Mit Spiele-CD

Nr. 3/99 · April/Mai '99

Jede Menge Spiel-Spaß für Ihren PC!

SharePlay

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

ISSN 1434-7792 3. Jahrgang

Das Shareware-Spiele-Magazin

Brandneu!

200 Shareware-Games:

Auf CD

- Knobel-Spiele
- Konsolen-Klassiker neu geklont!
- Neue Crazy Games
- Extra: Murk 1.1 • Spheres of Chaos 1.06 • 3D Space Fighter 1.1 • 3D Frogman 1.0

7 Voll-Versionen:

- „Girls, Girls, Girls"
- Screensaver Sebby 2.0
- Knobel-Spiel Crazy Area 2.1
- PaperChanger 1.0
- SF Aquariumbetrachter 1.0
- 64 heiße Nackt-Fotos
- TZ-Minigolf Sexy 1.1



Erotik-Knüller:

TZ-Minigolf Sexy 1.1



ein Red Bull

Vollversion mit 36 Bahnen



CD fehlt?
Wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

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

Rekordverdächtig:

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

4 Vollversionen
- Tapetenwechsler PaperChanger 1.0
- Bildschirmschoner Sebby 2.0
- Knobelspiel Crazy Area 2.1
- SF Aquariumbetrachter 1.0

Shareware-Hits
- 3D Space Fighter 1.1
- Digging Jim 1.00 • Murk 1.1
- Kyodai Mahjongg 7.21 u.v.m.

3 Erotik-Vollversionen
- Screensaver „Girls, Girls, Girls" mit 50 scharfen Fotos
- TZ-Minigolf Sexy 1.1: 36 spielbare 3D-Bahnen
- 64 Nacktfotos

Neuer Crazy Games Shareware-Sampler
Mit 29 Knobelspielen, direkt von CD spielbar

COMPACT disc

Publish Verlag GmbH

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

24 Stunden in der SharePlay-Redaktion:

Foto-Report aus dem Chaos!

Aktuelle Spiele-Demos:
- Gruntz
- Gangsters
- Excessive Speed

4 394222 116905 03

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

Beide Magazine mit CD-ROM!





Spielemagazine aus dem Publish Verlag

Jetzt im Zeitschriftenhandel!



Spielen macht Spaß

REKORD: Zum erstenmal seit Bestehen der SharePlay haben wir es geschafft, über 200 neue Shareware-Spiele auf der Heft-CD zu versammeln. Da ist das nächste Spielwochenende vor dem Rechner gleich gesichert. Und den Download der Programme sparen Sie sich auch.

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

noch nie war Shareware so begehrt wie heute. Selbst die großen Computerzeitungen werben inzwischen unisono auf dem Cover mit all den vielen hundert Shareware-Programmen, die auf der Heft-CD zu finden sind.

Erstaunlicherweise bleiben dabei die Spiele in der Regel außen vor. Größtenteils Tuning-Tools werden da angeboten und Business-Lösungen für kleine Firmen. Nur eben nichts, was richtig Spaß macht. Schaut man sich dann die großen Spiele-Zeitschriften an, so ist auch hier keine Spiele-Shareware im nennenswerten Umfang auf der Heft-CD zu finden: Fehlanzeige.

Uns kann es nur recht sein, daß Shareware-Spiele von allen anderen Medien etwas stiefmütterlich behandelt werden. So können wir unsere Marktlücke nun bereits im dritten Jahrgang nutzen, um Ihnen alle acht Wochen – mehr oder weniger pünktlich – die aktuellen Neuheiten aus diesem Bereich vorzustellen.

Diesmal haben wir glatt einen Rekord gebrochen. Haben wir es in der Vergangenheit gerade einmal geschafft, knapp 130 Neuheiten auf eine CD zu pressen, so sind es diesmal bereits weit über 200 neue Programme. Und: Kaum, daß die Heft-CD ins Preßwerk geschickt ist, haben wir bereits wieder über 100 Neuheiten für das kommende Heft aufgetan.

Keine Frage: Wir haben ein paar neue Quellen entdeckt, die wir nun zusätzlich anzapfen, um unseren Shareware-Bestand zu ergänzen. Aber auch die Internet-Depots, aus denen wir bisher unsere Spiele bezogen haben, verzeichnen ein deutliches Plus. Vor allem die amerikanischen Programmierer legen sich derzeit mächtig ins Zeug, der großen Konkurrenz im Fachhandel zum Trotz.

Meistens sind es knifflige Knobelspiele und gut gemachte Karten- und Brettspiele, die sich über den Shareware-Kanal perfekt absetzen lassen. Anscheinend wächst neben den Computer-Kids zunehmend eine „ältere" Anwenderschaft heran, die für Ballerorgien und komplizierte Adventures nichts übrig hat und sich lieber „mal eben zwischendurch" an einer Kartenpatience oder einem Mah-Jongg-Klon abreagiert. Schade ist allein, daß die deutschen Shareware-Programmierer diesen Spielebereich fast aufgegeben haben. Josef Stöckl und Michael Derbort sind da echte Ausnahmen – denen wir im Heft auch gleich den gebührenden Platz einräumen.



Knobelmeister Michael Derbort stellt im Heft seine neuesten Grübelspiele vor.



Die Crazy Games von Josef Stöckl sind nicht leicht zu knacken – 29 der hochwertigen Knobelspiele sind im neuen Crazy-Sampler auf der Heft-CD zu finden.

★★★

Unsere Umfrage vor zwei Ausgaben hat gezeigt, daß unsere Leser sich nicht für Internet-Spiele interessieren und auch für Spiele-Demos nicht so viel übrig haben. Aha, wir haben kapiert. Wir hoffen, daß unsere leicht korrigierte Spielemischung jetzt noch eher Ihren Gefallen findet.

Carsten Scheibe, Chefredakteur

PS: Ein SharePlay-Service für Sie: Jeden Tag stellen wir Ihnen im Internet unter www.deushare.com ein nagelneues deutschsprachiges Shareware-Programm zum Download an.

Inhalt

Redaktionelles

3 **Editorial**

11 **Spielend gestartet**
Die Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD

63 **CD-Cover zum Ausschneiden**
Der Gesamtindex – Ausgabe 3/99

66 **Vorschau, Inserentenverzeichnis + Impressum**

Vollversionen

12 **Das schafft keiner!**
Crazy Area 2.1

13 **Dreimal ins Volle gegriffen**
PaperChanger, Sebby, SF-Aquariumberater

Erotik-Spezial

14 **Im Sucher der Kamera**
64 Fotos von Andrea, Annett & Jenny

16 **Minigolf mit zwei Bällen**
Vollversion TZ-Minigolf Sexy 1.1

Shareware-Lupe

6 **Aktuelles aus dem Netz gefischt**
Updates: Shareware-Shorties für Eilige

18 **Futter für Knobelfreunde**
Crazy Games Sampler März 1999

20 **Ausgeknobelt**
Die Knobelspiele von Michael Derbort

25 **Der Frosch schiebt Kohldampf**
Pacman-Variante 3D Frog Man 1.0

29 **Böller für die Aliens**
Ballerspiel 3D Space Fighter 1.1

30 **In den Katakomben**
Gauntlet-Variante Murk 1.1

32 **Handel im Internet**
Online-Spiel Wave Catcher 1.0 – Alive Again

33 **Kistenschieber**
Sokoblue 98 Typemania-Edition 1.1

34 **Abgeraucht!**
Asteroiden-Klon Spheres of Chaos 1.06

Spiele kompakt: Top 32

37 **360 Spinball 1.1** – Pong mal anders, behalten Sie den Ball im Spielfeld

37 **3D Asteroid Impact 1.1** – Mutter Erde muß vor Meteoriten aus dem All bewahrt werden

38 **7 in 1 Poker Patience 1.1.0.0** – Sieben Kartenspiele rund ums Pokern

38 **Aliens 1.1** – Aliens müssen mit blauen Steinen blockiert werden

39 **Andor: Planetoid Escape 1.0** – Knobelaufgaben rund um Laserbarrikaden

39 **Aquatica** – Bildschirmschoner aus der Unterwasserwelt

40 **Attila 3.1** – Bunte Risiko-Variante für bis zu vier Spieler

40 **Axia 1.01** – Weltraumballerspiel um einen wagemutigen Kopfgeldjäger

Vollversion TZ-Minigolf Sexy 1.1

TZ-Minigolf ist eine äußerst erfolgreiche Minigolf-Variante für bis zu vier Mitspieler, die den Golfball auf 36 Bahnen über den Parcours dreschen können. Wer das spannende 3D-Spiel nicht im Familienwohnzimmer, sondern lieber am Stammtisch angehen möchte, der probiert unsere uneingeschränkte Sexy-Vollversion aus, die wir Ihnen zur Verfügung stellen. Hübsche Mädchen lenken Sie an 36 Bahnen trickreich vom Putten ab. Schaffen Sie es trotzdem, den Ball unter Par einzulochen, so werden Sie mit einem Striptease im Großformat belohnt.

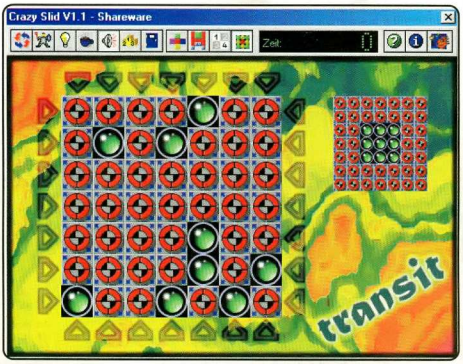
Ab Seite 16.







Crazy Games und Grübelspiele



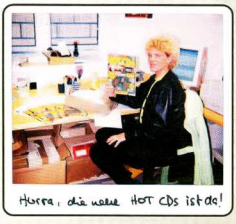
Kleine, geistreiche Spiele für die Mittagspause – das ist die Domäne der beiden Programmierer Josef Stöckl und Michael Derbort. Beide basteln – jeder für sich – digitale Knobelaufgaben, an denen man sich die Zähne ausbeißen kann. Wer Spaß hat an den grafisch opulent aufbereiteten Hirnzermarterern, der findet knapp drei Dutzend Stöckl-Spiele auf der Heft-CD vor. Zusätzlich stellen wir Ihnen alle neuen Knobelaufgaben von Derbort in einem Grübel-Spezial vor.

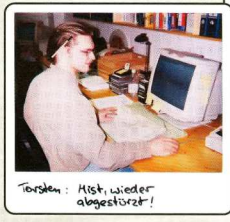
Ab Seite 18.

24 Stunden in der SharePlay-Redaktion

Wußten Sie, daß die SharePlay-Redaktion nur von drei Leuten gebildet wird? Wußten Sie, daß wir inzwischen sogar schon von Programmierern beschimpft werden, weil wir ihre Shareware *nicht* im Heft vorstellen? Nein? Dann besuchen Sie uns doch einen Tag in der Redaktion, und verfolgen Sie Stunde für Stunde mit, was bei uns passiert. Wir laden Sie herzlichst dazu ein.

Ab Seite 64.







