist wie „Mau Mau" und nicht minder viel Spaß bereitet. Wagen Sie doch einmal eine Partie gegen den Computer.



„Scout's Game" ist ein neues Kartenspiel, das Sie auch „offline" mit Ihren Freunden spielen können.

Das Kartenspiel „Scout's Game" ist sehr einfach zu erlernen und läßt sich sehr schnell spielen. Trotzdem macht es leicht süchtig, also seien Sie gewarnt. Wer möchte, der geht das Kartenspiel alleine gegen den Computer an. Es ist aber auch möglich, gegen zwei bis vier Spieler im Internet anzutreten – zu diesem Zweck wird eine Winsock-Verbindung aufgebaut.

„Scout's Game" erinnert ein wenig an Domino. Jeder Spieler bekommt 13 Karten zugeteilt, die er in den ersten fünf Runden so schnell wie möglich abgeben muß und von denen er in den letzten fünf Runden so viele wie möglich behalten kann. Das Ziel des Spieles ist es, als erster einen Punktestand von null oder weniger Punkten zu erlangen. Das bedeutet also, daß man seinen Score so niedrig wie möglich halten muß.

In jeder Runde muß einer der Spieler eine Farbe ansagen. Anschließend eröffnet der nächste Spieler die Runde mit einer Karte dieser Farbe. Abgesehen vom As und vom König dürfen alle Karten einer Farbe in der Eröffnungsrunde ausgespielt werden. Nach der ersten Karte dürfen neue Karten nur dann angelegt werden, wenn sie einer bestimmten Regel entsprechen: Die neue Karte muß die Farbe befolgen und einen um eins höheren oder niedrigeren Wert aufweisen. An eine Herz-Acht darf also nur eine Herz-Sieben oder eine Herz-Neun angelegt werden. Außerdem ist es erlaubt, eine Karte anderer Farbe neben die bereits plazierte zu legen, wenn sie den gleichen Wert aufweist. Neben eine Pik-Dame kann demnach eine Herz-Dame oder eine Karo-Dame gelegt werden. Sobald eine Runde beendet ist, werden die Werte der Karten, die die Spieler noch besitzen, dem Score zugefügt. Nach fünf dieser Runden ändern sich die Regeln für die kommenden fünf Spiele. Jetzt geht es darum, so viele hochkarätige Karten wie möglich zu sammeln, da ihr Wert am Ende vom Gesamtpunktstand abgezogen wird. Nur so ist es möglich, einen Punktstand unter Null zu erhalten. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt. Ein As zählt übrigens 18 Punkte, ein Bube 11, die Dame 12 und der König 13 Punkte. Die Zahlenkarten zählen den aufgedruckten Wert.

Scout's Game 1.02

System:	Windows 95
Autor:	RockxWare, Heike 5, 5641 LE Eindhoven, The Netherlands
E-Mail:	rockxwre@dse.nl
Internet:	http://www.dse.nl/rockxware/scout
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

Shuffleboard 3D 2.02

Schieb den Puck

Shuffleboard ist ein Freiluftspiel, das hierzulande nicht sehr bekannt ist – wahrscheinlich regnet es in unseren Breiten zu oft. Die 3D-Simulation für den PC macht das Spiel hoffentlich auch hierzulande etwas populärer.



Ein neues Match kann beginnen.



Die Schrägansicht macht optisch mehr her, läßt sich aber nicht so gut spielen.

Shuffleboard-Bahnen dürfen in keinem guten Clubhotel unter der Sonne des Südens fehlen. Die Bahnen sind dabei meist in den Boden eingelassen, wobei die Oberfläche aus einem recht glatten Fliesenmaterial besteht. Mit einem Holzschieber, der ein bißchen an einen Besen erinnert, können die Mitspieler nacheinander runde Holzscheiben über die Bahn schubsen. Am Ende des gut sieben Meter langen Spielfeldes ist ein aufgemaltes Dreieck zu sehen, das mit Strichen in kleine Abschnitte unterteilt ist. In der Spitze des Dreiecks lassen sich zehn Punkte erzielen, sollte die Holzscheibe hier liegen bleiben. Die anderen vier Abschnitte des Dreiecks sind für sieben und acht Punkte gut. Ein weiteres Feld ganz am Ende der Bahn bringt ausnahmsweise keine Plus-, sondern zehn Minuspunkte für den Score.

Da die Mitspieler ihre farblich unterschiedlichen Holzscheiben nacheinander anschubsen, besteht immer die Möglichkeit, eine gut plazierte Scheibe des Gegners wieder aus dem Dreieck zu schubsen – so bleibt das Spiel spannend.

Die Computersimulation schafft es, eine typische Shuffleboard-Bahn in 3D zu simulieren. Dabei tritt der Spieler wahlweise gegen den Computer (in drei möglichen Schwierigkeitsgraden) oder gegen einen Freund an. Jeder Spieler hat vier Scheiben pro Durchgang zur Verfügung. Mit einem ausgeklügelten System kann man beim Abschlag der Scheibe die Richtung und den Drive vorgeben. Das Dreieck selbst wird in einem Fenster noch einmal stark vergrößert dargestellt, so daß stets abzulesen ist, in welchen Feldern die bereits abgestoßenen Scheiben gerade liegen. Der automatisch hochgezählte Score zeigt außerdem den aktuellen Punktstand an. Besonders amüsant sind die vielen Ahs und Ohs der virtuellen Zuschauer, die jeden einzelnen Stoß kommentieren.

Shuffleboard 3D 2.02

System:	Windows 3.1
Autor:	Walter A. Kuhn, 305 Hourglass Lane, Baldwinsville, NY 13027, USA
E-Mail:	wakuhn@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/wakuhn/
Preis:	ab 6 $
Tip:	✌✌✌✌

Stoneage

Monster-Boulderdash

Christian Fenzl spendiert uns einen kostenlosen Boulderdash-Klon mit einem Dutzend Leveln, der mit bösen Monstern und mit explosiven Bomben aufwartet. Außerdem lassen sich eigene Level ganz bequem im Text-Editor anlegen.



Der erste Level von „Stoneage".

Wie bitte, Sie kennen den Klassiker Boulderdash nicht? Nun, das Spiel geht so: Mit einem kleinen Männchen baggern Sie sich animiert durch die Erde, um am Ende eines jeden Levels einen kleinen Pilz aufzusammeln. Nur, wenn Sie diesen Pilz ausgegraben und abgeschnitten haben, öffnet sich die kleine braune Tür in den nächsten Level. Vor das Pilzfestmahl haben die Herren der Schöpfung allerdings den Schweiß gesetzt. Und so trifft der Spieler „unterwegs" auf viele Steinkugeln, die im Erdreich stecken. Entfernt der Spieler die Erde um die Steine herum, so folgen diese dem Gesetz der Schwerkraft und fallen herab, bis sie auf das nächste Hindernis treffen. Ist dies der Kopf des Spielers, so ist ein Leben verwirkt und man muß den aktuellen Level mit der Leertaste von vorne beginnen. Oft braucht man schon ein paar Dutzend Versuche, um einen der zwölf Level zu meistern, die von „Stoneage" nacheinander geladen werden.

„Stoneage" ist ein Boulderdash-Klon, der die alte Idee munter weiterspinnt. Da trifft man schon bald auf gefährliche Bomben, die ins Erdreich eingelassen sind. Fallen sie herab, so explodieren sie und zerstören – abgesehen von echten Mauern – alles im Umkreis von drei mal drei Feldern. Natürlich auch den Spieler. Außerdem können Bomben Kettenreaktionen auslösen. Ein weiteres Spielelement sind die Monster. Die monströsen Fliegen brausen immer im Uhrzeigersinn umher, während die Spinnen gegen den Uhrzeigersinn laufen. Nur die Wege der Grünen sind nicht berechenbar. Diese Monster lassen sich nur mit einer Bombe vernichten, können mit den Steinen aber eingeschlossen und auf diese Weise weggesperrt werden.

Die Freeware-Version von „Stoneage" kann beliebig erweitert werden. Nach einem ganz simplen Prinzip lassen sich neue, selbst programmierte Level an die bereits bestehenden anhängen. Das ist so einfach, daß neue Level in fünf Minuten vollendet sind.



Der zweite Level wirkt harmlos, löst aber schnell einen verhehrenden Steinschlag aus.

Stoneage

System:	Windows 3.1
Autor:	Christian Fenzl, Dielstr. 9, 65582 Diez/Lahn
E-Mail:	i189@informatik.fh-wiesbaden.de
Internet:	http://www.informatik.fh-wiesbaden.de/~i189
Preis:	Freeware
Tip:	❦❦❦

Thieves and Kings 1.3

Von Dieben und Königen

Das Spiel „Thieves and Kings" vereint gleich drei starke Kartenpatiencen unter einer einheitlichen Oberfläche. Alle drei Kartenspiele lassen sich bereits in der Shareware-Version testen und ausprobieren. Übrigens auch zu zweit.



Die Kartenpatience „Thieves".

Anwender mit einer Vorliebe für ein gutes Patience-Spiel kommen bei „Thieves and Kings" voll auf ihre Kosten. Das Programm versammelt mit „Thieves", „King's Corners" und „Fortitude" gleich drei hochkarätige Patiencen unter einer Oberfläche.

„Thieves" ist eine besonders schnelle Patience. Die Karten eines Spiels werden in sieben Reihen à fünf Karten ausgelegt – alle mit dem Motiv nach oben. Der Rest der Karten wandert in den Stock, von dem die oberste Karte gewendet wird. Ziel ist es nun, jeweils die obersten Karten der sieben Reihen auf dem Stock abzulegen. Das geht aber nur dann, wenn die neue Karte einen um eins höheren oder niedrigeren Wert aufweist. An eine Sieben darf demnach nur eine Acht oder eine Sechs angelegt werden. Paßt keine der ausliegenden Karten mehr, so darf eine neue Karte aus dem Stock umgedreht werden. Geht die Patience auf, wird die nächste Runde eingeläutet. Bleiben am Ende noch Karten übrig, so ist das Spiel verloren.