Shareware kompakt: 32 Neuheiten im Test

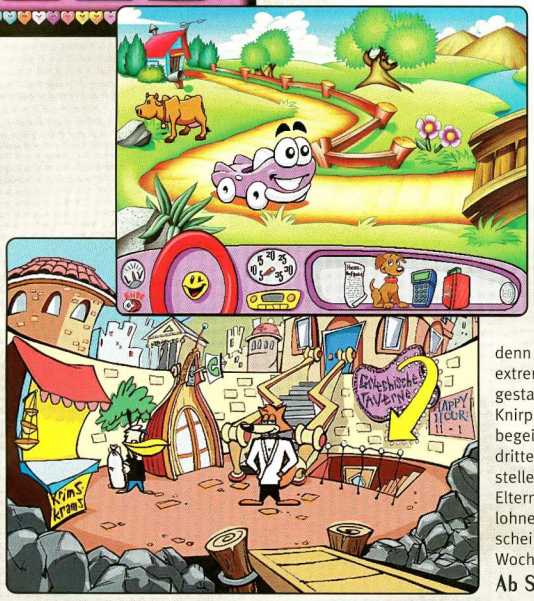


Schon lange sind nicht mehr so viele Spiele-Neuheiten in der Shareware-Szene erschienen wie in den letzten Wochen. Vom Einarmigen Banditen über einen Bingo-Simulator bis hin zu einem 3D-Ego-Shooter ist da alles versammelt, was das Herz begehrt. Aus dem Pool von über 200 Neuheiten haben wir die in unseren Augen besten 32 Spiele herausgefischt, um sie Ihnen ganz besonders ausführlich vorzustellen. Für jedes Spiel reservieren wir dabei eine halbe Seite Text im Magazin: Da wissen Sie schon vor der Installation der Programme, was Sie überhaupt erwartet.

Ab Seite 37.







Eltern haften für ihre Kinder

In allen Computermagazinen werden neue CD-ROM-Spiele und Multimedia-Titel vorgestellt. Ignoriert werden leider die Neuerscheinungen, die sich speziell an Kinder richten. Was schade ist, denn diese Titel sind extrem aufwendig gestaltet und wissen die Knirpse wirklich zu begeistern. In unserem dritten Spezial in Folge stellen wir interessierten Eltern wieder die lohnendsten CD-Neuerscheinungen der letzten Wochen vor.

Ab Seite 57.

Inhalt

41 **BVS Solitaire Collection 2.2.0.43** – 55 Kartenpatiencen aus Rußland

41 **Casino Pro 1.0** – Kostenlose Kartenspiele aus der Casino-Szene

42 **Concentration! 1.0** – Memory-Spiel mit 3D-animierten Motiven

42 **Digging Jim 1.0** – Boulderdash-Klon: Finden Sie die Diamanten

43 **Dirt Bike 3D 4.1** – Fahren Sie Cross-Motorrad

43 **DX-Ball II 1.0** – Breakout-Klon mit 24 spielbaren Levels

44 **Easter Slots** – Einarmiger Bandit mit Oster-Motiven

44 **Fuchs und Henne 1.6** – Deutsches Brettspiel mit interessanten Regeln

45 **Gems 1.04** – Kisten schieben mit System

45 **Hangman 3D 1.1** – Wer rät das richtige Wort, bevor es ihm an den Kragen geht?

46 **HexaGem 1.0** – Tetris im Sechseck

46 **Hypervisual Century 1.0** – Kostenlose Slotmachine mit toller Grafik

47 **Jellyfish Light 3.5** – Kostenlose Backgammon-Variante

47 **Jo's KeepMind 1.0** – Mehrere Spiele zum Gedächtnis-Training

48 **Keno Reeves Video Bingo V20 2.0.0** – Bingo für die Massen

48 **Kutris 0.1** – Wer klickt die meisten Bälle weg?

49 **NutCracker 1.0** – Kämpfen Sie in 3D gegen den König der Ratten

49 **Puzznic 1.0** – Knobel-Brettspiel mit sehenswerter Grafik

50 **SB Pro Racing 1.0** – Alle Mann fertig zum Autorennen

50 **Solitude for Windows 1.42** – Kartenpatiencen bis zum Abwinken

51 **Toag 1.2** – Ägyptische Version des Spiels Ishido

51 **TubeRoid 1.0** – Mischung aus den Spielen Tetris und PipeDream

52 **Ultimate Solitaire Collection 2.6** – Neun verschiedene Kartenpatiencen

52 **Valentine Slots** – Einarmiger Bandit mit Valentins-Motiven

Spielbare Demos

53 **Wo Gnade ein Fremdwort ist**
Gangsters – Organized Crime 1.0

54 **Echte Chaoten am Werk**
Gruntz 1.0

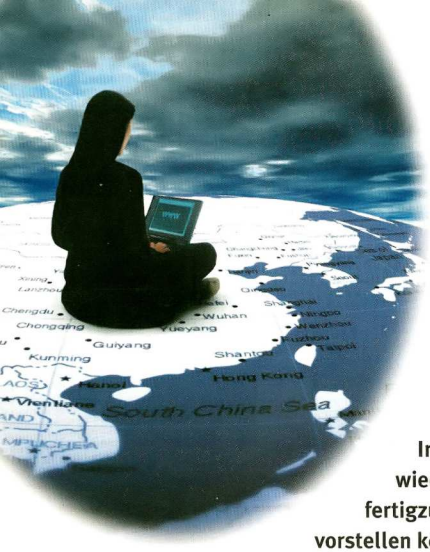
56 **Keine feinen Fahrmanieren**
Excessive Speed

Feature

35 **Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft**
Geschenketips: RollerCoaster Tycoon + PrintArtist Junior

57 **Eltern haften für ihre Kinder**
Elternratgeber: Software und Lesefutter für Computerkids

64 **Sechs Fäuste für ein Halleluja**
24 Stunden in der SharePlay-Redaktion



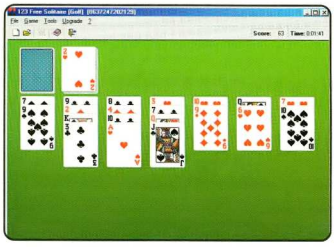
Shareware-Shorties für Eilige

AKTUELLES aus dem Netz gefischt

In den letzten Wochen haben sich die Shareware-Programmierer wieder mächtig angestrengt, um möglichst viele neue Spiele fertigzustellen. Da wir Ihnen nicht alle Neuheiten ausführlich im Magazin vorstellen können, sammeln wir alle verbleibenden Spiele auf diesen Seiten.

123 Free Solitaire 3.4

Freeware. Die Kollektion enthält die fünf Kartenpatiencen Diplomat, Free Cell, Golf, Klondike und Pyramid. Endlich kann man die beliebtesten Kartenpatiencen in einer komfortablen Kulisse spielen – und das auch noch völlig kostenlos. E



123 Free Solitaire 3.4

3D BlackJack & Trainer 1.0.0

Lernen Sie in diesen vielfältig konfigurierbaren 3D-Spielen das Zocken am Blackjack-Tisch kennen. Ein Tutor bringt Ihnen die besten Kniffe bei. E



3D BlackJack & Trainer 1.0.0

3D GoldRush Slots 2.1

DOS. Ein ausgefallener Einarmiger Bandit, der mit vielen trickreichen Spielen im Spiel aufwartet, die alle etwas mit dem Thema Wilder Westen zu tun haben. E

3D Hotslots 2.1

DOS. Unterhaltsamer Einarmiger Bandit, der mit seiner extravaganten 3D-Grafik und vielen Sonderspielen überzeugt. Die Sonderspiele werden stets dann aktiviert, wenn der Spieler seinen Gewinn aus dem Banditen neu riskieren möchte. E

3D Mr. Ball 1.0

Bei diesem 3D-Puzzle-Spiel kontrollieren Sie einen kleinen Ball. Den müssen Sie über quadratische Plattformen balancieren, die nach der Kontaktaufnahme sofort explodieren und sich in Luft auflösen. Ziel ist es, alle Plattformen aufzulösen. E

3D Proslots 2.1

Ein neuer einarmiger Bandit von UltiSoft mit vielen Überraschungen und drei Rollen, auf die man Geld setzen kann. E

3D Ten Thousand 1.01

Bei diesem Würfelspiel müssen Sie versuchen, schneller zu punkten als der Gegner. Punkte gibt es für alle Einsen und Fünfen sowie für alle Dreierpäsche. Sie bestimmen selbst, wann Sie den Würfelbecher an den Computergegner weiterreichen möchten. E

3D Stars & Stripes 2.1

DOS. Es ist erstaunlich, wie vielseitig die DOS-Banditen sind, die UltiSoft derzeit baut. Bei diesem Spiel lassen sich die erzielten Gewinne in unzähligen Sonderspielen gleich wieder neu riskieren. E



3D Stars & Stripes 2.1

3D Wild Diamonds 2.1

DOS. Dieser Einarmige Bandit von UltiSoft ist mit einem progressiven Jackpot ausgestattet, der sich mit Hilfe einer Risikoleiter leicht knacken läßt. E

4 in A Row 1.1

Nett gemachtes Spiel mit Raytracing-Grafiken. Bringen Sie vier Steine der gleichen Farbe in eine Reihe, damit sie sich auflösen. Leider legt das Programm nach jedem Zug ungefragt neue Steine auf dem Spielbrett ab. E



4 in A Row 1.1

5 Card Stud Poker 1.2

Drei verschiedene Casino-Versionen des Kartenspiels Poker werden hier unter einer Oberfläche versammelt: Five Card Stud Poker, Double-Down Poker und Fast-Action Hold'Em. E

Absolute Slots 1.3

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

Animated Chinese Checkers 1.1

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

Animated Slots 1.4

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

Arasan Chess 5.0a

Arasan Chess ist das ideale Trainingsprogramm für Liebhaber des königlichen Schachspiels. Das Programm hat zwar grafisch nichts Aufsehenerregendes zu bieten, überzeugt jedoch dafür in spielerischer Hinsicht um so mehr. Jederzeit kann der Spieler einen Tip für einen geeigneten Spielzug abfragen oder alle bislang gespielten Züge Revue passieren lassen. E

Arkanoid 1.10

Freeware. Bunter Arkanoid-Klon, bei dem es gilt, eine bunte Steinmauer mit einem Ball einzuschlagen. Viele verschieden aufgebaute Levels sorgen für Abwechslung. E

A-Z Trivia

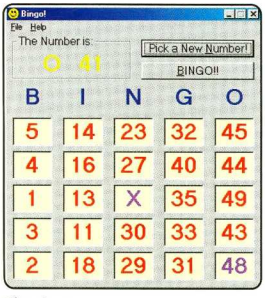
Bis zu vier Spieler können sich an diesem Multiple-Choice-Test beteiligen und Fragen zur (amerikanischen) Allgemeinbildung beantworten. E

Balls 98 1.0.3.9

Versuchen Sie, drei oder mehr gleichfarbige Bälle in eine Reihe zu befördern, damit sie sich auflösen. Leider wirft das Programm immer wieder neue Bälle aufs Spielbrett. E

Bingo! 1.17

Lassen Sie sich vom Computer eine Bingo-Karte geben, und hoffen Sie in dieser spannenden Simulation des amerikanischen Trash-Kultspiels auf einen baldigen Volltreffer. E



Bingo! 1.17

Blue Eyes

Hubert Achthaler legt ein Billardspiel vor, das mit einer gelungenen 3D-Darstellung überzeugt. D

Breakout 1.0

Einfache Breakout-Variante, bei der es darum geht, mit einem Ball eine Steinmauer abzutragen. D

Bricks 2000 1.1

Bewegen Sie den Master-Klotz möglichst schnell auf das Zielfeld. Dabei sind Ihnen leider diverse andere Steine im Wege. E

Bubble Puzzle 97 1.3c

Schießen Sie bunte Kugeln per Tastendruck von unten in das Spielfeld hinein. Den Abschußwinkel können Sie selbst vorgeben. Berühren sich dabei mehrere gleichfarbige Kugeln, so lösen sie sich umgehend auf.
D/E