Auch „King's Corners" gehört zu den schnellen Patiencen. Bei diesem Spiel sind 16 Platzhalter zu einem Quadrat angeordnet. Auf die Platzhalter müssen all die Karten gelegt werden, die das Programm dem Spieler anreicht. Dabei dürfen Könige nur in den Ecken abgelegt werden, während Buben nur auf die vier mittleren Felder der obersten und untersten Reihe passen und die Damen allein auf die mittleren Felder der ersten und vierten Reihe gehören. Liegen auf diesen Feldern bereits andere Karten, geht die Patience nicht auf – Pech gehabt. Sind alle Felder den Regeln entsprechend belegt, lassen sich einzelne Zehnen und alle Pärchen, deren Werte zusammen den Wert zehn ergeben, wegklicken, um Platz für neue Karten zu schaffen. Die Patience geht auf, wenn alle Karten ausgespielt sind.

In der neuen Version 1.3 wurde das Duo um das Spiel „Fortitude" ergänzt. Die sehr komplexen Regeln werden in der Online-Hilfe erklärt.

Thieves and Kings 1.3

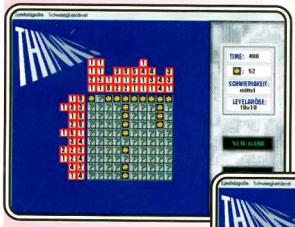
System:	Windows 3.1
Autor:	Thieves and Kings, PO Box 745083, Arvada, CO 80006-5083, USA
E-Mail:	things@ix.netcom.com
Internet:	http://pweb.netcom.com/~things
Preis:	15 $
Tip:	❦❦❦

Think 97

Minensuche mit Cheats

„Think 97" versteckt jede Menge Bomben inmitten vieler Smileys auf einem quadratischen Spielbrett. Wie beim Vorbild Minesweeper muß der Spieler herausfinden, wo die Bomben liegen, ohne sie dabei zu zünden. Zum Glück gibt das Programm jede Menge Hinweise.

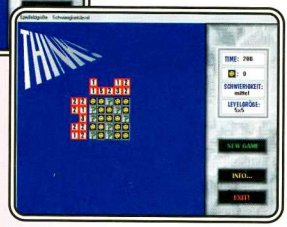
Für logisch denkende Menschen ist „Think" genau die richtige Herausforderung, um den Geist so richtig auf Touren zu bringen. Das Spielbrett zeigt lauter quadratische Plättchen, die alle mit der uniformen Rückseite zum Betrachter hin weisen. Unter den meisten Plättchen sind gelbe Smileys zu sehen, ein paar Bomben sind aber auch darunter. Das Ziel des Spieles ist es, alle Smileys aufzudecken und die vermutliche Position der Bomben mit der rechten Maustaste zu markieren.



Think big, start small.

Zugegeben: Das hört sich alles ganz wie beim Microsoft-Spiel Minesweeper an, das Windows 95 kostenlos beiliegt. Aber weit gefehlt, „Think" bereitet das Gedankenspiel noch wesentlich interessanter auf. Um die Position der Bomben errechnen zu können, sind vor jeder Spalte und vor jeder Zeile Zahlentips zu sehen. Nehmen wir an, Sie spielen mit dem einfachsten Brett, das 5 x 5 Felder aufweist. In diesem Fall würde eine „5" vor einer Reihe besagen, daß sich fünf Smileys direkt nebeneinander in dieser Reihe befinden. Klarer Fall – alle Plättchen können per Mausklick umgedreht werden, da die Reihe nur fünf Felder hat. Die Ziffernfolge 3 – 1 würde analog dazu darauf hinweisen, daß erst drei Smileys, dann eine Bombe und dann noch ein Smiley in der Reihe zu finden sind. Schwer wird es erst bei einem solch vagen Tip wie 1 – 1. Er besagt, daß in einer Reihe zwei einzelne Smileys vorliegen, die durch Bomben getrennt werden. Wo genau aber die Smileys liegen, kann nicht eruiert werden, da zwei Felder bei diesem Tip nicht definiert werden. Durch geschicktes Kombinieren der waagerechten und senkrechten Vorhersagen kann man das Rätsel trotzdem ganz gut lösen. Haben wir aber bereits erwähnt, daß Sie gegen die Zeit spielen? Ups.

„Think" kann mit Brettern der Größen 5x5, 10x10 und 14x14 gespielt werden. Vier Schwierigkeitsgrade lassen sich aktivieren.



Hurra, das Rätsel ist geknackt.

Think 97

System:	Windows 3.1
Autor:	Christian Fenzl, Dielstr. 9, 65582 Diez/Lahn
E-Mail:	i189@informatik.fh-wiesbaden.de
Internet:	http://www.informatik.fh-wiesbaden.de/~i189
Preis:	Freeware
Tip:	

Underworld 1.0

Monster-Maulwürfe

Wissenschaftler sind auf einem fremden Planeten gelandet, auf dem sich das Leben anscheinend nur unter der Erde abspielt. Die einheimischen Bewohner sind den Besuchern von der Erde aber keinesfalls wohlgesonnen. Da muß wohl doch wieder die Kanone sprechen.

Finstere kleine Monster lauern in ihren Höhlen im Inneren eines fernen Planeten auf den Besuch von der Erde. Die in dicke Weltraumanzüge verpackten Wissenschaftler müssen jedenfalls schon bald umdenken. Diplomatische Gespräche führen hier nicht weiter, eine Kanone muß her.

Diese Bewaffnung ist dringend erforderlich, denn die schuppigen Monsterkrokodile (Puff dragons) und die aufrecht gehenden Stilaugen (Dyclops) machen sofort Jagd auf die Eindringlinge. Zu Beginn eines Levels halten sich die Gegner dabei noch in ihren Röhren auf, die sie in das Erdreich gegraben haben. Das gibt dem Spieler Zeit, einfach durch Drücken der Cursortasten selbst Höhlen zu graben, um sich an die Behausungen der Monster heranzutasten. Sinnvoll ist es dann, in die Höhle der Monster einzubrechen, um sie mit einigen schnellen Schüssen mit der <STRG>-Taste umzunieten. Bei jedem Treffer plustern sich die Monster ein bißchen mehr auf, bis sie endlich platzen.

Für einen Puff dragon gibt es abhängig von der Spielsituation zwischen 100 und 600 Punkte, während ein Dyclops maximal 400 Punkte einbringt. Dabei beginnen die Dyclops ab einem bestimmten Zeitpunkt damit, sich zusammenzurollen, um durch das Erdreich zu diffundieren – ganz schön gefährlich. Und die Drachenmonster können sogar zurückschießen, was den Schwierigkeitsgrad weiter erhöht.

Apropos Schwierigkeitsgrad. Die Level sind so gehalten, daß sie sich zügig und ohne echte Gefahr für Leib und Seele absolvieren lassen. Wer den Bogen erst einmal raus hat, der kann das Spiel in aller Ruhe meistern, ohne dabei allzu viel zu riskieren. Dies gilt umso mehr, als sich ab und zu Power-Ups einsammeln lassen, die verbesserte Waffensysteme spendieren. In der Vollversion stehen insgesamt 21 Level zur Verfügung.

Underworld 1.0

System:	Windows 95, DirectX 5.0
Autor:	Xtreme Games LLC, PO Box 641744, San Jose, CA 95164-1744, USA
E-Mail:	support@xgames3d.com
Internet:	http://www.xgames3d.com
Preis:	20 $
Tip:	



Tod allen Aliens!

Spielbare 22-MB-Demo auf der Heft-CD

AIR WARRIOR III
ACCELERATED FOR 3D



Flieger, grüß mir die Sonne

Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten: „Air Warrior III“ läßt Sie in 30 verschiedenen Flugzeugen aus beiden Weltkriegen in die Lüfte emporsteigen. Wer sich für eine kriegerische Flugsimulation begeistern kann, der fordert sein Glück in mehr als 450 detaillierten Missionen heraus.

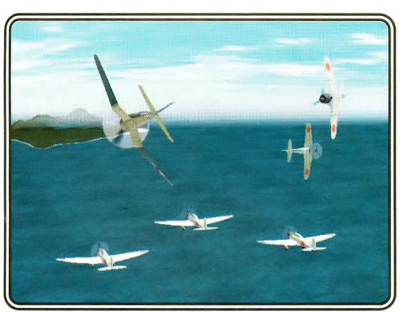






Spieler mit Drang zu Höherem und mit der Idee, dem Roten Baron nachzueifern, finden sich am besten bei „Air Warrior III“ vor dem Bildschirm ein. Das Spiel nutzt die beiden Weltkriege und den Koreakrieg als Szenarien, um insgesamt 450 Missionen aufzubauen, in denen der Spieler sich bewähren kann.

Das in Zusammenarbeit mit der Kesmai Corporation von Interactiv Magic programmierte Spiel unterstützt alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten, um auf diese Weise für ein besonders ruckelfreies Fluggefühl zu sorgen. Die verbesserte Grafik erlaubt es nicht nur, die einzelnen Flugzeugmodelle so detailliert wie möglich darzustellen. Vielmehr wird besonderer Wert auf texturierte Flugzeuge und Bodengrafiken mit feinem Gouraud-Shading gelegt – sogar Nebeleffekte lassen sich in dieser Version simulieren. Der Spieler, der eine Mission übernimmt und mit seinem ausgewählten Flieger in die Lüfte steigt, kann bei Bedarf in den neuen Full-Screen-View schalten und so ein ganz neues Fluggefühl genießen. Dabei trifft er auf verbesserte Computergegner, die mit ihren zahlreichen neuen Luftkampftaktiken und Flugmanövern schnell den Schweiß aufs Antlitz der Piloten zaubern. Cool ist auch die verbesserte Schadenssimulation, die etwa bei einem Rumpftreffer das ganze Flugverhalten des Fliegers beeinträchtigt.



Wer die „Air Warrior“-Serie bereits kennt, hat sich schnell an das veränderte Interface gewöhnt und freut sich über neue Missionen. Neueinsteiger und Piloten, die noch feucht hinter den Ohren sind, nutzen spezielle Trainingslevel, um sich in die Bedienung einzufinden. Der besondere Reiz beim Fliegen entsteht vor allem beim Online-Spiel, wenn man gegen vollkommen fremde Piloten aus allen Ländern dieser Erde antritt. Die Demo von „Air Warrior III“ bietet dem Spieler eine „Instant-Action“-Mission zum sofortigen Durchstarten und eine historische Mission an. In der historischen Mission fliegt der Spieler mit der US Navy Squadron – und zwar in einer VF-17.