Cad-Kas Puzzle-Maker 1.1

Das Puzzlespiel zerlegt ein beliebiges Motiv in viele kleine Puzzlesteine mit echten Haken und Ösen, die mit der Maus neu zusammenzulegen sind. D

CityGame 2.8

Familienspiel für Finanzhaie. Zu Beginn der Partie muß man sich eine Stadt als Basis aussuchen – dann verwendet das Monopoly-ähnliche Spiel Straßennamen aus dieser Stadt, um seine Felder zu benennen. Es gilt, diese Straßen zu kaufen und Häuser auf ihnen zu errichten. Geraten die Figuren der Mitspieler auf diese Felder, muß Miete gezahlt werden. E

Casino Madness 98 1.54

Das Programmpaket enthält eine Vielzahl verschiedener Pokervariationen, darunter die Spiele Deuces Wild, Poker Slots, Jacks or better, Lucky Sevens, Wild Jokers, Tens or better und Big Time Jacks. Nicht alle Spiele können bereits in der Testversion gestartet werden. E



Casino Madness 98 1.54

Chess-Sweeper 1.0

Deutschsprachige Schachvariante. Für alle Spieler, die gerade keinen Partner für eine spannende Partie finden. D



Chess-Sweeper 1.0

Chinese Solitaire 1.20

Orientalisch angehauchte Kartenpatience mit Statistiken für mehrere Mitspieler und mit einer Undo-Funktion. E

ClickOff32 1.1.10

Das Spiel gibt auf einem Spielbrett mit 5x5 Feldern ein bestimmtes Muster vor. Per Mausklick auf ein Feld kann man dessen Status ändern – leider aber auch zugleich den der Nachbarfelder. Ziel ist es, das rechts vorgegebene Muster nachzubauen. E

Connect 4 1.10

Das Spiel erlaubt es Ihnen, „Vier gewinnt" gegen einen Computergegner zu spielen. E

Conquest of Elysium II 2.0

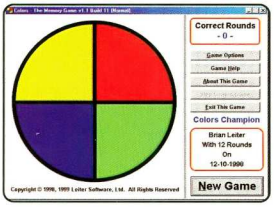
Freeware. DOS. Bis zu acht Spieler treffen sich in diesem Fantasy-Abenteuer, um als Kriegsherr oder als Zauberer durchs Land zu ziehen. E

Coolrun 2.0

Jump&Run-Spiel mit netter Grafik, aber kniffligem Handling. Versuchen Sie, in allen sechs Levels jeweils lebend das Ende zu erreichen. E

MATHIAS NEUMANN





Colors - The Memory Game 1.111

Colors - The Memory Game 1.111

Das Programm läßt nacheinander bunte Farbtafeln aufleuchten und spielt passend dazu einen Sound ab. Wer sich die Abfolge merken kann, drückt sie ganz einfach per Mausklick nach. E

Crate Man 1.1b

William Soleau bittet Sie darum, den Crate Man durch ein gefährliches Lagerhaus voller Plattformen zu bewegen, um alle ausliegenden Gegenstände einzusammeln. E



Crate Man 1.1b

CYTD 2.3d

Bei diesem Rechenspiel geht es um Multiplikationen, Additionen und Subtraktionen – und gegen die Uhrzeit. D

Dafty Duck

Freeware. DirectX. Nett gemachtes Plattformspiel, bei dem ein Pinguin versuchen muß, seinen Nachwuchs einzusammeln. Vom Himmel herabfallende Kühlschränke bilden dabei die Gefahrenquelle, der sich der Pinguin aussetzen muß. E

Daisy Slider 1.0 Beta

Einfaches Tischschiebepuzzle, bei dem es gilt, eine vorgegebene Puzzle-Ordnung innerhalb einer möglichst kurzen Zeitspanne wieder herzustellen. E

Doomsday 1.02

Freeware. Einfaches Klick&Play-Spiel, bei dem es darum geht, sich schießend einen Weg durch den Level zu bahnen. Einfacher Sidescroller. E



dd-8Ball

dd-8Ball

Wie wäre es mit einer Partie Billard? Bei diesem Spiel stehen Sie stets in der ersten Reihe – mit dem Queue in der Hand. D

Diamond Caves II 1.2

Boulderdash-Klon: Sammeln Sie in den unterirdischen Katakomben alle ausliegenden Edelsteine ein. E

Double Patience 1.07

Kartenspiel für zwei Personen mit Regeln, die an die Patience Freecell erinnern. E

Einstein 1.17

Ratespiel über die Person und die Arbeit von Albert Einstein. Ein textlastiger Spaß für Naturwissenschaftler – in englischer Sprache. E

Enemys 4

Freeware. Das Text-Adventure in englischer Sprache weckt nostalgische Erinnerungen an früher, als jeder noch mit einem Schwarzweiß-Hercules-Monitor arbeitete. Helfen Sie im Spiel einem Geschäftsmann dabei, herauszufinden, warum es ein Fremder auf ihn abgesehen hat. E

EuroTetris 1.02

Bei diesem Tetris-Klon setzen sich die Spielsteine aus einzelnen Flaggen zusammen. Berühren sich mehrere Steine mit gleichen Flaggen im Schacht, so lösen sie sich auf. D

Extreme Slots (32-bit) 2.0

Das Programm enthält gleich drei Einarmige Banditen, nämlich die Maschinen Extreme, Break the Bank und Stars and Stripes. Alle Maschinen bieten verschiedene Symbole auf drei Rollen, setzen aber jede für sich eine ganz besondere Spielidee um. E

Falling Balls 2.1

Wenn die Bälle anfangen, in den Schacht hineinzufallen, dann ist es an der Zeit, sie nach Farben zu sortieren – nur dann lösen sie sich auf. E

Fire 95 2.03

Sie spielen Feuerwehrmann und retten alle Menschen, die aus einem brennenden Haus in Ihr Sprungtuch hüpfen. E

G.W.A.N. 1.0

Freeware. Bei diesem nur online spielbaren Knobel-Game müssen Sie versuchen, möglichst große Flächen in Ihren Besitz zu bringen. E

GRIP - iPC 1.1.5

Mit diesem Tool ist es möglich, papierne RPGs (Rollenspiele) auch über das Internet zu spielen. E

Head Vs Igor 1.1

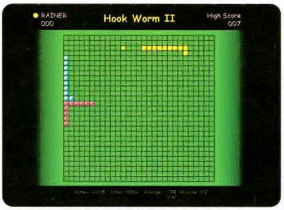
Freeware. Sie übernehmen den Part der Figur Head, die auf der Suche nach der lieblichen Headette ist. Und die wurde von Igor gefangengenommen. Versuchen Sie, Headette im gruseligen Schloß zu finden. E

Homeland - The Stone of Night Beta 6b

Freeware. In diesem Fantasy-Rollenspiel sind inzwischen zwei Levels spielbar. Ein Bösewicht bricht aus seinem Gefängnis aus und nur das Verlorene Kind kann die Welt jetzt noch retten. E

Hookworm II 2.03

Freeware. Hookworm ahmt eines der klassischen Geschicklichkeitsspiele nach, bei dem Sie einen Wurm durch ein Spielfeld steuern. Dieser Wurm ist unermüdlich auf Nahrungssuche und wird durch das Fressen von ausliegenden Äpfeln immer länger, was die Steuerung des Tierchens erheblich erschwert. E



Hookworm II 2.03

HyperBall 1.6

DirectX. Ein Arkanoid-Klon auf Steroiden. In über 30 Levels kann der Spieler eine bunte Mauer nach der anderen abtragen. Mit vielen visuellen Effekten und etlichen Überraschungen. E



I Live at Santa's House! 95 1.5.0

I Live at Santa's House! 95 1.5.0

Kinder besuchen gerne das Haus des Weihnachtsmanns. Sie können in den einzelnen 3D-Räumen Plätzchen backen, den Baum schmücken oder Geschenke einpacken. E

JackPot Slots (32-bit) 2.0

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

JackPot Super Slots 1.6 Build 3

Dieses ist der erste Einarmige Bandit aus einer Reihe von einfach zu handhabenden Spielen, die von Leiter Software (Casino Madness) stammen. Gespielt wird mit drei Rollen und einer einzelnen Payline. E

Jawara Chess (ChessChat) 1.01

Ein Schachprogramm für TCP/IP, das zwei Rechner miteinander verbinden muß. E

Jumper 1.02

Sehr schön gestaltetes Steck-Solitär. Entfernen Sie alle Steine vom Brett, indem Sie im Bocksprung-Verfahren einen Stein über den anderen hinwegbewegen. D

Kyodai Mahjongg 7.21

Wirklich sehenswertes Mah-Jongg-Solitaire mit vielen knifflgen Drachenformen und etlichen Sondervariationen – inzwischen gibt es sogar ein Mah-Jongg-Memory und eine Tetris-Variante mit den fernöstlichen Steinen. Mit Highscore-Liste, verschiedenen Hintergrundgrafiken und tollen Soundtracks. Da das Spiel nicht auch nur ansatzweise eingeschränkt ist, lohnt es sich unbedingt, diesen ewigen Klassiker einmal auszuprobieren. E



Kyodai Mahjongg 7.21

Landlord Deluxe 1.6

DOS. Die Wirtschaftssimulation mit vielen Strategieelementen. Versetze dich in eine Welt, in der das Schwert regiert, und kämpfe um das Recht, dieses Land zu führen. Durch List, geschickte Kriegführung und Handel wirst du dein Ziel erreichen. D

Leap Frog 2.1

Strategiespiel für eine oder zwei Personen. Es bietet sechs Levels mit jeweils eigenen Spielfeldern. Es gilt, die Frösche des Gegners zu überspringen, um sie in die eigenen Reihen einzugliedern. Wer am Ende die meisten Frösche besitzt, der gewinnt. E

Mafis Chess 2000 1.5.28.271

Deutsches Schachspiel mit einer beeindruckenden Grafik und vielen Extra-Features. D

Memory 1.00

Bei der Memory-Umsetzung vom Autoren-Duo Trümner & Ziels können Sie Ihre Merkfähigkeiten unter Beweis stellen. Hinter dem schlichten Namen verbergen sich eine ganze Menge Einstellungs- und Spielmöglichkeiten. D

MetaTRON 1.0

Freeware. DirectX. Ein Tron-Spiel, an dem sich bis zu zehn Spieler simultan beteiligen können. E

MG Jumper 1.1

Einfaches Solitär-Brettspiel, bei dem es gilt, alle Figuren bis auf eine vom Feld zu räumen. E

Mission Risk 1.2.2

Ganz famoser Risiko-Klon, bei dem sich die Armeen unkompliziert mit der Maus setzen lassen. Lange hat es nicht mehr so viel Spaß gemacht, die Welt zu erobern. Auch die Grafik ist spitzenklasse. E

Money Fucktory 2.0

Freeware. Ein nicht ganz so bierernstes Börsenspiel, das es zwei Mitspielern erlaubt, das Börsenparkett zu betreten. Es gilt, Aktien zu kaufen und wieder abzustoßen, um das eigene Vermögen zu mehren. D

Mount Sunflower Solitaire 1.21

Unterhaltsame Kartenpatience mit Anwenderstatistik und vielen alternativen Kartenmotiven. E

Mystery Slots 1.3

Einarmiger Bandit mit neun sichtbaren Symbolen und acht Paylines. Mit progressivem Jackpot. E

NetJazzy Beta 599

Ein Netzwerk-Würfelspiel für bis zu vier Personen. E

Noisy Poker & Blackjack 5.0

Die beiden Casinospiele Blackjack und Poker, versammelt unter einer Oberfläche. E

Ophelia's Bingo World 1.22

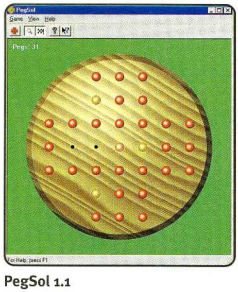
Mit diesem Programm lassen sich eigene Bingo-Karten generieren – auch die Regeln des Spiels selbst bleiben variabel. E

Paradise Slots (32-bit) 2.0

Drei Einarmige Banditen sind in diesem Sampler enthalten: Tropical Paradise, Ocean Blue und Jungle Drums. E

PegSol 1.1

PegSol ist eine Nachbildung des klassischen Solitär-Spieles, bei dem Sie die knifflige Aufgabe haben, mit einem Spielstein alle anderen Steine zu überspringen, so daß am Schluß nur ein einzelner Stein in der Mitte des Spielfeldes übrigbleibt. E



PegSol 1.1

Pengo 1.0

Das altbewährte Pengo in einer modernen Umsetzung. Passen Sie beim Herumlaufen auf dem Schirm auf die bösen Pinguine auf. E

Pepper Babies Match Mania 1.0

Memory-Spiel für Kinder zwischen 3 und 10 Jahren. Es enthält 50 verschiedene Bilder, die im Verlaufe des Spiels eingesetzt werden. Die Shareware-Version erlaubt nur 30 Spiele. E

Pepper Babies Play Pack 1.0

Das Spielepaket enthält vier verschiedene Games für kleine Kinder, darunter ein Memory, ein Malbuch, ein digitales Klavier und ein 3D-Tic-TacToe. E

PictPuzzle 1.1.7

Zerlegen Sie eine Grafik in 3x3 bis zu 16x16 Teile – diese müssen anschließend wieder zum Original zusammengepuzzelt werden. Es werden JPEG-, GIF- oder BMP-Bilder geladen. E

Pretty Good Solitaire 98 4.98.2

Wer ein Faible für gute Kartenpatiencen hat, der kann hier aus den Vollen schöpfen. Über 230 Solitaires sind in dieser Kollektion zu finden, darunter 22, die nur für diese Sammlung erfunden wurden. E

ProjectBrasil 2000 2.3

Helfen Sie in dieser Simulation dabei, eine brasilianische Stadt aufzubauen. Dabei dürfen Sie Straßen ziehen und Häuser bauen. E

Shareware-Top-15

Ab sofort in jedem Heft: Die Top 15 der Shareware-Programme, die auf keiner Festplatte fehlen dürfen.

20/20 2.1

Freeware. Die kostenlose Bildbearbeitung versteht alle wichtigen Bitmap-Formate und konvertiert Bilder von einem Format ins andere. Zusätzlich bietet das Programm eine Thumbnail-Vorschau, einen Slideshow-Generator, ein Screenshot-Modul, Zeichenbefehle und viele Bearbeitungs- und Verfremdungsfilter für die Bildmanipulation. E

ACDsee 2.4

Mit diesem Bildbetrachter lassen sich auch große Bildbestände schnell auslesen und in Form einer Thumbnail-Kollektion auf den Schirm bringen. E

Babylon 20.12

Die 100-Tage-Vollversion übersetzt englische Begriffe in Texten, Web-Seiten und sogar Bildern ins Deutsche. D

CleanCenter 4.0

Die 30-Tage-Vollversion überwacht alle Programminstallationen, um sie anschließend wieder entfernen zu können. Zusätzlich räumt das Programm die Festplatte auf und löscht überflüssige Einträge in der Registry. D

Dr. Hardware for Windows 2.57

Das Utility analysiert den Rechner und zeigt alle wichtigen Hardware- und Systemeinstellungen auf, die man wissen sollte. Mit Benchmark-Tests. D

Go!zilla 3.3

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

Netscape Communicator 4.5 Deutsch

Mit dem Netscape Communicator surfen Sie ganz komfortabel durch das Internet, nutzen den eingebauten E-Mail-Client, den Newsgruppen- Client und bearbeiten eine Homepage nach. D

MyFonts 3.5

Äußerst vielseitige Schriftenverwaltung mit Install-Preview, Gruppenbildung und Katalogdruck. E

Paint Shop Pro 5.01 (Deutsch)

Der Paint Shop Pro gilt in der Shareware-Szene als Bildbearbeitung per se, mit der sich außerdem auch Screenshots anfertigen und Dateien im Batch-Verfahren konvertieren lassen. Jetzt liegt endlich eine deutschsprachige 30-Tage-Testversion vor. D

Speed Commander 6

30-Tage-Vollversion eines hochwertigen deutschen Dateimanagers mit Support für alle wichtigen Packerformate. Jetzt neu mit Internet-Anbindung. D

ThumbsPlus 3.21 deutsch

ThumbsPlus verwaltet Ihre Bilder, stellt eine Slideshow zusammen, druckt Bilderkataloge und bindet einzelne Motive als Hintergrundmotiv in Windows ein. Jetzt neu mit Internet-Tools. D

Thunderbyte Antivirus 8.09b

Hochwertiger Virenscanner, der regelmäßig alle Festplatten durchleuchtet und einen residenten Virenschutz im System einrichtet. E

WebZIP 2.61

Das Utility schneidet komplette Web-Seiten aus dem Internet, um sie gebührensparend offline einsehen zu können. Bei Bedarf können die übertragenen Dateien auch gleich zu einem ZIP-Archiv komprimiert werden. E

WinAMP 2.09

Der derzeit populärste MP3-Player aus dem Internet mit Skin-Support, vielen Anzeige-Optionen, Playlisten und der Option, Plug-ins einzuklinken. E

WinZip 7.0 deutsch

WinZip ist wohl DIE Packershell überhaupt. Selbst Einsteiger können mit diesem Programm ganz schnell ZIP-Archive schnüren und auch wieder auspacken. D

Legende

Insofern nicht anders benannt, handelt es sich bei allen im Magazin beschriebenen Shareware-Programmen um Software für Windows 95/98.

Deutschsprachige Programme sind mit einem D markiert, englischsprachige mit einem E.

PuzzlePack 1.1

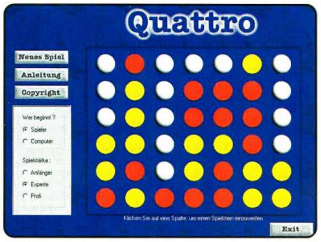
Vier kleine Puzzlespiele für Kinder – Spoker, Hedges, Neighbors und Bee Hive. E

Pyramid Power 1.0

Knobelspiel, bei dem es darum geht, dem Innenleben von Pyramiden auf den Grund zu gehen. E

Quattro 1.02

Freeware. Bei diesem Spiel gilt es, durch das Einwerfen von Steinen in einen Schacht zuerst vier Spielsteine in eine Reihe zu befördern. Variante des Spiels „Vier gewinnt". D



Quattro 1.02

REAL Video BlackJack 5.0

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

Seaheaven Towers 3.0

Klassische Kartenpatience in einer kongenialen Umsetzung für den Computer. E

Sekita Shogi 5 98.12.11

Ein japanisches Brettspiel, dessen Regeln in der Online-Hilfe genau erklärt werden. E

Slot Machine 98 5.1

Freeware. Sehr schön umgesetzte Slotmachine mit vielen Gewinnkombinationen und einer ansprechenden Grafik. E



REAL Video Poker 5.0

REAL Video Poker 5.0

Das Programm simuliert einen Draw-Poker-Automaten, wie er in vielen Casinos zu finden ist. E

sNimulation 1.0.0

Freeware. Software-Umsetzung des Spiels Nim. Um zu gewinnen, muß der Spieler das letzte Smiley-Gesicht vom Bildschirm aufheben. E

Solo 2.04

Haben Sie schon mal Ihre eigenen Patiencen entworfen? Solo ermöglicht dieses Kreativ-Kunststück auf einfache Weise, ohne daß Sie über jegliche Programmierkenntnisse verfügen müssen. E

Space King 4.5

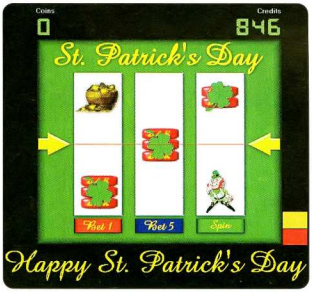
Sie treiben Handel in einem virtuellen Sonnensystem. Durch den Kauf und Verkauf von Waren haben Sie direkten Einfluß auf den Aktienkurs der einzelnen Firmen – und können an der intergalaktischen Börse eine Menge Geld verdienen. E

SpiteNET: Spite and Malice 4.0.2

Spite and Malice ist ein schnelles amerikanisches Kartenspiel, das etwa so spielstark wie Mau-Mau ist. Die Regeln werden in der Online-Hilfe erläutert und sind einfach zu verstehen. E

Sponge Wars 1.6

Freeware. DOS. In diesem simpel gestalteten Spiel versuchen Sie, eine Kanone so einzustellen, daß Sie Ihren Kontrahenten abschießen können. E



St. Patrick Slots

St. Patrick Slots

Bei diesem Einarmigen Banditen, der dem amerikanischen St. Patrick's Day gewidmet ist, können Sie bis zu fünf Münzen auf eine einzelne Payline setzen. E

Super Mastermind 98 5.1

Super Mastermind 98 ist ein typisches Superhirn-Spiel. Das Spielziel besteht darin, durch Probieren und durch folgerichtiges Auswerten der bereits erzielten Treffer eine vom Rechner vorgegebene Farbkombination zu entschlüsseln. E



Super Mastermind 98 5.1

Super Poker '99 5.0



Super Poker '99 5.0

Grafisch sehr anspruchsvolle Poker-Variante mit Bonussystem, Statistiken und Red-Black-Modus. E

Starship Perseus

Freeware. DOS. Sie sind der Befehlshaber des Raumschiffes Perseus und bestimmen, wohin die Reise geht. Dabei erleben Sie eine Vielzahl spannender Abenteuer. E

States-Mania 1.0

Wer die Staaten der USA besser kennenlernen möchte, hat in diesem Ratespiel mit über 1.000 Informationen Gelegenheit dazu. E

Tabula Letum 1.0

DirectX. Das bekannte Brettspiel Tablut wurde in diesem Computerspiel dreidimensional umgesetzt. In der Testversion liegen keine Einschränkungen vor, und Sie können gegen einen Computergegner oder gegen einen Freund im Internet antreten. E

Total Freakcall 1.01

Freeware. Drücken Sie die Farbfelder auf dem Bildschirm in der Reihenfolge, die der Computer Ihnen vorgibt. Der Senso-Klon schult die Konzentration. E

Triple Blocks 2.0

Das Spielfeld ist mit farbigen Blöcken gefüllt – die müssen nun wieder entfernt werden. Schafft es der Spieler, drei gleichfarbige Blöcke in eine Reihe zu befördern, so lösen sie sich auf. E

WinLiFe Professional 1.03

Dieses Programm basiert auf dem bekannten Original „Life" und simuliert das Leben auf dem Bildschirm. Dabei vermehrt sich eine Population von „Punkten". E

Yatzy32 1.0

Kniffel-Variante, an der sich bis zu sechs Personen beteiligen können. D

Die Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD

Spielend gestartet · Spielend gestartet

Unser Heft kann man nicht nur lesen, man kann es auch in den Computer stecken. Weit über 200 Shareware-Spiele, viele Demos und sogar ein kleines Erotik-Spezial – all das finden Sie auf unserer proppenvollen Heft-CD. Unsere 32-Bit-Oberfläche speziell für Windows 95/98 hilft Ihnen dabei, die Inhalte auf den Bildschirm zu holen.