Air Warrior III DFX

System:	Windows 95, DirectX 5.0
Autor:	Interactive Magic
Internet:	http://www.imagicgames.de
Tip:	❀❀❀

Spiel-bare 14-MB-Demo auf der Heft-CD

Balls of Steel 1.0

Aliens in der Weltraumstation

Was lange währt, wird endlich gut: Apogees 3D-Spiel „Balls of Steel" bietet ein sagenhaftes Flipper-Feeling auf fünf verschiedenen Tischen. In der Demoversion läßt sich der Tisch „Darkside" ohne zeitliches Limit spielen. Unser Highscore liegt bei 90 Millionen – wer kann ihn brechen?



Rot und schleimig sind sie, die spinnenförmigen Aliens, die eine Forschungsstation im tiefen Weltall überfallen, um die hier ansässigen Wissenschaftler zu verspeisen. Der Spieler übernimmt in diesem Höllenszenario die Rolle eines Truppenführers, der mit aller zur Verfügung stehenden Feuerpower versucht, die Aliens zu zermantschen, bevor sie richtigen Schaden anrichten können.

Diese Story ist übrigens keinesfalls der Aufhänger für einen neuen 3D-Shooter, sondern vielmehr der Leitgedanke eines neuen Flipperspiels.

Die amerikanische Spieleschmiede Apogee, die erst mit Jump&Run-Abenteuern und dann mit 3D-Shootern der blutrünstigen Sorte auf sich aufmerksam gemacht hat, zeichnet auch für den kuriosen 3D-Flipper „Balls of Steel" verantwortlich. Extra für die Entwicklung dieses Spiels wurde die neue Division „Pinball Wizards" gegründet, die sich ganz darauf spezialisiert hat, moderne Flipperspiele für den PC zu gestalten. „Balls of Steel" wird im Internet bereits seit über einem Jahr angekündigt. Die extreme Verspätung des Spiels kann man als Anwender aber getrost verzeihen. Das Spiel ist ein echter Hit geworden, zumal es endlich einmal auf lahme Spielmotive verzichtet und völlig auf „Splatter & Gore" setzt. Hier spritzt das Blut, zerplatzen die Aliens und besudeln abgeknallte Spinnentiere die Flipperkugeln mit ihren Eingeweiden, daß es für Horrorfans mit Faible für Digitalblut eine wahre Freude ist. „Balls of Steel" besteht in der Vollversion aus insgesamt fünf Tischen, die alle mit einer eigenen Hintergrundgeschichte und einem ganz individuellen Design auffallen. Die bereits eingangs nacherzählte Story gehört zum Flipper „Darkside", der sich als einziger Tisch bereits in der Testversion komplett spielen läßt. In der Vollversion stehen außerdem die vier Tische „Barbarian", „Firestorm", „Mutation!" und „Duke" auf dem Programm.

Crawler Attack

Das Spiel selbst kann bereits in der Demoversion so konfiguriert werden, daß der Flipper wahlweise vollständig im Fenster (bei einer Auflösung von 800 x 600) zu sehen ist, oder die Ansicht fortwährend zusammen mit dem Ball scrollt. Da sich das ständige Scrollen eines stark vergrößerten Flippertisches doch sehr negativ auf den Spielfluß auswirkt, ist das Standbild die beste Alternative zum Flippern.

Der Demo-Tisch „Darkside" ist sehr einfach zu bedienen. Mit der linken und rechten <STRG>-Taste werden die Paddel gesteuert, mit <Return> wird der Ball ins Spiel gebracht, und die Leertaste wird ab und an benötigt, um Sonderaufgaben im Spiel zu bewältigen.

Die Grafik des „Darkside"-Tisches ist extrem gut gelungen und zeigt kleine Targets, große Banden, jede Menge Rampen, Tunnel, Slots, Röhren und andere Spielemente. Dabei ist der Tisch so perfekt gerendert, daß man beim Spielen glatt den Eindruck hat, an einem echten Flipper aus der Kneipe um die Ecke zu stehen. Auch die vielen realistischen Soundeffekte und die typische LCD-Anzeige des Spiels sorgen für einen erhöhten Flipperspaß. Angesichts der vielen Targets dauert es mindestens ein Dutzend Durchgänge, bis man auch nur halbwegs erahnt, welche Targets für welche Sonderspiele im Spiel und für welche Boni verantwortlich zeichnen.



Der Flippertisch „Darkside", spielbar bereits in der Demo.



Der Flippertisch „Barbarian".

Beim Spielen gibt es jedenfalls eine Menge Extras zu entdecken. So wird bei einer bestimmten Spielkonstellation der „Bug Hunt" ausgerufen. In diesem Fall erscheinen plastische Spinnenmonster vor den Eingängen der Röhren und beginnen prompt damit, angriffslustig mit ihren Tentakelarmen zu wedeln. Der Spieler wird nun endlich seiner Aufgabe als Captain der intergalaktischen Kammerjäger gerecht und muß versuchen, die Monster gezielt mit den Flipperkugeln abzuschießen. Dummerweise können die Aliens mehrere Treffer verdauen, bis sie endlich mit einem ekligen Dotzen zerplatzen und mit ihren Innereien den Flipper besudeln.

Nicht minder unterhaltsam ist die „Crawler Attack". In diesem Spielmodus wandern auf einmal Dutzende von flachen Spinnentieren auf dem Tisch umher. Mit gleich zwei Kugeln kann der Spieler versuchen, so viele Aliens wie möglich zu überrollen.

Ganz besonders spielstarke Flippermeister dürfen sich ab und an auch hinter die „Super Cannon" setzen, um mit ihr glibberige Spinneneier abzuschießen, die überall auf dem Tisch verstreut sind. Solange die Superkanone aktiv ist, sind die silbernen Flipperkugeln nicht auf dem Bildschirm zu sehen.

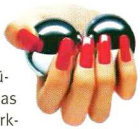
Punkte sammeln ohne Ende

Neben diesen ungewöhnlichen Monsteraktionen hat „Darkside" auch die üblichen Elemente eines Flippers zu bieten. Schafft es der Spieler, bestimmte Targetfelder komplett abzuräumen, eine Rampe mehrfach hintereinander zu befahren oder die Kugel oft genug in einem Slot zu versenken, so gibt es Punkte, daß der Score nur so rattert. Nach und nach werden immer mehr Boni angeschaltet, so daß spätestens bei der dritten Kugel die Millionen nur so fließen sollten.

„Balls of Steel" ist auf jeden Fall einer dieser Flipper, bei denen man auf der Jagd nach dem Highscore völlig die Zeit vergißt und plötzlich den halben Tag vor der Kiste sitzt, nur um noch einmal diesen einen ganz bestimmten Millionen-Jackpot zu knacken. Wer möchte, kann seinen Highscore übrigens aus dem Spiel heraus bei „Worldscores" im Internet anmelden – so kann der weltbeste Flipperspieler im direkten Vergleich ermittelt werden.

Einschränkungen der Demo

In der Demoversion kann nur der Tisch „Darkside" im Modus „Tournament" gespielt werden. Dabei erhält der Spieler nacheinander drei Bälle pro Spiel. Die Spielmodi „Novice", „Regular" und „Arcade" mit z.T. fünf Kugeln pro Spiel, Extrabällen und Powerkugeln stehen nur den Besitzern der Vollversion zur Verfügung. Dafür wird das Spielen mit „Darkside" nicht nach wenigen Minuten abgebrochen, wie dies bei anderen Flipperdemos der Fall ist.





Der Flippertisch „Wildstorm".



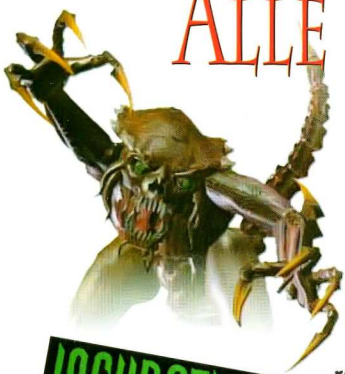
Der Flippertisch „Duke".

Um den Spieler zum Kauf der Vollversion zu überreden, hat sich der Hersteller Pinball Wizards durchaus etwas einfallen lassen. Nach 30 Spielen kann der Flippermeister plötzlich nur noch zwei Kugeln pro Session nutzen. Nach 40 Spielen ist es nicht mehr möglich, seinen Highscore an die „WorldScores" im Internet zu vermitteln. Nach 50 Spielen gibt es nur noch eine Kugel pro Partie, und nach 60 Spielen wird nach jedem Durchgang gleich wieder das Hauptmenü geladen.

Balls of Steel 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Wildfire Studios & Pinball Wizards
Internet:	http://www.pinballwizards.com
Vertrieb:	GT Interactive
Tip:	☆☆☆☆☆

Spielbare 15-MB-Demo auf der Heft-CD!



Alle Aliens herkommen, Essen ist fertig!

Das Grauen schlägt zu in der Kolonie Scay-Hallwa auf dem Planeten Scayra. Bislang wurde die Kolonie durch einen Energieschild hermetisch von der Umwelt abgeschirmt. Doch jetzt ist der Schirm unerwartet zusammengebrochen. Ausgerechnet in diesen schwierigen Zeiten mutieren die eingeborenen Scay'Ger dank eines Virus zu menschenfressenden Bestien, die alle Bewohner der Kolonie zu ihrem Mittagessen erklären: Die Aliens sind da!

Blue Byte legt mit „Battle Isle Phase vier – Incubation" ein Strategiespiel vor, das auch Einsteiger schnell verstehen lernen: Die Aliens müssen weg. Die Scay'Ger erinnern fatal an die Giger'schen Monster aus den Alien-Filmen – sie sind abgrundtief häßlich, ziemlich schleimig und sehr hungrig. Sie überfallen die Kolonie gleich in Hundertschaften und nagen alle Menschen bis auf die Knochen ab, die sie in ihrem Freßrausch überfallen können. Ihre Aufgabe als Spieler ist es, die Aliens in insgesamt 40 Missionen restlos zu vernichten.

In der ersten Mission der Vollversion steuern Sie verschiedene Elitekämpfer, die eine alte Lagerhalle von den Scay'Ger „reinigen" sollen. Ausgestattet mit durchschlagenden Waffensystemen sollte dies eine leichte Übung sein.





Rundenbasiertes Reihumballern

„Incubation" wird im Gegensatz zu den üblichen Alien-Ballerspielen mit 3D-Ansicht rundenorientiert gespielt.