Alle in der „SharePlay" vorgestellten Programme liegen auch auf der Heft-CD vor.

Unter Windows 95/98 wird automatisch die neue 32-Bit-Shell aufgerufen, die wir Ihnen seit der letzten Ausgabe anbieten. Unter Windows 3.1 doppelklicken Sie im Dateimanager auf die Datei **START16.EXE**, die sich im Hauptverzeichnis der Heft-CD befindet. Das ist unser „altes" Menüsystem, das weiterhin zu nutzen ist.



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

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

Der Menübefehl *Suchen* hilft Ihnen ganz gezielt dabei, nach einem bestimmten Programm oder einer Beschreibung zu fahnden. Das Menüsystem sollte unbedingt im **Hi-Color-** oder **Truecolor-Modus** von Windows gestartet werden, um Falschfarben oder lange Ladezeiten zu verhindern.

Heft-CD funktioniert nicht?

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

Probleme & Laufzeitdateien

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

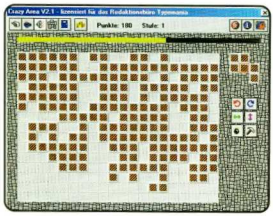


Windows-3.1-Anwender nutzen das alte Menü: Wählen Sie einfach im Pulldown-Menü das Programm aus, das Sie gerade interessiert – prompt lädt das Menü das dazugehörende Datenblatt.

Crazy Area 2.1

Das schafft KEINER!

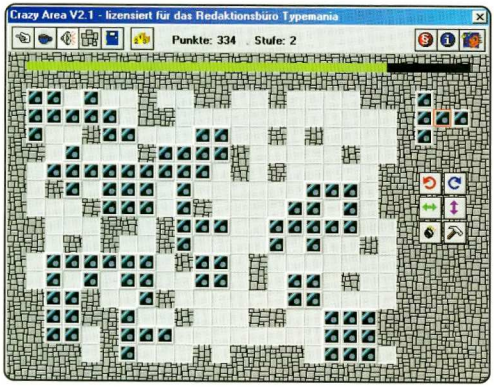
Wie man es (im wahrsten Sinne des Wortes) auch dreht und wendet – bei Crazy Area kann man auf Dauer nur verlieren. Bei dem spannenden Spiel gilt es, so viele Steine wie möglich in der vorgegebenen Zeit auf dem Spielbrett abzulegen. Für freibleibende Flächen wird der Spieler sofort bestraft.



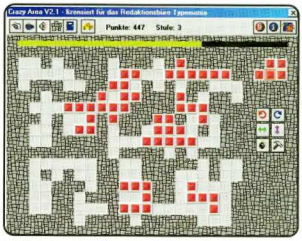
Erster Level: Noch ist alles ganz einfach, und die Figuren lassen sich recht simpel auf den Spielplan stempeln.

Die Spielfläche von Crazy Area ist rechteckig und bietet Platz für 20 x 15 Felder. Die sind zu Beginn einer Partie noch leer und müssen schnellstmöglich flächendeckend mit Spielsteinen gefüllt werden. Zu diesem Zweck stellt das Programm Figuren bereit, die quadratisch sind und maximal aus neun kleinen Steinen bestehen. Diese Figuren lassen sich mit der Maus auf den Spielplan stempeln und füllen auf diese Weise die leerstehende Fläche. Mehr oder weniger jedenfalls, denn schon bald klaffen hier und da kleine Lücken in der Steinemauer, die nur schwer zu schließen sind. Spätestens nach ein paar Minuten bekommt der Spieler jedenfalls große Probleme dabei, neue Figuren auf dem Plan abzulegen.

Spätestens jetzt entdecken die Anwender die Buttons auf der rechten Seite des Spielfeldes. Per Klick auf eine der Schaltflächen lassen sich die Figuren in 90-Grad-Schritten drehen – wahlweise im oder gegen den Uhrzeigersinn. Nach einer solchen Aktion paßt so manche Figur doch noch in eine kleine, verwinkelte Lücke auf dem Spielplan. Läßt sich ein Stein auf gar keinen Fall verwenden, so kann er mit der Bombe vernichtet werden – vielleicht paßt ja die nachfolgende Figur? Leider kostet das so nützliche In-die-Luft-Sprengen ordentlich Punkte. Und genau da geizt der emsige Spieler gern, möchte er sich doch namentlich in der Top-10-Highscore-Liste verewigen.



Zweiter Level: In jedem Level verwendet das Spiel andere Motive für die Spielsteine.



Dritter Level: Wie gut, daß es die Bombe gibt.

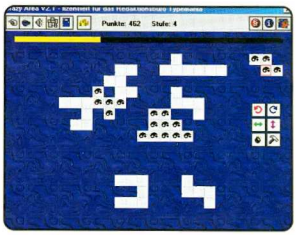
terzählt. Erreicht der Countdown die Zero, so wird die aktuelle Spielstufe ausgewertet.

Crazy Area färbt nun alle Felder im Spielplan, die nicht von Steinen belegt sind, in den Farben des Hintergrunds ein – sie dürfen fortan nicht mehr belegt werden. Die Spielfläche wird demnach von Runde zu Runde nicht nur kleiner, sondern auch verwinkelter. Hinzu kommt, daß der Spieler in jeder Runde weniger Zeit zur Verfügung hat, um seine Steine abzulegen.

Crazy Area ist wirklich ein ganz gemeines Spiel, das aufgrund der genialen Basisidee nicht so schnell an Anziehungskraft verliert. Wer Spaß an diesem Crazy-Game gefunden hat, der findet auf der Heft-CD den neuen Crazy-Sampler mit zwei Freeware-Spielen und den neuesten Shareware-Versionen der übrigen Crazy Games vor.

Fliesen kleben gegen die Zeit

Sicherlich haben Fliesenleger einen kleinen Vorteil bei diesem Knobel- und Geschicklichkeitsspiel. Doch vor allen Dingen bedarf es einer eiskalten Ruhe, um bei Crazy Area auf Dauer zu Potte zu kommen. Gut sichtbar läuft schließlich während der Partie ein nervös machender Countdown ab, der die verbleibende Zeit zum Spielen herun-



Vierter Level: Per Buttondruck kann der Hintergrund gegen ein neues Motiv ausgetauscht werden.

PaperChanger, Sebby, SF-Aquariumberater

3x ins VOLLE gegriffen

Niemand hat etwas zu verschenken – nur unsere Programmierer. Drei Vollversionen auf einen Streich stellen wir Ihnen an dieser Stelle vor.

PaperChanger

Das deutschsprachige Programm PaperChanger muß nur einmal installiert werden und aktiviert sich fortan bei jedem Rechnerstart ganz von allein. Sobald Windows aufgerufen wird, bedient sich das Tool aus einem vorgegebenen Bilderpool und klebt ein zufällig selektiertes Motiv als Hintergrundtapete auf den Desktop.

Der PaperChanger verwaltet die Bilder, die als Tapeten herhalten sollen, in einem eigens eingerichteten Ordner namens BITMAPS, der vom Programmverzeichnis abzweigt. Das Tool verwendet Bilder nur im BMP-Format – liegen die einzusetzenden Fotos in einem anderen Format vor, so müssen sie zuvor konvertiert werden. Nach dem Start verankert das Tool ein kleines Icon im Systemtray der Taskleiste. Klicken Sie es mit der rechten Maustaste an, und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl *Wiederherstellen*, um das Programmfenster zu laden.

Im Programmfenster betätigen Sie den Button *Bitmaps hinzufügen*, um einen Browser zu öffnen, in dem sich neue BMP-Grafiken markieren lassen. Eine integrierte Vorschau zeigt dabei stets die Motive der selektierten Dateien an. Alle BMP-Dateien, die im Browser markiert wurden, kopiert der PaperChanger automatisch in sein BITMAPS-Verzeichnis. Profis können die Dateien natürlich auch selbst mit der Hilfe des Explorers kopieren.

Nach der Bestückung des Bitmap-Tools sollte das Programm neu gestartet werden, um die Motive zu aktivieren. Bei jedem Start lädt das Tool nun ein neues BMP-Bild aus dem Pool, um es als Hintergrundtapete auf den Desktop zu kleistern. Ist die Option *Kacheln* aktiv, so werden die Bilder nicht zentriert auf den Bildschirm geklebt, sondern als „Tiles" nebeneinander platziert. Der PaperChanger bindet seinen Startbefehl übrigens auch in den Autostartordner von Windows ein. Nur so ist es möglich, daß die aktuelle Tapete bei jedem Windows-Start ausgetauscht wird.

Mit dem Button *Hintergrund ändern* kann der Wechsel der Tapete auch ohne Neustart erzwungen werden.



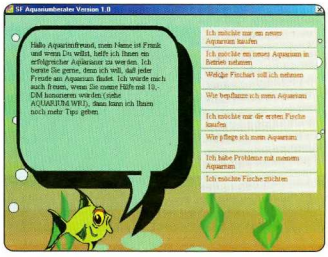
Und so kann Ihr Desktop aussehen, wenn er vom PaperChanger verschönert wird.

PaperChanger

Kontakt: Michael Derbort
Wilhelmshöher Allee 250
34119 Kassel

Sebby Light Bildschirmschoner

Kinder freuen sich über den Bildschirmschoner von Kerstin Dirks, der in der vorliegenden Light-Version 16 handgezeichnete Bilder von der Fantasiefigur Sebby zeigt. Musikalisch untermalt, nimmt Sebby dem Computer einiges von seinem Schrecken und läßt ihn in Kinderaugen freundlicher erscheinen. Wem es gefällt, der kann eine erweiterte Version mit 30 Bildern für 29,80 Mark einkaufen.



Der Aquariumberater weiß, wie Sie Ihre Fische pflegen müssen.

Sebby Light Bildschirmschoner

Kontakt: COMSOFT
Poetenweg 52c
14612 Falkensee

SF Aquariumberater

Wer demnächst plant, sich ein Aquarium zuzulegen, der kann auf die tatkräftige Unterstützung dieser Software bauen. Das Programm berät Sie in Sachen Aquarien, und zwar angefangen vom Kauf von Aquarien bis hin zur Zucht von Zierfischen.

SF-Aquariumberater

Kontakt: Frank Stolzer
Geisenriederstraße 29
87616 Marktoberdorf

64x Andrea, Annett & Jenny

Im Sucher der Kamera

Martin Krake ist immer auf der Suche nach hübschen, weiblichen Modellen, die er vor der Kamera inszenieren kann. Dieses Mal sind ihm Andrea, Annett und Jenny ins Netz gegangen







Andrea

Die blonde Andrea sieht sich am liebsten als durchtrainiertes Strandgirl. Dann klappt's auch mit dem Nachbarn, nämlich dem auf dem nächsten Handtuch.



Annett

Annett hat Sex noch im kleinsten Finger. Lüftet sie ihr Oberteil, dann wird es im Fotostudio so leise, daß man eine Stecknadel fallen hört.