Der Spieler plaziert dabei zunächst seine Kämpfer im Terrain und hat dann in jeder Runde Bewegungspunkte zur Verfügung, die er nutzen kann, um seine Figuren zu verschieben. Per Mausklick lassen sich die Bewegungspunkte verteilen, um die einzelnen Figuren animiert zu ziehen. Dabei ist es sogar möglich, den Blickwinkel der Figur auf der anvisierten Endposition festzulegen. Bewegt man einen der Kämpfer also nahe an eine Weggabelung heran, so muß man sich dafür entscheiden, in welche Richtung der Kämpfer blicken – und ggf. schießen – soll.

Sind alle Bewegungspunkte vergeben, so kommen die Aliens zum Zuge. Geschicktes Taktieren erschwert den schwerbewaffneten Scay'Ger den Fangschuß und das anschließende Happa-Happa – stehen die Soldaten ohne Schutz mitten in einem Raum, so werden sie mitunter von den Aliens einfach überrannt. Notfalls lassen sich Schutzschilde aktivieren oder Erste-Hilfe-Koffer bei einer Verletzung öffnen – wenn diese Power-Ups von den Soldaten unterwegs aufgesammelt wurden. Auch die Aliens sind nicht dumm und wissen so manchen Schuß abzuwehren, bevor sie im Schwarzpulverrauch oder im Lasergewitter verglühen.

Da die eigenen Kämpfer zu Beginn der Partie noch sehr unerfahren sind, schießen sie leider so manches Mal daneben. Jeder Alien-Abschuß läßt allerdings ihre Erfahrung ansteigen, so daß sie bald die nächste Stufe erreichen – Treffsicherheit und Panzerung erhöhen sich dabei automatisch.

„Incubation" nutzt die bekannte „Extreme-Assault"-3D-Grafik-En-



Die Zusammenstellung der eigenen Söldnertruppe geschieht per Mausklick.

gine und wechselt bei Bedarf zwischen der Vogelperspektive und der 3D-Ich-Perspektive hin und her. Fünf verschiedene Einsatzgebiete, 11 furchterregende Gegnertypen, 12 feurige Waffensysteme und 16 Ausrüstungsgegenstände machen „Incubation" zu einem Strategie-Meisterwerk, das sich natürlich auch zu mehreren im Netzwerk, im Internet und sogar per E-Mail spielen läßt. Uns hat's jedenfalls sehr gefallen.

Spielen mit der Demoversion



Die Demoversion von „Incubation" erlaubt es bereits, das Spiel von seiner besten Seite kennenzulernen – drei Missionen sind voll spielbar. Um die erste Mission zu überleben, sollte man im Konfigurationsfenster allerdings am besten gleich einen schlagkräftigen Troß aus mehreren Kämpfern zusammenstellen.



Dann geht es ab in eine alte und sehr düstere Lagerhalle, die aus mehreren Räumen besteht, die durch hohe Wände voneinander abgegrenzt sind. Hier sollten die Kämpfer so plaziert werden, daß alle Recken mit dem Rücken zu einer Mauer stehen und mit ihren Gewehren den Raum sichern können. Per Mausklick auf das <Enter>-Symbol in der rechten Symbolleiste wird die Runde abgeschlossen, und die Aliens sind an der Reihe.

Auch wenn vorerst noch keine Feinde zu sehen sind, sollte man stets auf der Hut sein. Bereits in der dritten Runde fallen drei eklige Spinnenaliens von der Decke herunter, die mit Gift spritzen und nahestehende Soldaten leicht töten können. Diesen Angriff kann nur der Spieler überleben, der seine Mannen so plaziert hat, daß sich die Angreifer in einer einzelnen Spielrunde beseitigen lassen. Ansonsten schaffen es die Spinnen, ihr Gift zu versprühen.

Das Augenmerk muß der Spieler auch auf runde Röhren im Boden richten, aus denen ab und an die richtigen Aliens hervorkrauchen. Um den perfekten Durchblick zu gewinnen, lohnt es sich, in jeder Runde die verschiedenen Ansichten des Spiels durchzuprobieren. „Incubation" zeigt z.B. in der Ichperspektive viel mehr Details als in der Vogelperspektive. Und im Modus „Sichtbare Aliens" kann man Monster aufspüren, die sich in der Umgebung versteckt halten.

Fazit

„Incubation" ist ein 3D-Shooter mit Intelligenz. Im Gegensatz zu den üblichen Spielen mit 3D-Ichansicht reicht es hier nicht aus, hohlköpfig durch die Level zu rennen und auf alles zu ballern, was sich bewegt. Sicherlich gilt es auch bei „Incubation", die schleimigen Aliens mit aller Macht aus dem gruseligen Schuppenpanzer zu ballern. Wer hier allerdings nicht jeden Schritt akribisch plant, der landet bereits nach wenigen Minuten im Kochtopf der gefräßigen Monster.

Besitzer der Vollversion können sich übrigens mehrere neue und vor allem kostenlose Missionen aus dem Internet saugen – direkt von der Blue-Byte-Homepage. Da die Missionen nur 40-50 KByte groß sind, dauert es gar nicht lange, bis man sie auf die eigene Festplatte übertragen hat.

Incubation

System:	Windows 95, DirectX 5.0
Autor:	BlueByte
Internet:	http://www.bluebyte.de/de/main.htm
Tip:	❦❦❦❦❦



Drei Spinnentiere haben sich von der Decke herabfallen lassen. Jetzt wird's brenzlig.



Lords of Magic

Bogenschützen an die FRONT



In der magischen Welt Urak kämpfen die friedvollen Völker gegen den finsteren Dark Lord, der mit seinen Truppen das Land mit Krieg und Pestilenz überzieht. Vielleicht schafft es der Spieler ja, sich in diesen gefährlichen Gefilden zu behaupten und möglichst viele Kämpfer des Lichts um sich zu scharen.

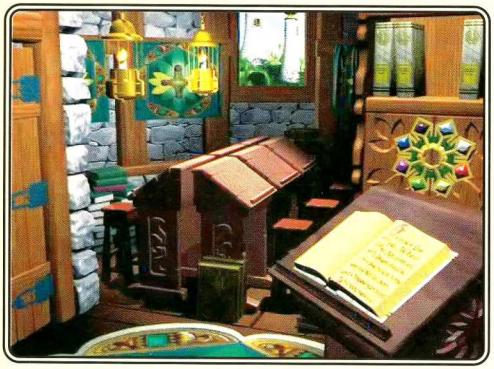
Elfen und Zwerge bewohnen die mittelalterliche Welt Urak und teilen sich die fruchtbare Scholle mit Riesen, Ogern und Drachen. Inmitten dieser idyllischen Fantasywelt ist aber auch das Böse zu Hause. Der finstere Dark Lord setzt alles daran, die letzten Bastionen des Lichts zu schleifen und alle Lebewesen unter seine Knute zu zwingen.

Im rundenbasierten Fantasyspiel „Lords of Magic", als strategisches Rollenspiel von Sierra aus der Taufe gehoben, übernimmt der Spieler die Rolle eines Lords des Lichts, der das Wagnis auf sich nimmt, den Fluch des Bösen zu brechen. Dabei kann der Spieler bereits in der Demo drei Wege einschlagen und das Abenteuer wahlweise als Krieger, Zauberer oder Dieb angehen.

Sobald das Spiel beginnt, findet sich der Lord zusammen mit einer Handvoll folgsamer Kämpfer in einer wunderschön gezeichneten Fantasywelt wieder, die isometrisch in 3D aus der Schrägdraufsicht gezeigt wird. In jeder einzelnen Runde steht dem Trupp eine limitierte Anzahl Bewegungspunkte zur Verfügung, die gut genutzt werden sollte.

Überall im Terrain sind strategische Gebäude zu sehen, die sich mit der Maus anklicken lassen. Werden die Gebäude gelb umrandet, gehören sie dem Spieler. Rote Rahmen machen auf die Gegenwart des Feindes aufmerksam.

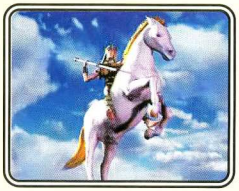
Nachdem der eigene Trupp mit der Maus markiert wurde, kann er in Bewegung gesetzt werden, indem das Ziel anvisiert wird. Reichen die Bewegungspunkte aus, kann das Gebäude in der gleichen Runde auch noch geentert werden. Prompt wechselt die Ansicht und zeigt nun einen kleinen Ausschnitt aus dem Inneren des ausgewählten Gebäudes – in 3D. In der Regel muß die Ansicht nun mit der Maus zu den Seiten hin gescrollt werden, um festzustellen, wo sich die Feinde verborgen haben. Noch während das Spiel pausiert, kann der Spieler seinen Kriegern erste Anweisungen geben. Neben dem von jeder einzelnen Person erwünschten Kampfmodus – Angriff, Verteidigung oder Berserker-Modus – geht es bei der Kampfvorbereitung um die Plazierung der Einheiten. Die Bogenschützen sollten dabei an die vorderste Front manövriert werden, dicht gefolgt von den Speerkämpfern und dem auf einem Drachoiden reitenden Lord höchstpersönlich. Dieser sollte sich ein wenig im Hintergrund halten. Denn wird er getötet, ist das Spiel sofort vorbei.



Ein Druck auf die Leertaste leitet den Kampf ein, außerdem werden nun die angeordneten Bewegungen ausgeführt.

Auch nachdem der Fight in Echtzeit begonnen hat, kann der Spieler noch Einfluß auf das Geschehen nehmen, indem er einzelne Kämpfer umgruppiert oder das Feuer der Pfeile per Mausklick auf einen bestimmten Gegner zentriert. Mit etwas Geschick kann man – zumindest in der Demo – den Sieg leicht erringen.

Spielbare 18-MB-Demo auf der Heft-CD!



Wer beim Kämpfen und Morden ein Auge frei hat, sollte sich mit Muße die perfekt animierten Figuren anschauen. Da gibt es unter den Gegnern brutale Speerkämpfer, listig agierende Messerwerfer, mächtige Magiker und unverdrossene Bogenschützen – alle individuell in Szene gesetzt und mit ganz eigener Kampftaktik. Energiebalken über den Köpfen der Figuren zeigen übrigens an, wie es gerade im Gefecht um die „Gesundheit" der Kämpfenden bestellt ist.

An Erfahrung reicher

Schafft es der Spieler, alle Gegner zu meucheln, so wird der



Duell der Zauberer.

zu tragen, daß die Dörfer unter dem eigenen Schutz nicht hinterrücks überfallen und wieder von den Finsterlingen vereinnahmt werden.

eines Rollenspiels mit denen eines rundenbasierten Strategiespiels. Aus der brisanten Mixtur entsteht ein bildgewaltiges Fantasyabenteuer, das man aktiv mitgestalten kann. Schon bald verfügen die eigenen Figuren über neue Fertigkeiten, bessere Waffen und Zauber-

Ressourcen in der Demo nicht mitwachsen. Hinzu kommt, daß sich die Testversion nach einem Zusammentreffen mit einem bestimmten Feind von selbst terminiert. Auf diese Weise ist die Demo nach etwa 20 Runden bereits abgeschlossen. Das sollte aber ausreichen, um ein bis zwei Stunden Fun & Magic am Bildschirm zu genießen.

In der Vollversion kann der Spieler nicht nur einen Lord lenken, sondern seinen Spielführer aus allen acht verfügbaren Gruppen wählen – wobei die Figur des Todes nur verwendet werden kann, wenn man das Spiel zuvor mit einer anderen Figur durchgespielt hat. Insgesamt stehen 24 Startcharaktere in drei Schwierigkeitsgraden zur Verfügung, so daß „Lords of Magic" alles in allem 72 Startkonfigurationen bereitstellt.

In der Vollversion ist es außerdem möglich, das Spiel mit mehreren Freunden im Internet oder im Netzwerk anzugehen.



Selten hat man in einem Fantasyspiel derart detaillierte und einfallsreich gezeichnete Gebäude gesehen.

Stoßtrupp automatisch an die Oberfläche zurückgeführt. Jetzt ist es an der Zeit, Bilanz zu ziehen. Eine Tabelle zeigt die Anzahl der Toten auf beiden Seiten. Interessant ist dabei auch die Angabe der Goldsäcke und Edelsteine, die die Kämpfer des Lichts als Beute für sich verbuchen können. Noch wichtiger als materielle Dinge sind allerdings die Erfahrungspunkte, die im nächsten Kampf für bessere Resultate sorgen werden. Auch der Ruhm der Truppe steigt bei jedem Sieg, was dafür sorgt, daß sich nach und nach immer mehr Kämpfer, Diebe, Zauberer und andere Figuren freiwillig und automatisch Ihnen anschließen.

Noch besser: Durch die Befreiung zuvor unterdrückter Tempelanlagen und Dörfer wird die Dankbarkeit der Bewohner heraufbeschworen. Schon bald hat man den Segen einer ganzen Religion im Rücken und wird von anderen Örtlichkeiten regelmäßig mit Gold, Nahrungsmitteln oder anderen Gütern versorgt. Um so wichtiger ist es da natürlich, dafür Sorge

Zug um Zug

Sobald die Bewegungspunkte der Truppe verbraucht sind, klickt der Spieler auf den Rundenzähler unten rechts im Spielfenster. Nach und nach kommen nun die vom Computer geführten Parteien zum Zuge. Dabei kann es durchaus dazu kommen, daß andere Truppen plötzlich über die gerade im Schirm sichtbare Szenerie reiten oder Finsterlinge vor den Augen des zur Untätigkeit verdammten Spielers eine Festung stürmen und übernehmen.

Ab und an erscheint auch der Lord einer anderen Region auf dem Plan und stellt sich vor dem eigenen Lord auf. In diesem Fall kann man natürlich das Schwert zücken, um einen Kampf zu wagen. Es schadet aber auch nichts, vorher ein kleines Pow-Pow abzuhalten. Im Gespräch lassen sich nicht nur sinnvolle Allianzen schließen, sondern auch Kämpfer, Güter und Geschenke austauschen.

„Lords of Magic" verschmilzt auf diese Weise die Elemente

sprüche, die zum Teil so mächtig sind, daß man mit ihnen sogar die Landschaft verändern kann.



Auswahl einer Spielfigur.



Hat jemand sein Pilzbestimmungsbuch dabei?

In der Demoversion kann der Spieler nur ein kleines Terri torium durchstreifen, dessen unsichtbare Grenzen nur bei einem Kontakt hervortreten. Außerdem ist es in der Demo nicht möglich, die eigenen Gebäude und Siedlungen zu erweitern, so daß die nutzbaren

Lords of Magic

System: Windows 95, DirectX
Autor: Sierra on line aka CUC Software International GmbH
Internet: http://www.sierra.de
Tip: ☆☆☆☆☆



Addiction Pinball 1.1

Flippern mit Würmern

Spielbare 16-MB-Demo auf der Heft-CD!

Vom Team 17, das uns bereits das Ballerspektakel „Worms 2" beschert hat, kommt demnächst ein neuer realistischer Flipper in die Regale des Fachhandels – „Addiction Pinball". Klar, daß die bekannten Würmer auch hier mit von der Partie sind.

Die Vollversion von „Addiction Pinball" wartet mit zwei Flippertischen auf, die „Worms" und „Ralley Fever" heißen. Sechs verschiedene Ansichten und Grafikauflösungen von 640x480 bis 1024x768 sind frei wählbar bei einer 24-Bit-Farbtiefe. Für ein realistisches Feeling beim Spielen sorgt nicht nur die opulente 3D-Grafik, sondern vor allem die Klangkulisse, die in mühsamer Handarbeit von echten Flipperautomaten aufgenommen wurde.

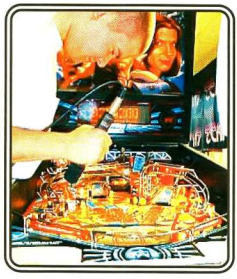
Der bereits in der Demo verfügbare „Worms"-Flippertisch verfügt über 160 animierte Lichtquellen, Objekte und Charaktere. Damit das Abschießen von blinkenden Targets, das Versenken der Bälle in vielen geheimnisvollen Löchern und das Erstürmen der verschiedenen Rampen und Röhren nicht langweilig wird, bietet der Tisch mehrere Multiball-Modi, einschließlich des Modus „Total Wormage", in dem der Spieler mit sechs Bällen gleichzeitig balancieren kann. Wer es schafft, die Kugeln mit mehreren Paddeln unter Kontrolle zu halten, der kann sich an die Aufgabe heranwagen, eine von mehreren Missionen zu erfüllen. Diverse kleine Spiele im Spiel wie „Rate die Karte" oder „Super Schaf" (mit fliegenden Schafen, irre!) lassen außerdem am Bildschirm die Post abgehen. Passend dazu kann man sechs verschiedene Waffen einsammeln.

Leider ist der Spaß in der Demo nach einigen Minuten bereits vorbei – das Programm bricht ab und muß erneut gestartet werden, was aufgrund der vielen Werbebildschirme etwas nervtötend ist. Das Spiel selbst ist erstklassig und bietet Flipperfreunden eine Menge Gaudi. Im Vergleich zum „Balls of Steel"-Demo fällt diese Testversion aber stark ab – man kann ja nicht einmal fünf Minuten am Stück spielen und testen.



Der „Worms"-Flipper in der Komplettansicht.





Die Soundeffekte des Spiels wurden mit Mikrofonen an Originalflippern aufgenommen.

Spielsteuerung

Ball starten	<Return>
Linker Flipper	<SHIFT links>
Rechter Flipper	<SHIFT rechts>
Stoß links	<ALT> links
Stoß rechts	<ALT> rechts
Stoß unten	<Leertaste>
Pause	<P>
Abbrechen	<ESC>
LED transparent	<C>
LED Schalter	<L>

Addiction Pinball 1.1

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Micropose Deutschland
Internet:	http://www.team17.com und http://www.microprose.de
Tip:	☆☆☆☆

Haben Sie eine Ausgabe von SharePlay versäumt?



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

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

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

Wichtig: Bitte achten Sie darauf, Konto und BLZ korrekt einzutragen. Wenn diese falsch sind, entstehen Rücklastschriftkosten in Höhe von 20 DM, die wir an Sie weiterberechnen müssen. Gleiches gilt, wenn Ihr Konto keine Deckung aufweist und die Einlösung der Lastschrift deshalb verweigert wird.

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

- ☐ **SharePlay 4/97**
- ☐ **SharePlay 5/97**
- ☐ **SharePlay 6/97**
- ☐ **SharePlay 1/98**
- ☐ **SharePlay 2/98**

Vorname

Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Datum

Unterschrift

Lastschrift

662 900 00

VOLKSBANK
BADEN-BADEN · RASTATT EG

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

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

Konto-Nr. des Zahlungspflichtigen

Bankleitzahl

Bei (Kreditinstitut)

Betrag: DM, Pf

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

noch Verwendungszweck

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

PUBLISH VERLAG GMBH

Konto-Nr. des Zahlungsempfängers

3048590405 1

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

05

05н

Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln

World Wide Rally

Meister der Straße

Spielbare 100-MB-Demo auf der Heft-CD



Wenn die Flensburger Sündenkartei bereits zu viele Punkte aufweist, dann sollte man das Rasen am besten auf den Bildschirm beschränken. Die „World Wide Rallye" lädt die besten Autofahrer zu einem Rennen ohne Limits ein.

Alle Männer lieben es, wenn die Motoren gequält aufheulen, die Fliehkräfte den Körper in den Kurven gegen die Fahrertür pressen und die Räder ihr Gummi millimeterdick auf dem Asphalt zurücklassen. In den Zeiten geschwindigkeitsbeschränkter Autobahnen und Tempo-30-Zonen in den Städten besteht allerdings kaum noch eine Chance darauf, diesen erlesenen Fahrzustand „in natura" zu erleben.

Die „World Wide Rallye" lädt die besten Fahrer deswegen am Bildschirm zu einer Tour de Tempo ein, die sich gewaschen hat. Das Programm für die DOS-Ebene wartet mit insgesamt 15 Rennstrecken auf, die wiederum zu fünf Hauptstrecken zusammengefaßt sind – das ist das Fahrterrain der internationalen Rallye-Meisterschaft. Wer glaubt, Herr über seinen Steuerknüppel zu sein, der füllt in Monte Carlo, Afrika, England, Skandinavien und Spanien jede Menge Terpentin in seinen Tank und hofft darauf, daß die Götter der gesegneten Beschleunigung ihm hold sind.



Überholen von links.