Vollversion: Erotischer Bildschirmschoner

Unser erotischer Bildschirmschoner auf der Heft-CD holt für Sie in den Arbeitspausen über 50 hochauflösende Aktfotos auf den Monitor. Die Bilder stammen von unserem Fotografen Mario Ihm und zeigen Brandenburger Mädchen, die oft zum allererstenmal vor der Kamera ihre Kleider abgelegt haben. Ein digitaler Leckerbissen.

Per Doppelklick auf ein Motiv in der Vorschau kann es als Hintergrundtapete auf den Windows-Desktop geklebt werden.



Jenny

Jenny mag es gerne auf die harte Tour. Sie gibt in der Beziehung den Ton an, der Partner hat zu kuschen.









Andrea

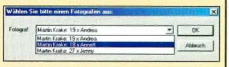
PS: Mehr Fotos von Martin Krake finden Sie im Internet unter der Adresse www.kassandra.de.





Bedienung des neuen Bildbetrachters

Nach dem Start des neuen Viewers aus unserem CD-Menü heraus stellt das Win-95-Programm namentlich alle Bilderserien vor, die auf der CD gespeichert sind. Entscheiden Sie sich für eine.



Anschließend lädt der Viewer übersichtliche Thumbnail-Vorschauen passend zu allen Fotos, die zu der selektierten Bilderserie gehören. 18 Thumbnails werden dabei zur gleichen Zeit angezeigt – mit der Bildlaufleiste scrollen Sie die Ansicht.

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



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

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

55-Megabyte-Vollversion
36 Minigolf-Bahnen

Windows-3.1-kompatibel





TZ-Minigolf Sexy 1.1

Minigolf mit zwei Bällen

Bis zu vier hartgesottene Kerle versammeln sich vor dem PC-Bildschirm, um ihr Handicap zu überprüfen. Schaffen sie es, die 36 Bahnen von TZ-Minigolf unter Pars zu bewältigen, so zeigen 36 Frauen, was sie in ihrer Bluse versteckt haben.

Nur wenige Computerspiele schaffen es, die ganze Familie vor dem Rechner zu versammeln. Eines dieser Spiele ist die Minigolf-Simulation TZ-Minigolf von Thomas Zeh. Um nun auch noch die Stammtisch-Kerle vor den Monitor zu bitten, hat der Berliner eine ganz spezielle Sexy-Version programmiert. Diese Fassung wurde bislang von CDV Software im Fachhandel angeboten.

Die Sexy-Version verwirrt den Spieler bereits mitten auf dem virtuellen Minigolf-Parcours, in dem das Programm fortlaufend kleine Erotikbilder mitten auf die Bahn einblendet. Schaffen es die Männer trotzdem, ihr Handicap zu halten, so blendet das Programm ein weiteres Nacktfoto ein – diesmal in einer besonders hohen Auflösung und mit der Option, eine Lupe zu verwenden, um neckische Details gezielt zu vergrößern.

Abschlag mit der Maus

Bevor der virtuelle Minigolfschläger das erstemal geschwungen wird, muß sich der Spieler für einen Parcours entscheiden. Im Menü *Minigolfplatz* kann man die Plätze *Standard* und *Extra* wählen – beide enthalten 18 Löcher, die allesamt völlig individuell gestaltet sind.

Nach dem Start einer neuen Runde mit *Datei / Neu* können sich bis zu vier Personen namentlich zu einem Turnier anmelden. Anschließend nehmen die Beteiligten immer nacheinander eine Bahn nach der anderen in Angriff.

Nachdem die erste gerenderte 3D-Minigolf-Bahn auf dem Bildschirm aufgebaut wurde, klebt bereits ein roter Golfball am Mauszeiger. Der Ball muß innerhalb eines kleinen Rechtecks am Anfang der Bahn abgelegt werden – eine Plazierung außerhalb dieses Bereichs ist nicht möglich. Sobald der Ball abgelegt ist, verbindet ihn ein dünnes virtuelles Gummiband mit dem Mauszeiger. Mit der Länge des Gummibandes geben Sie die Abschlagwucht vor und mit der Richtung des Bandes den Abschlagwinkel. Auf diese Weise läßt sich der Ball recht zielstrebig auf Reisen schicken.

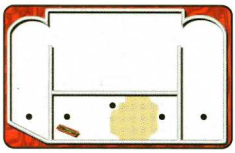
Die Simulation des Ballverhaltens ist dem Programmierer erstklassig gelungen. Der Ball prallt physikalisch korrekt von den Banden der Golfbahn ab, klackert gegen Hindernisse, rollt Hügel hinauf und Mulden hinunter und bleibt auch schon einmal in einer Sandfalle liegen. Besonders tückisch sind sogenannte Transmitter-Löcher, die den Ball aufsaugen und ihn an einer anderen Stelle auf der Bahn wieder ausspucken. Als größtes Hindernis beim Einlochen des Balles stellt sich allerdings der tückische Verlauf der verschiedenen Bahnen heraus. Die Bahnen nehmen derart abenteuerliche Formen an, daß es extrem schwerfällt, den Ball so geschickt abzuschlagen, daß er tatsächlich in die angestrebte Richtung rollt. Zu schnell passiert es da, daß der Ball von den Kanten einer Flaschenhalspassage abprallt und den gesamten Weg zurückrollt, den man sich gerade eben erst mühsam „ergolft" hat.

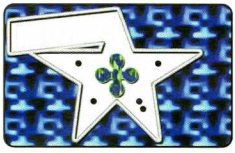
Leider hat der Spieler keine unbegrenzte Schlagzahl zur Verfügung. Schafft man es nicht, den Ball mit sechs Schlägen ins Loch zu bringen, so lacht einen das Programm über die Soundkarte mächtig aus – und man erhält auch noch einen Strafpunkt aufgeschrieben. Ohne Erfolgserlebnis geht es dann gleich weiter zum nächsten Parcours.

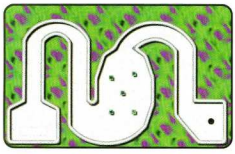
Gute Golfer haben sich zwischen den Löchern allerdings eine Abwechslung verdient – sie klicken mit der Maus als Lupe auf ein hochauflösendes Nacktfoto, das prompt in einem separaten Fenster geladen wird, wenn man

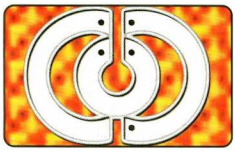


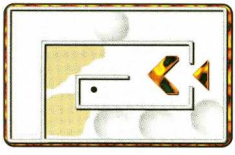














nach dem siegreichen Abschluß eines Levels die rechte Maustaste betätigt.

Welches Pars steht an?

Jede Bahn hat ihr eigenes Pars, das die maximale Schlagzahl von sechs allerdings nicht beeinflußt. Das Pars gibt vielmehr die optimale Anzahl von Schlägen an, die man zur Bewältigung einer Bahn aufwenden sollte. Schafft man es, das Pars zu halten, ist man ein guter Golfer. Schafft man es allerdings, das Pars zu unterbieten, so hat man entweder wahnsinniges Schwein gehabt oder ist eben ein echter Könner.

Das Pars der Bahnen können Sie immer erst dann einsehen, wenn Sie die ersten neun oder aber alle 18 Bahnen abgeschlossen haben. Dann lädt TZ-Minigolf Sexy einen Statusbericht, der für alle Mitspieler anzeigt, wie viele Schläge sie auf welcher Bahn benötigt haben. Gleichzeitig wird eine Zwischenbilanz gezogen – wer hat die wenigsten Gesamtschläge benötigt? Sieger ist am Ende natürlich der Spieler, der insgesamt am wenigsten Schläge eingesetzt hat. Das Punkteblatt mit der Pars-Anzeige läßt sich übrigens auch mit der Taste P aktivieren.

Fazit

TZ-Minigolf Sexy ist ein wunderschön gestaltetes Geschicklichkeitsspiel, das vor allem im Turniermodus eine Menge Spaß bereitet. Da sich jeder Spieler stets noch ein wenig verbessern kann, wird das Golfen am Bildschirm so schnell auch nicht langweilig – schließlich gilt es stets, einen Highscore zu brechen. Und wenn es nur der eigene ist.

Das Programm funktioniert nicht nur unter einem 32-Bit-Windows, sondern auch noch zusammen mit Windows 3.1. TZ-Minigolf Sexy kann direkt von der Heft-CD aus gespielt werden.

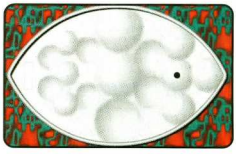
Kontakt: Thomas Zeh, Wriezener Str. 41, 13359 Berlin, www.tz.to





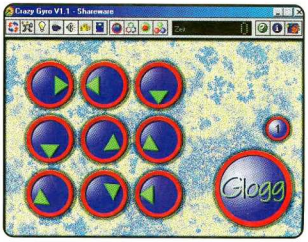


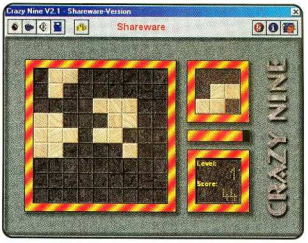






Futter für Knobelfreunde

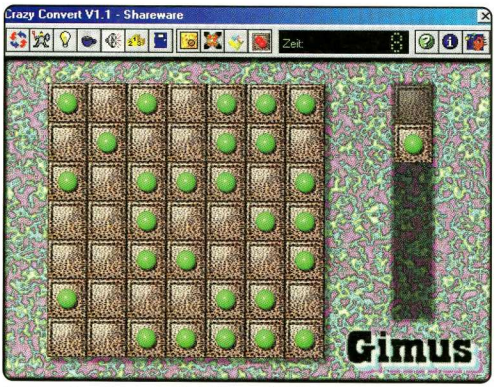




Der Österreicher Josef Stöckl nutzt mit seinen Spielen eine Marktlücke aus, die von den großen Spielefirmen völlig ignoriert wird. Er entwickelt kurzweilige Knobelspiele mit pfiffigen Ideen und mit einem hochwertigen Design – und das zu einem fairen Preis. Sein gesamtes Oeuvre mit 29 Windows-Spielen liegt als Sampler auf der Heft-CD vor.

Mal eben den Kopf mit Schwung durchpusten und dabei auf andere Gedanken kommen! Um das zu erreichen, macht es wirklich keinen Sinn, ein komplexes kommerzielles Spiel zu starten. Da dauert es schließlich gleich mehrere Stunden, bevor die Spielaufgabe endlich gelöst ist. Microsoft liefert mit Windows bereits einige kleinere Spiele für die Arbeitspause zwischendurch mit. Auf lange Sicht können diese Shorties die Aufmerksamkeit des Anwenders aber auch nicht fesseln, weil die Abwechslung fehlt.

Josef Stöckl, der in der Shareware-Szene bereits unter dem Namen „Der Knobel-Baron" bekannt ist, füllt die Marktlücke, indem er in schneller Folge stabil laufende Grübelspiele entwickelt, die allesamt mit einer wirklich sehenswerten Oberfläche ausgestattet sind und per Knopfdruck sogar die Spielregeln auf den Bildschirm holen. In den letzten Jahren sind sagenhafte 29 Knobelspiele entstanden, die zum großen Teil unter Windows 3.1 und Win 95 laufen. Sie werden von Josef Stöckl stetig weiter gepflegt und verbessert. Oft paßt der Österreicher auch die Grafik der Spiele an, um sie nicht zu antiquiert aussehen zu lassen.



Der Crazy-Sampler stellt alle Spiele ausführlich vor. Die Shareware-Versionen unterscheiden sich häufig nur durch einen Nagscreen von der Vollversion.