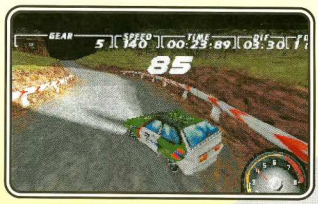
Hupps. Da habe ich wohl ein bißchen zuviel Gas in der Kurve gegeben.



Und jetzt Vollgas voraus.



Vorsicht, die Straßen sind vereist.



Auch in der Nacht kann man noch um die Kurven schleudern.

Übung macht den Meister

Zum Kennenlernen der einzelnen Strecken stellt das Programm einen speziellen Übungsmodus zur Verfügung. Hier ist man ganz allein der Kapitän der Piste und kann sein Fahrkönnen ohne lästige Konkurrenz trainieren. Eine Stimme aus dem Off kündigt sogar die nächsten Kurven an, so daß man diesen digitalen Navigator gut nutzen kann, um auch bei einem hohen Tempo rechtzeitig am Lenkrad zu drehen. Hat der Spieler die Strecke im Griff, so kann er sich zu einem Rennen anmelden, bei dem drei weitere Kontrahenten versuchen werden, den Sieg für sich herauszufahren. Kann man sich auch hier behaupten, steht die Anmeldung zur Championship auf dem Plan.

Die „World Wide Rallye" stellt den Fahrern acht verschiedene Autotypen mit unterschiedlichem Fahrverhalten und mit automatischer oder manueller Gangschaltung zur Verfügung. Einzelne Komponenten der Autos wie Reifen oder Motoren lassen sich noch vor dem Rennen an die jeweilige Strecke anpassen.

Einzig und allein die 3D-Grafik des Spiels läßt Raum zur Kritik: Die Ansicht ist sehr pixelig und fällt einfach nicht detailliert genug aus – hier müssen sich die Spanier des Programmierteams Digital Dreams Multimedia hinter der Konkurrenz verstecken. Die grobe Grafik hindert den Spieler aber nicht daran, voll aufs Gas zu drücken. Sensationelle Animationen sich überschlagender Wagen laden immerhin zu Karambolagen aller Art ein.

In der Demoversion kann der Spieler nur auf der Strecke Monte Carlo fahren – wahlweise bei Tag oder in der Nacht und in allen drei Rennmodi.

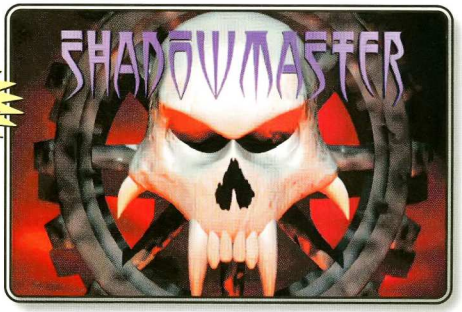
World Wide Rally

System: DOS
Autor: CDV Software
Internet: http://www.cdv.de
Tip: ✓✓✓

Shadow Master

Meister der Schatten

Spielbare 34-MB-Demo auf der Heft-CD



Der finstere Overlord versucht, das Universum zu unterjochen, indem er alle Lebewesen in seelenlose Maschinen verwandelt. Sieben Welten sind bereits konvertiert, jetzt soll es der Erde an den Kragen gehen. Wie sieht's aus – wollen Sie das nicht verhindern?

Anscheinend gibt es in den Tiefen des Universums genügend machthungrige Diktatoren, um Hunderte von Computerspielen mit einer Story zu versehen. In „Shadow Master" ist es der sinistre Overlord, der ein Faible dafür hat, unschuldige Lebewesen auf einem Planeten in waffenstarrende Biroboter umzuwandeln. Gerüchte kursieren durch das Universum, daß der Overlord als nächstes die Erde auf seinem Wunschzettel stehen hat. Um diesen Plan zu vereiteln, schickt man Sie aus, um die sieben Welten zu befreien und dem Overloard anschließend kräftig einzuheizen.

Die Demo erlaubt es dem Spieler, einen Level des Spiels vollständig durchzuspielen – allein, denn die Netzwerkoption ist erst in der Vollversion eingebaut.

Der Spieler steuert einen schweren Kampfpanzer und kann aus der 3D-Ich-Perspektive einen stetigen Blick auf das wunderliche Szenario einer ersten fernen Welt werfen. Kaum daß man sich im Probelevel orientiert hat, wanken bereits die ersten Roboter ins Bild – aufrecht stehende Mach-Robbies, die sofort das Feuer eröffnen. Zum Glück kann der Spieler dem Angriff mit dem Pulslaser und der „Mass Cannon" begegnen. Zerstört er die Roboter, bleiben Power-Ups zurück, die sich durch Überfahren aufnehmen lassen. Sie erweitern das eigene Gefährt nach und nach durch Alientechnik der feinsten Sorte – bessere Schutzschilder, neue Waffensysteme und diverse Zielvorrichtungen machen das Metallzerknautschen am Bildschirm bald zu einer wahren Freude.

Je tiefer der Spieler mit seinem waffenstarrenden Fliwatüt in die Gefilde des Overlords vordringt, um so heftiger fällt auch die Gegenwehr aus. Wirklich unheimlich anzuschauende Spinnen, Drachen, Skorpione und Kraken aus Metall und Knochen wanken hier über den Boden und nehmen den menschlichen Gegner ins Visier. Zum Glück hilft ein stetig eingeblendeter Radar dabei, die Kontrahenten im 360°-Winkel im Auge zu behalten.

3D-Ballerspiele gab es schon viele. „Shadow Master" überzeugt mit den unheimlichen Designs der Roboter, die wie die Werke von Giger nach einem durchzechten Wochenende wirken. Für die sehr einfallsreichen Roboterkreaturen ist Rodney Matthews verantwortlich, der auf der Web-Site von Psygnosis zusammen mit seinem Werk vorgestellt wird.

Wer nach dem Durchspielen des Demolevels feststellt, daß er ohne „Shadow Master" nicht mehr sein kann, der kann in der Vollversion insgesamt 16 Missionen meistern.

Tastenkombinationen der Demo

<Strg>, <Enter> oder <Alt> – primäre Waffe abfeuern

<Shift> sekundäre Waffe abfeuern

<\> – primäre und sekundäre Waffe gleichzeitig zünden

<Leertaste> – sekundäre Waffe wählen

<Cursortasten> – Bewegung in die angegebene Richtung

<<> oder <z> – Gas links

<>> oder <x> – Gas rechts

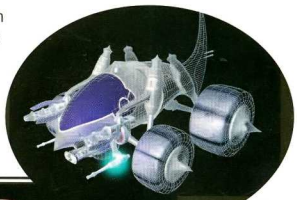
<page up> – hochschauen

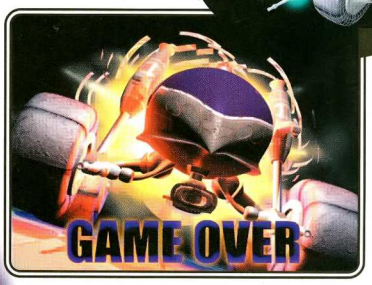
<page down> – nach unten schauen

Shadow Master

System:	Windows 95, DirectX 5.0
Autor:	Psygnosis
Internet:	http://www.psygnosis.com
Tip:	✌✌✌✌







Spielbare 20-MB-Demo auf der Heft-CD!

Unterwasser-Spektakel

„Sub Culture“ entführt Sie in eine bizarre Unterwasserwelt. Treffen Sie auf das Völkchen von Bubba Kosh. Die nur zwei Zentimeter großen Unterwassermenschen haben in den Untiefen eine eigene Zivilisation aufgebaut – nicht minder chaotisch als die unsrige. Begleiten Sie unseren Helden (?!) Bubba Kosh doch einfach ein paar Tage lang.



Die Wissenschaftler zucken derzeit noch ahnungslos mit den Schultern, wenn es darum geht, eine Aussage über das Leben in den Tiefen der Ozeane zu machen: Nichts genaues weiß man nicht. Besitzer des Spiels „Sub Culture“ wissen da schon mehr. Denn ganz unten am Boden des Meeres, in den sogenannten Untiefen, leben die Prochas und die Bohine. Bei ihnen handelt es sich um Unterwasserlebewesen, die den Menschen nicht unähnlich sind – wie am stets schwelenden Zank zwischen den beiden Völkern abzulesen ist. Der Unterschied ist nur: Die Unterwassermenschen sind gerade einmal zwei Zentimeter groß!

Im Spiel treffen wir auf Bubba Kosh, einen stahlharten Burschen, der mit Hilfe seines 12-Zentimeter-U-Bootes nach Thorium schippert. Das ist ganz gewiß ein gefährlicher und harter Job. Aber – irgendwie muß man ja sein Geld verdienen, oder?

Eines Tages kehrt Bubba von seiner Arbeit nach Hause zurück und findet einen netten Gruß aus der Oberwelt vor: Eine achtlos von den Menschen weggeworfene, leere Konservenbüchse hat sein Haus vollkommen unter sich begraben und plattgewalzt. Hin und hinüber ist damit nicht nur Bubbas Unterkunft, sondern auch seine gesamte Ausrüstung, die er sich gerade angeschafft hat. Das Metall der Konservenbüchse ist zwar unter Wasser sehr viel Geld wert. Aber wie soll Bubba es bergen, so ganz ohne Ausrüstung und Geld? Also bleibt ihm nichts anderes übrig, als mit seinem U-Boot Aufträge anzunehmen, die ihm vielleicht schnell die erhoffte Kohle einbringen.



Kommt das U-Boot in die Nähe der Gebäude, werden mitunter Nachrichten empfangen.

Per U-Boot in die Untiefen

Der Spieler lenkt Bubbas U-Boot mit den Cursortasten. Schnell gewöhnt man sich an diese Steuerung des Unterwassergefährts, das aus dem Follow-Modus in 3D gezeigt wird. Regelrecht einzigartig ist dabei das simulierte Unterwasser-Feeling, weil das Spiel wie beim Tauchen immer nur die direkte Umgebung klar anzeigt und weiter entfernte Objekte in der grauen Wasserwand verschwinden läßt. Das Gefühl, mit dem U-Boot zu tauchen, wird sehr gut vermittelt. Dafür sorgt nicht nur das perfekte Scrolling mit vielen Freiheitsgraden, sondern auch die epische Kulisse. „Oben“ ist die zerwühlte Wasseroberfläche zu erkennen, unten zerklüften Unterwasserberge das Terrain. Inmitten der Bodenverwerfungen ist eine fantastische Stadt angesiedelt, durch deren Gebäude Bubba mit seinem U-Boot kurven kann.