Um seine Spiele einer möglichst breiten Masse vorzustellen, sind alle aktuellen Versionen in einen komfortablen Sampler eingebunden, der direkt von unserer Heft-CD aus startet und der alle Programme mit Screenshot und Kurzbeschreibung vorstellt. Per Mausklick auf die Pfeilbuttons im Sampler blättert der Anwender von einer Beschreibung zur nächsten. Klingt ein Spiel interessant, so kann es aus dem Sampler heraus gestartet oder gleich auf die Festplatte kopiert werden.

Für Abwechslung ist gesorgt

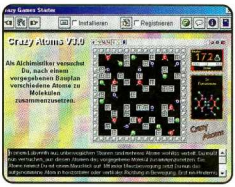
Die Spiele, die Josef Stöckl auf seinem Sampler anbietet, dekken durchaus eine Reihe verschiedener Genres ab. Die betagten Klassiker **Crazy Emperor** und **Crazy Kleopatra** gehören etwa zu den beliebten Kartenpatiencen, während es bei **Crazy Loops** gilt, aus lauter verwinkelten Rohren eine funktionierende Leitung zusammenzubauen. **Kyra Quest**, ein weiterer Oldie, entführt den Spieler gar kurzfristig in den Weltraum, wo er nacheinander acht Planeten erkunden muß, ohne dabei auf den gefährlichen Abwehrroboter zu stoßen. Einfache Tangram-Spiele sind bei Stöckl ebenso zu finden wie komplexe Simulationen – bei **Crazy Strada** müssen Häuser in ein Straßengeflecht eingebunden werden.

Die Klassiker unterscheiden sich deutlich von den neuen Spielen. Diese stehen allesamt unter einem bestimmten Motto und enthalten in der Regel gleich vier Spielideen, die sich auch noch in mehreren Schwierigkeitsgraden angehen lassen.

Ein gutes Beispiel für die hochwertigen modernen Crazy-Games ist das neu entwickelte Spiel Crazy Slid 1.1.

Spielen mit Crazy Slid

Crazy Slid besteht aus vier verschiedenen Spielen, die alle unter einer gemeinsamen Oberfläche zusammengefaßt sind. Per Buttondruck ist es möglich,



Crazy Convert 1.1: Alle Felder müssen auf einmal einen grünen Punkt aufweisen. Schaffen Sie das?

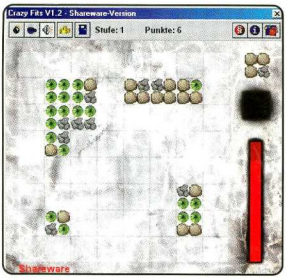
von einem Spiel zum nächsten zu wechseln. Bei allen Knobelaufgaben gilt es übrigens, eine bestimmte Ordnung durch das Schieben, Gleiten und Bewegen von Balken oder Platten aufzubauen.

Im Spiel **Crux** bilden dabei 12 Steine die Balken eines Kreuzes. Die beiden Balken durchdringen einander, was dazu führt, daß beide Balken vier Steine gemeinsam nutzen. Beide Balken können nun innerhalb vorgegebener Grenzen verschoben werden, was dafür sorgt, daß sich die Steine in der Schnittstelle gezielt zwischen den beiden Balken austauschen lassen. Dabei bilden die Steine auf der Basis ihrer aufgedruckten Motive immer neue Muster aus. Das Ziel ist es, gegen die Zeit das rechts im Schirm vorgegebene Muster nachzubauen. Bei jedem Start gibt das Spiel eine neue Ausgangsposition vor – da kommt Langeweile gar nicht erst auf. Außerdem ist es möglich, die Muster der Steine gegen neue Motive auszutauschen. Der Spieler, der die gestellte Aufgabe in der kürzesten Zeit lösen kann, darf sich mit seinem Namen in die Highscore-Liste eintragen.

Weiter geht es mit dem Spiel **Tilz**. Das Schiebepuzzle besteht aus mehreren unterschiedlich großen Platten, die sich allein auf der geschwärzten Fläche verschieben lassen. Wichtig für den Spielerfolg ist die grüne Platte. Sie muß genau an die Position verfrachtet werden, die auf der rechten Seite vorgegeben wird. Um eine Platte zu bewegen, wird sie so angeklickt, als wenn man sie mit der Maus von sich wegschieben möchte. Es gibt fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade, wobei die höchste Stufe gleich aus vier Teilaufgaben besteht.

Boss ist ein klassisches Schiebepuzzle, bei dem es gilt, die numerierten Plättchen in eine logische Reihenfolge zu bringen. Die Ausmaße des Schiebepuzzles lassen sich ändern, um auf diese Weise den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen oder zu senken.

Wirklich sehenswert ist das letzte der vier Spiele im Spiel – **Transit**. Dieses Puzzle zeigt ein Spielfeld aus 7x7 Feldern, auf denen verschiedene Spielelemente plaziert sind. Wichtig sind diesmal die plastischen Kugeln auf den Feldern, die in eine rechts vorgegebene Ordnung zu bringen sind. Um die Kugeln zu verschieben, kann der Spieler immer nur ganze Spalten und Zeilen bewegen. Spielelemente, die dabei rechts das Spielfeld verlassen, treten links wieder in das Feld ein. Viele bunte Muster stehen zur Auswahl und können per Mausklick aktiviert werden.



Crazy Fits 1.2: Legen Sie die neuen Steine so an den bereits ausliegenden an, daß die Kanten perfekt zusammenpassen.

Alle vier Spiele sind in der Testversion voll spielbar. Wer Spaß an diesen Knobelaufgaben gefunden hat, die alle einem gemeinsamen Motto unterstehen, findet im Sampler übrigens gleich mehrere Kompagnons mit ähnlicher Konzeption vor.

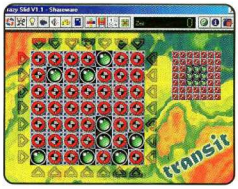


Crazy Patterns 2.1: Versuchen Sie, ein vorgegebenes Muster im Spielfeld wiederzufinden.

Crazy Gyro stellt vier Spielaufgaben zur Verfügung, die sich alle mit dem Drehen von Scheiben oder dem Verschieben von Kugeln im Kreis beschäftigen. **Crazy Convert** enthält vier weitere Rätsel, bei denen die Spielelemente so manipuliert werden müssen, daß sie ein zuvor benanntes Muster ergeben. Und bei **Crazy Rotary** geht es darum, eine bestimmte Ordnung durch das Drehen von Scheiben, Ringen und Tellern wieder herzustellen.

Der König ist sauer

Ein wirklich komplexes Crazy-Spiel für Marathon-Grübler ist **Crazy King 1.3**. Hier trifft der Spieler auf einen verrückten König, der für sein Leben gern Schach spielt. Der Hofzauberer hatte seinerseits genug von den Fisimatenten des Königs beim Spielen. Und so hat er das Schachbrett auf magische Weise in lauter Einzelteile zerlegt und diese im Schloß versteckt. Der fleißige Untertan in Person des Spielers hat nun die Aufgabe, die Einzelteile wieder zusammenzuschaffen, um das Schachbrett zu rekonstruieren. Um diese Aufgabe zu lösen, muß der Spieler erst einmal die verhexten Wege im Schloßhof so anordnen, daß sie sich wieder gesittet betreten lassen. In den einzelnen Räumen, die der Spieler jetzt erst betreten lassen, warten verschiedenste Knobelaufgaben darauf, gelöst zu werden. Gelingt dieses Unterfangen, erhält der Spieler einen Teil des Schachbrettes zum Lohn. Sind alle Teile gefunden, so müssen auch sie noch zum Original zusammengepuzzelt werden.



Crazy Slid 1.1: Versuchen Sie, das Muster auf der rechten Seite nachzubauen.

Crazy Games Sampler März 1999

System:	Windows 3.1/95
Autor:	Josef Stoeckl Kundmanngasse 10/9 A-1030 Wien
E-Mail:	Crazy_BYtes@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes
Sprache:	Deutsch
Preis:	je Spiel zwischen 15 und 30 DM
Tip:	☆☆☆☆☆



Die Knobelspiele von Michael Derbort

Ausgeknobelt

Michael Derbort bringt die Gehirnrinde seiner Fans mächtig ins Schwitzen. Seine hervorragend umgesetzten Knobelspiele setzen meistens Spielideen um, die in der Shareware-Szene noch gänzlich unbekannt sind. Neue Programme vom Meister möchten wir Ihnen nicht vorenthalten.

Shareware-Programmierer, die sich auf die Herstellung von neuen Spielen konzentrieren, stecken derzeit in einer schweren Existenzkrise. Allein auf sich gestellt, schaffen sie es nicht, den großen kommerziellen Anbietern die Stirn zu bieten. Die Spiele aus dem Fachhandel sind nun eben einmal komplexer, spielstärker und grafisch besser. Daß diese Spiele beim Start in den Handel noch gute hundert Mark kosten, ist nur in erster Linie ein Preisvorteil für die Shareware-Entwickler, die für ihre Spiele nur 20 bis 30 Mark verlangen. Denn nur wenige Monate nach der Markteinführung werden die kommerziellen Titel bereits wieder verramscht und landen für nur 20 bis 30 Mark auf dem Krabbeltisch. Nach dieser Zweitverwertung verkaufen die Software-Firmen ihre Titel auch noch an verschiedene Spiele-Zeitschriften, die noch preiswerter zu haben sind als die Relaunch-Pakete. Ganz zu schweigen von Spielesammlungen wie Topware Gold, die gleich ein ganzes Dutzend hochwertiger Spiele für ein Taschengeld anbieten.

Ganz in diesem Sinne sinken die Registrierungszahlen für Shareware-Spiele in den Keller – sie sind einfach nicht mehr konkurrenzfähig. Es sei denn, sie setzen Konzepte um, die von den großen Spielefirmen derzeit noch völlig ignoriert werden, und erkämpfen sich auf diese Weise eine Marktlücke.

Das hat auch Michael Derbort erkannt, der sich ebenso wie sein Konkurrent Josef Stöckl auf grafisch und inhaltlich hochwertige Knobelspiele konzentriert. Die richten sich eben nicht an den typischen Gamer in den Teen- und Twen-Jahren, sondern eher an den Power-User, der sich neben der reinen Arbeit am PC auch einmal gepflegt entspannen möchte und der nur nicht die Zeit hat, sich gleich für mehrere Stunden an ein Spiel zu binden. Derborts Spiele sind schnell erklärt und verlocken immer wieder in der Mittagspause dazu, sich mit ihnen vom Streß der Arbeit zu erholen.

Jeton 1.1

Jeton ist ein Grübelspiel, das nur auf den allerersten Blick fürchterlich simpel erscheint. Auf dem rechteckigen Spielfeld werden zu Beginn einer Partie 98 runde Chips verteilt. Diese zeigen Zahlenwerte von 10 bis 10.000 und sind entsprechend ihrer Ziffern unterschiedlich eingefärbt. Das Ziel ist es, fünf gleichwertige Casinochips in eine Reihe zu befördern, wobei es völlig egal ist, ob diese Reihe waagerecht, senkrecht oder diagonal ausgebildet wird.