Schon bald manövriert der Spieler sein U-Boot wie ein alter Meister und macht sich auf die Suche nach einem grün



Andocken an einem Gebäude – die Sache läuft vollautomatisch ab.

aufpoppenden Viereck, das auf eine erste Andockstelle aufmerksam macht. Auf diese Weise stößt er auf den City Relay Tower des Trypton Instituts. In der Demoversion kann man sich vollautomatisch andocken lassen, um einen einzelnen (vollständig spielbaren) Auftrag entgegenzunehmen: Ein anderes U-Boot ist mitten in einem entfernten Höhlensystem verloren gegangen. Angesichts des dräuenden Kriegs zwischen den Unterwasservölkern würde eine erfolgreich durchgeführte Rettungsmission die Moral der Bevölkerung sicherlich stark anheben.

Also sei es drum: Bubba nimmt den Auftrag an und macht sich auf die Suche nach der besagten Höhle. Die ist gar nicht so einfach zu finden, da das befahrbare Terrain in der Demoversion stark eingeschränkt ist und eine unsichtbare Barrikade um die Stadt herum den Bewegungsdrang von Bubba limitiert. Immerhin ist klar, daß die Höhle am Bergmassiv selbst zu finden sein muß. Fährt man mit dem U-Boot direkt am zerklüfteten Berg entlang, ist sie denn auch bald gefunden. Vorsicht ist nur geboten, weil sich laut Aussage des Auftraggebers Piratenschiffe in diesem speziellen Bereich tummeln sollen.

Bei der Exkursion der Redaktion trafen wir auf keine Piraten, dafür aber auf lebensecht simulierte Fischschwärme, die natürlich gigantisch wirken, weil die Unterwassermenschlein doch nur zwei Zentimeter groß sind. Es ist auf jeden Fall ein Erlebnis, plötzlich riesige Feuerfische vor der Frontscheibe zu sehen. Oder zu beobachten, wie sich ein neugieriger Tigerhai in engen Bahnen um das U-Boot herumwindet.

Wenn sich dann noch die Sonnenstrahlen von der nahen Oberfläche im Wasser brechen, ist die Simulation perfekt – die implementierte „Renderware-Engine“ mit ihrer lebensechten Lichtbrechung hat sich für das Spiel bezahlt gemacht.



Die Fische in der Unterwasserwelt sind ihren realen Vorbildern nachempfunden.

Orientierung per Radar

Im Höhlensystem selbst bleibt nicht viel Platz zum Manövrieren, weil die Gänge sehr eng ausfallen. Da ist es umso ärgerlicher, wenn ein skurriler Tiefseefisch plötzlich Jagd auf das U-Boot macht und erst mit mehreren Raketen abgewehrt werden muß.

Schon bald leuchtet aber auch in der Höhle das grüne Follow-Me-Rechteck auf, das der Spieler bereits beim Andocken an ein Unterwasser-Gebäude kennengelernt hat. Hier kennzeichnet es das Missionsziel, das Bubba auf diese Weise gezielt ansteuern kann. Doch wie soll es auch anders sein – der direkte Weg zum Ziel ist versperrt. Ob man vielleicht über einen Umweg an das verschüttete U-Boot herankommen kann?

Es kommt noch schlimmer: „Sub Culture“ hält sich streng an den Rhythmus von Tag und Nacht. Da kann es gerade in der Demo schon einmal vorkommen, daß man mitten in der Höhle plötzlich die eigene Hand vor Augen nicht mehr sehen kann – nur die Leuchttentakel der Höhlenfische sorgen mitunter für etwas Licht – auch wenn man ahnt, daß die Begegnung mit diesen Viechern gleich wieder für Ärger sorgt.

Wer nicht warten möchte, bis die Sonne wieder aufgeht, der nutzt die Automap-Funktion am oberen Bildschirmrand als Radar. Sie zeigt die Wandungen der Höhle rings um das U-Boot an. Mit etwas Geschick sollte es kein Problem sein, sich allein mit der Hilfe des Radars zu orientieren, um die Mission zu lösen.

Komplexe Missionen in der Vollversion

In der Vollversion warten 30 Missionen auf den Spieler, der Lust darauf hat, zwischen den verfeindeten Völkern zu vermitteln, Piratennester auszuräuchern, Handel zu treiben oder Kooperationen mit den verschiedenen Auftraggebern einzugehen.

Ubi Soft unterhält übrigens eine große Domain im Internet. Hier haben die Spieler von „Sub Culture“ ein digitales Pinboard installiert, das Schummeltricks, Lösungshilfen und Spielguides bereithält.

Tastenkombinationen der Demo

Drehung:	Pfeiltasten
Vorwärts:	<A>
Rückwärts:	<Y>
Hoch:	<S>
Runter:	<X>
Waffenauswahl:	<?> und <`>
Schießen:	<Leertaste>
Werkzeugauswahl:	<ü> und <+>
Werkzeugaktivierung:	<Strg>
Kamera-Ansichten:	<F1>-<F4>
Nachrichtenliste:	<F6>
Archiv der Meldungen:	<F7>

Cheatcodes zum Schummeln

Bitte die folgenden Codes direkt beim Spielen eingeben, um sie zu aktivieren.

billy	= höhere Geschwindigkeit
kamikaze	= selbst töten (dumm gelaufen)
mutant	= Schutz vor Strahlung
tick	= Geigerzähler aktivieren
tonka	= Außenhülle verstärken
refil	= volle Schildstärke
wonga	= Geld ohne Ende

Sub Culure

System: Windows 95, DirectX 5.0
Autor: Ubi Soft
Internet: http://www.ubisoft.de
Tip: ☆☆☆☆☆

Wie geht das eigentlich? Spielregeln im Überblick

Jetzt lerne ich Bakkarat!



Wer gerne ins Kino geht, Geheimdienstromane liest oder einen Verwandten beim englischen Geheimdienst hat, wird wissen, daß Bakkarat das Lieblings-Kasinospiel von James Bond ist. Doch obwohl es in allen Kasinos der Welt zu Hause ist und die erforderlichen Spielkarten in fast jedem Haushalt zu finden sind, kennen die meisten Menschen lediglich seinen Namen. Da ist es an der Zeit, sich dieses interessante Spiel einmal näher anzuschauen ...

Gespielt wird Bakkarat mit einem Standard-Karten-Set, das aus zweimal 52 Karten besteht. Solch ein Doppelpack halten Sie sicherlich im Familienschrank bereit – für die Spiele Bridge, Rommé oder Canasta. Lediglich die Joker müssen aus dem Kartensatz entfernt werden.

In der einfachsten Variante, die Sie am PC auch mit dem Programm „Video Baccarat" (auf der Heft-CD) nachspielen können, sind lediglich Spieler und Bank beteiligt. Im deutschen Kasino wird hingegen in den meisten Fällen die „chemin-de-fer"-Variante gespielt. Hier geht die Bank reihum; das heißt, daß jeder der Spieler mal als Geber und damit als Bank an der Reihe ist. Hinzu kommen dabei beliebig viele Mitbieter, die auf die einzelnen Spieler setzen, aber ansonsten nicht ins Spiel eingreifen dürfen. Zudem wird in echten Kasinos mit insgesamt sechsmal 52 Karten gespielt. Doch kommen wir zurück zu den Grundregeln der einfachen Variante:

Das Ziel des Spiels ist es, mit seinen Karten die Summe „9" zu erreichen bzw. näher an sie heranzukommen als der Mitspieler (hier die Bank).

Los geht's!

Spieler und Bank erhalten jeweils zwei Karten vom Stapel. Der Spieler darf nun zu Anfang jeder Runde bestimmen, ob er auf seine eigenen Karten oder auf die der Bank setzt. Außerdem kann er die zu setzende Summe (bis zum zuvor vereinbarten Tischlimit) pro Runde frei festlegen.

Das As zählt einen Punkt, die Karten 2 bis 9 zählen ihren angegebenen Wert und die Karten 10, Dame, Bube, König jeweils 0 Punkte. Die höchste Summe, die Spieler oder Bank jeweils erreichen können, beträgt 9. Erreicht eine der beiden Seiten mit ihren Karten eine größere Punktzahl, werden von dieser automatisch 10 Punkte wieder abgezogen.

Beispiele dazu :

- 6 und 8 ergeben zusammen die Punktzahl 4 (6+8-10= 4).
- 3 und 2 ergeben die Punktzahl 5 (3+2=5).
- As und 9 ergeben die Punktzahl 0 (1+9-10=0).
- König und As ergeben die Punktzahl 1 (0+1).

Nach den ersten beiden Karten entscheidet es sich, ob der Spieler bzw. die Bank noch eine weitere Karte bekommt oder nicht.

Wann gibt's die dritte Karte für den Spieler?

Hat der Spieler mit seinen ersten beiden Karten den Wert 8 oder 9 erreicht, so wird dieser Wert sofort mit dem Wert der beiden Karten der Bank verglichen. Liegt die Bank mit ihren beiden Karten unter dem Wert, so hat der Spieler sofort gewonnen. Eine weitere Kartenaufnahme erübrigt sich demnach.

Punkte des Spielers	Dritte Karte?
0	Ja
1	Ja
2	Ja
3	Ja
4	Ja
5	Ja
6	Nein
7	Nein
8	Nein
9	Nein

Tabelle 1: Dritte Karte für den Spieler.

Der Spieler bekommt außerdem keine weitere Karte, wenn die beiden ersten Karten zusammen den Wert 6 oder 7 aufweisen. Er erhält allerdings dann eine dritte und damit auch letzte Karte, wenn die beiden ersten Karten einen Wert bis höchstens 5 Punkte ergeben.

Wann gibt's die dritte Karte für die Bank?

Hat die Bank hingegen mit den ersten beiden Karten den Wert 8 oder 9 erreicht, so wird dieser Wert sofort mit dem Wert der beiden Karten des Spielers verglichen. Ist dieser niedriger, hat die Bank direkt gewonnen. Eine Kartenaufnahme erübrigt sich. Die Bank erhält eine dritte Karte nur unter einer der folgenden Voraussetzungen:

a) Die Bank bekommt eine dritte und letzte Karte, falls der Spieler keine weitere Karte er-

hält (s.o.) und die eigenen Karten einen Wert von höchstens 5 Punkte ergeben.

Punkte der Bank	Dritte Karte für Bank, wenn Spieler keine dritte Karte erhalten hat:
0	Ja
1	Ja
2	Ja
3	Ja
4	Ja
5	Ja
6	Nein
7	Nein
8	Nein
9	Nein

Tabelle 2: Regel a) – Dritte Karte für die Bank.

b) Die Bank erhält ebenfalls eine dritte Karte, wenn der Spieler eine dritte Karte erhalten hat und dabei eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

Punkte der Bank	Dritte Karte für Bank, falls Spieler dritte Karte erhalten hat:
0	Ja
1	Ja
2	Ja
3	Ja, wenn dritte Karte des Spielers = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9 oder 0
4	Ja, wenn dritte Karte des Spielers = 2, 3, 4, 5, 6 oder 7
5	Ja, wenn dritte Karte des Spielers = 4, 5, 6 oder 7
6	Ja, wenn dritte Karte des Spielers = 6 oder 7
7	Nein
8	Nein
9	Nein

Tabelle 3: Regel b) – Dritte Karte für die Bank.

Puh... das hört sich aber ganz schön kompliziert an. Stimmt. Wir hören jetzt mit der grauen Theorie auf und starten das farbenprächtige „Virtual Baccarat" auf der Heft-CD. Die folgenden Spielausschnitte können Sie direkt mit den Regeln vergleichen. Um dann anschließend selbst eine Partie zu wagen, brauchen Sie im Programm nur auf den Button „Deal" zu klicken.

Spiel-Beispiel Nr. 1



Abb. 1a – Der Spieler bekommt eine dritte Karte. Die Bank darf jedoch laut Tabelle 3 keine weitere Karte ziehen.

Abb. 1b – Leider zieht der Spieler nur ein As und erhöht damit den Wert seiner Karten nur auf 1. Die Bank gewinnt, da sie mit ihren 7 Punkten näher an der 9 ist.



Spiel-Beispiel Nr. 2



Abb. 2a – Der Spieler erhält bei 7 Punkten keine weitere Karte, dafür aber die Bank, die mit ihren Karten bisher nur 5 Punkte hat.



Abb. 2b – Die Bank zieht den Buben und erhält somit nur 0 Punkte hinzu. Es gewinnt also der Spieler.

Spiel-Beispiel Nr. 3



Abb. 3a – Der Spieler hat einen Punkt, die Bank hat o Punkte. Beide bekommen eine dritte Karte.



Abb. 3b – Klare Sache. Die Bank gewinnt mit ihren 7 Punkten natürlich das Spiel.

Spiel-Beispiel Nr. 4



Abb. 4 – Kurz und schmerzlos. Wer 9 Punkte hat, ist nicht zu schlagen.

Falls sich übrigens bei Bank und Spieler gleiche Werte ergeben sollten, so geht das Spiel unentschieden aus und der Einsatz kann in das nächste Spiel übernommen werden.

Eine letzte Regel

Achten Sie vor einem echten Spiel in einem Kasino oder auch bei einem Online-Spiel um echtes Geld unbedingt darauf, nach welchen Regeln hier gespielt wird. Es gibt nämlich neben den eben erklärten Grundregeln einige Besonderheiten, die zumindest von Land zu Land unterschiedlich ausfallen. Dies betrifft vor allem den Umgang mit dem Höchsteinsatz, die Rechte an der Übernahme der Bank während des Spielverlaufs und auch das Recht auf Zwang oder Wahl zum Ziehen der dritten Karte. So ist es beispielsweise in manchen Ländern üblich, daß der Spieler über die Aufnahme einer dritten Karte frei entscheiden kann, solange er weniger als 8 Punkte hat und allein gegen die Bank bietet (das sogenannte Banco solo–Spiel).

Ein allzeit gutes Bakkarat-Blatt wünscht Ihnen

Ihr Jens Grabig

Bakkarat-Spiele aus der Shareware-Szene

Sie finden auf der Heft-CD insgesamt vier Bakkarat-Spiele aus der Shareware-Szene, die alle den oben angeführten Regeln entsprechen.

Empfehlen möchte ich Ihnen zum Start das mehrfach erwähnte „Video-Baccarat" von Jay J. Falconer.

Wenn Sie eines der Programme nach der Testzeit weiterhin einsetzen wollen, können Sie es beim jeweiligen Shareware-Autoren als Vollversion bestellen. Bitte unterstützen Sie dieses Vertriebskonzept.

Jens Grabig

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint am 15. 5. 98

Nichts Genaues weiß man nicht: Alle neuen Spiele, Vollversionen und Demos, deren wir habhaft werden konnten, liegen bereits auf der Heft-CD dieser SharePlay vor. Sicher ist nur eines: Auch in zwei Monaten servieren wir Ihnen wieder einen brandaktuellen Spiele-Cocktail mit **mindestens 100 neuen Shareware-Spielen** und vielen Demos und Vollversionen. Wir würden uns freuen, Sie wieder bei uns begrüßen zu dürfen.

Tip:
Großes Gewinnspiel

Auf der Homepage der Redaktion im Internet (http://www.typemania.de) gibt es bereits seit Februar ein Gewinnspiel mit derzeit über 4000 Teilnehmern pro Woche. Zu gewinnen gibt es Vollversionen bekannter Programme, kostenlose Probehefte, Comics, Bücher und vieles mehr. Vielleicht gehören ja auch SIE schon bald zu den Gewinnern. Schauen Sie doch einmal vorbei.

Meckerbox

Seit Jahren freue ich mich wie ein Kind auf meine tägliche Post. Selbst ganz besonders bösartige Rechnungen können meine Freude nur selten dämpfen, denn meistens finden sich Belegexemplare von Zeitschriften und CDs in der Post, an denen ich mitgewirkt habe – das ist dann immer ein schönes Erfolgserlebnis. Auch Leserbriefe und kostenlose Rezensionsexemplare erhöhen den Poststapel.

Doch leider wächst und wächst der Stapel von Woche zu Woche immer mehr an, was die „Junk"-Post betrifft. Darunter verstehe ich lästige und unnütze Pressemitteilungen von Verteilern, auf die ich mich nie habe aktiv setzen lassen.

^1„1998 wird Jahr des Extranets" heißt es da mit fehlendem Artikel. Na und? Who cares? Was kümmert es mich, wenn laut Pressemitteilung verkündet wird, „daß Ende 1999 mehr als 40% der europäischen Großunternehmen die Kommunikation mit Geschäftspartnern über das Extranet abwicklen werden"? Ich habe mit Großunternehmen doch rein gar nichts am Hut.

Ositron meldet unterdessen stolz die „Telefonintegration am Arbeitsplatz mit großer Zukunft". Aha. Besser ist nur die Schlagzeile „FaxG4: Unschlagbar billig!" mit dem peppig formuliertem Bonmot: „Zu den schwarzen Löchern der Unkenntnis gehört das verbreitete Vorurteil, Faxen sei ein langsamer und daher teurer Datenübertragungsprozeß." Wie gut, daß mein schwarzes Loch nun endlich gestopft wurde.

So richtig heftig schlagen Meldungen wie „Neue Ausführung von APEX True DBGrid Pro 5.0 VC++ jetzt 24 Stunden täglich erhältlich" und „Compuware liefert mit Uniface 7.2 eine durchgängig komponentenorientierte Entwicklungsumgebung aus."

Woche für Woche füllen Pressemitteilungen wie diese eine ganze Papiertonne, die pro Leerung immerhin knapp acht Mark kostet. Danke. Warum ich die Pressemitteilungen nicht storniere? Weil den Sendungen manchmal Kugelschreiber, Mausmatten, Anstecknadeln oder Bonbons beiliegen. Und das versöhnt das Spielkind in mir sofort wieder.



Carsten Scheibe

Das SharePlay-Team:

Verleger und Herausgeber:
Dipl.-Ing. (FH) Holger Bucher
Chefredakteur:
Carsten Scheibe
Redaktionelle Mitarbeit:
Jens Grabig
Matthias Neumann (Cartoons)
Redaktion SharePlay:
Redaktionsbüro Typemania
Werdener Str. 10, 14612 Falkensee (bei Berlin)
Fax: 0 33 22-50 08-66
E-Mail: Typemania@compuserve.com
Internet: http://www.typemania.de
Layout/Grafik/Reproduktion:
Schüle Graphics
Draisstr. 20, 76448 Durmersheim
Tel. 0 72 45/93 90 70, Fax 93 90 69
E-Mail: schuelegraphics@ilk.de
Internet: http://www.schuele-graphics.de/
Druck:
Druckerei E. Schwend GmbH + Co. KG
Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch Hall
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch Hall
Tel. 07 91/4 04-0, Fax 07 91/4 04-2 22
Vertrieb:
SPECIAL-INTEREST!
Zeitschriften Distribution & Marketing GmbH
Waldstr. 70, 63128 Dietzenbach
Tel. 0 60 74/82 35-0, Fax 0 60 74/82 35-23
Anzeigenleitung und -verkauf:
Tetrix Medien & Verlags GmbH
Schillerstr. 14, 37269 Eschwege, Tel. 0 56 51/9 81 04
Fax 0 56 51/9 63 77, E-Mail: tetrix@mbi-net.de
Abonnementverwaltung:
Der LeserClub
Heiner-Fleischmann-Str. 2, 74172 Neckarsulm
Tel. 0 71 32/95 92 05. Fax 0 71 32/95 92 09
Verkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.
Erscheinungsweise: zweimonatlich
Verlagsanschrift:
Publish Verlag GmbH
Körnerstraße 34, 76571 Gaggenau
Tel. 0 72 25/98 35 67, Fax 0 72 25/98 35 69

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

ISSN 1434-7792 • 2. Jahrgang

Fantasy und Action



Die Fantasy-Special-Ausgabe mit „Magic of Endoria"-Vollversion!



Brandaktuell: Falcon 4.0 Demo und Exclusiv-Report!

Mit vollgepackten CDs!

Das Heft für Gewinner!

Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt den Weg in die oberen Levels. Sämtliche Tricks und Kniffe werden offengelegt. Geheimfunktionen und Schummellösungen erleichtern den High-Score.

Zusätzlich gibt es spielbare Demos auf der Heft-CD!





Software-Tuning

Optimieren Sie Ihren PC mit 11 Vollversionen und jede Menge Shareware – und alles für

nur 16,90 DM