Doch wie bewegt der Spieler die Steine auf einem Brett, auf dem kein einziges Feld mehr leer ist? Um Steine umzugruppieren, müssen jeweils zwei Jetons ihren Platz tauschen. Zu diesem Zweck klickt der Spieler erst den einen und dann den anderen Stein an. Für den hohen Schwierigkeitsgrad des Spiels zeichnet eine einzelne Regel verantwortlich: Steine tauschen nur dann ihren Platz, wenn sie miteinander kompatibel sind. Und das sind sie nur



Jeton: Bringen Sie fünf gleiche Geldchips in eine Reihe.

dann, wenn die Ziffern der beiden Steine höchstens einen Zahlensprung voneinander abweichen. Eine 10 kann demnach mit einer 20 den Platz wechseln, aber nicht mit einer 100. So gesehen dauert es ewig, bis die erste Fünferkette ausgebildet ist, da der Spieler viele Umwege auf dem Brett in Kauf nehmen muß, um einen Jeton an das gewünschte Ziel zu befördern. Steht eine Kette, so schreibt das Programm die aufgedruckten Ziffern als Punkte in den Score und füllt die Felder wieder auf. Ein spezieller Spielemodus erlaubt es, die Felder leer zu lassen, was 1.000 Bonuspunkte einbringt, zukünftige Manöver allerdings extrem erschwert.

Jeton wird in fünf Runden à fünf Minuten gespielt, so daß der Spieler auch gegen die Zeit angrübeln muß. Wer sich derart nicht drängeln lassen möchte, der schaltet in den Üben-Modus, der keinerlei Zeitbeschränkung aufweist. Hier können die erspielten Punkte allerdings nicht in den Highscore übernommen werden.

Die Testversion von Jeton ist 30 Minuten lang voll spielbar, so daß sich zwei Durchgänge am Stück ausführen lassen. Die Vollversion kostet 25 Mark.

Fazit: Jeton ist in der aktuellen Version nur für geübte Schachspieler geeignet, die darin geübt sind, mehrere Züge im voraus zu planen. Allen anderen Spielern geht leicht das Erfolgserlebnis ab, weil sie es nicht immer schaffen, in vertretbarer Zeit eine Fünferkette auszubilden. Empfehlenswert wäre es, in zukünftigen Fassungen nicht nur die Brettgröße (und damit auch die Anzahl der Jetons) variabel zu halten, sondern auch das Ausbilden von Zweier- und Dreierketten zu erlauben. So könnte das Spiel einer breiteren Masse anempfohlen werden. Interessant wären sicherlich auch alternative Motive für die Jetons, um für mehr visuelle Abwechslung zu sorgen.



Spektograph: Ordnen Sie drei Farbteilchen in der korrekten Farbgebung in einer Radialspeiche an.

Spektograph 1.0

Professor Dobbs ist in großen Schwierigkeiten. Seine jüngst erfundene Maschine, der Spektograph, der mit Licht die tollsten Sachen anstellt, ist kurz davor, endgültig seinen Geist aufzugeben – wegen Energiemangels. Also schlüpft der Spieler in die Rolle eines Assistenten, der alles Menschenmögliche unternehmen muß, um die Maschine wieder in Gang zu bekommen.

Um das Spiel zu verstehen, muß man sich zunächst mit dem Aufbau der Maschine vertraut machen. Sie besteht aus drei konzentrisch angeordneten Kreisen in verschiedenen Farben. Der innerste Kreis ist gelb, der mittlere grün und der äußere blau. Jeder Kreis wird aus sechs Feldern gebildet, die mittig einen Spielstein in einer der drei Farben zeigen.

Das erste Ziel im Spiel ist es nun, Felder zu suchen, bei denen die enthaltenen Spielsteine die gleiche Farbe aufweisen wie das Ringfeld, in dem sie abgelegt sind. Ist es dann möglich, in einer Radialachse der Kreise eine Ampel aus den Farben Gelb, Grün und Blau zu bilden, so lösen sich die drei Steine sofort auf, und der Spieler erhält eine bunte Kugel zur Belohnung gereicht. Die wird in dem Dreieck direkt neben der Radialachse abgelegt.

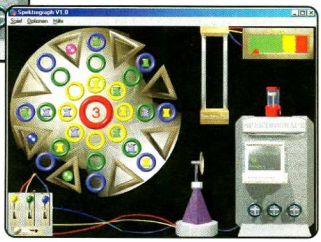
Bei den Kugeln handelt es sich um „Spektralteilchen", die in acht Farben vorliegen. Schafft es der Spieler, alle acht Spektralteilchen zu sammeln, so lösen sie sich auf und fusionieren zu einem „Spektrino". Das sind Energieträger, die dazu in der Lage sind, die Dobbs-Maschine zum Laufen zu bringen. Die Spektrinos werden zunächst in einem Pool gesammelt. Hat man vier von ihnen zusammen, so werden sie in Energie umgewandelt, die einen langsam zusammensackenden Power-Balken wieder auf sein Maximum bringt. Und viele Punkte bekommt der Spieler außerdem, schließlich möchte sich der Anwender ja in eine Highscore-Liste eintragen.

Das alles hört sich recht kompliziert an, ist aber ganz einfach umzusetzen, wenn man erst einmal eine Proberunde absolviert hat. Im Endeffekt hat der Spieler eh nur Einfluß auf vier Hebel, die er im Programm betätigen kann. Drei Hebel dienen dazu, die drei Ringe wahlweise im oder entgegengesetzt zum Uhrzeigersinn zu drehen, um die Spielsteine in Position zu bringen. Der vierte Hebel, der regelmäßig bedient werden muß, tauscht außerdem einzelne Steine zwischen den drei Kreisen aus.

Der Spektrograph steht in drei Schwierigkeitsgraden zur Verfügung. Diese werden durch ein verlangsamtes oder beschleunigtes Herabsinken des Energiebarometers charakterisiert.

Die Testversion muß nach 20 Minuten neu gestartet werden und kostet bei der Registrierung 25 Mark.

Fazit: Der Spektrograph ist ein gelungenes Spiel, das sich zwar nur schwer erklären, aber einfach spielen läßt. Die Idee, das Knobelspiel in eine Rahmenhandlung einzubetten und anstelle eines öden Spielbrettes eine Maschine zu verwenden, ist gut. Sinnvoll wäre es sicherlich, anstelle von Kreuzen als Spielsteine einfach kreisrunde Smarties zu verwenden, da es in der aktuellen Version nicht immer leichtfällt, die Farben der Spielsteine zu erkennen.



Spektograph: Teilchen, die sich auflösen, werden in der Maschine leider nicht wieder aufgefüllt.

Zodiac 1.1

Bei diesem Brettspiel, das wir bereits ausführlich in der SharePlay vorgestellt haben, müssen Sie alle Spielsteine auf einem Brett zum Verschwinden bringen. Zwei Steine mit identischem Symbol lösen sich bei einer Berührung auf.
Berühren sich allerdings zwei Steine mit unterschiedlichem Symbol, so können sie zu einem einzelnen neuen Stein fusionieren, wenn die Symbole gemäß einer Liste miteinander kompatibel sind.
Vollversion: 25 Mark.





Shareware-Autoren unter der Lupe

Michael Derbort

Der Programmierer der Knobelspiele Jeton, Octagon und Duplikator stellte sich den Fragen der SharePlay.

SharePlay: Seit einigen Monaten veröffentlichen Sie beinahe wöchentlich neue Spiele. Wie kommt es zu dieser hohen Produktivität?

Derbort: Derzeit mache ich ja auch den ganzen Tag nichts anderes, als Spiele zu programmieren. Dabei sitze ich tatsächlich bis zu 15 Stunden am Tag nonstop am Computer und hacke einen neuen Code in die Tastatur. Begonnen habe ich damit übrigens schon vor drei Jahren.

SharePlay: Woher nehmen Sie die Ideen für Ihre Spiele?

Derbort: Die Ideenfindung ist wirklich ein kreativer Prozeß. Ein Kunde schickt mir übrigens auf regelmäßiger Basis neue Regeln von Spielen zu, die in der Computerbranche noch völlig unbekannt sind. Die setze ich dann für Windows um und versuche dabei, so gut wie nur möglich zu sein. Um wirklich gut zu sein, muß man allerdings Spaß an der Sache haben. Eine ordentliche Portion Idealismus gehört in der Shareware-Szene auch dazu.

SharePlay: Warum haben Sie sich für die Shareware als Vertriebsweg entschieden?

Derbort: Das war echter Zufall. Ich habe in einer Zeitschrift einen Artikel über das Geldverdienen am PC gelesen, und da wurde die Shareware-Szene vorgestellt. Da das finanzielle Risiko für Neueinsteiger hier ziemlich gering ausfällt, dachte ich mir, daß ich es einmal versuchen kann.

SharePlay: Programmieren Sie Shareware hauptberuflich, oder was machen Sie noch „nebenbei"?

Derbort: Ich programmiere meine Spiele ja rund um die Uhr, da bleibt keine Zeit, um noch einen anderen Job zu machen. Mein Studium habe ich inzwischen an den Nagel gehängt.

SharePlay: Ihre Knobelspiele haben ein sehr gutes Feedback in den Medien erhalten. Möchten Sie Knobelbaron Josef Stöckl und seinen Crazy Games Konkurrenz machen?

Derbort: Nein, der Markt ist groß genug für uns beide. Kein Problem. Mein Traum wäre es eher, den Adventures Konkurrenz zu machen. Doch mit nur einem Mann ist es unmöglich, richtig komplexe Spiele zu machen, obwohl Ansätze und Ideen vorhanden sind. Also sind die Knobelspiele so etwas wie eine Zwischenlösung, die sich allein gerade noch realisieren läßt.

SharePlay: Wie ist die Resonanz der Kunden? Lassen sich viele Leute registrieren? Welche Spiele laufen am besten, welche sind die Flops?

Derbort: Mein absoluter Kassenschlager ist WinSchach, dabei habe ich das nur aus Jux geschrieben. Jetzt entwickle ich das weiter, und schon bald erscheint eine neue Version. Zodiac verkauft sich ebenfalls nicht schlecht. Ein echter Flop ist mein Spiel Toggler, das streiche ich Ende des Jahres aus meinem Programmangebot. Axis ist auch ein Flop, obwohl es von der SharePlay zur Shareware des Jahres 98 gekürt wurde. Rösselsprung und Hirni könnten auch besser laufen. Im Moment herrscht gerade wieder eine Riesenflaute, was Vollversionsbestellungen anbelangt. Aber das kenne ich schon. Aus heiterem Himmel kommen dann auf einmal wieder 15 Bestellungen in der Woche.

SharePlay: Ein Shareware-Programmierer ohne E-Mail-Verbindung, Homepage und Fax. Verschenken Sie da nicht unglaublich viel Geld, weil Sie Ihre Programme online nicht bewerben und Schreiben an Kunden nicht per E-Mail oder Fax versenden können? Kommt denn von den Kunden nicht genügend Geld hinein, um in ein Fax-Modem und in einen Internet-Zugang investieren zu können?

Derbort: Da haben Sie mich eiskalt erwischt. Man kann eben nicht allein von der Shareware leben, und ich mogel mich mit verschiedenen anderen Aufträgen so durch. Ab und an verkaufe ich auch ein Spiel an eine Firma. Da ich demnächst umziehe, warte ich noch, um doppelte Anschlußgebühren zu vermeiden. Nach und nach werde ich mir aber alles anschaffen.

SharePlay: Wie wird es weitergehen? Welche Programme sind für die Zukunft geplant?

Derbort: Geplant wird bei mir selten. Manchmal sitze ich wochenlang ohne jede Idee vor dem Rechner. Habe ich dann eine, setze ich sie sofort um, ohne sie auf die Warteliste zu setzen. Ich bleibe aber bei den Knobelspielen, obwohl ich auch eine Idee zu einem Jump&Run-Spiel habe. Vor allem mit der Grafik möchte ich weiter experimentieren.

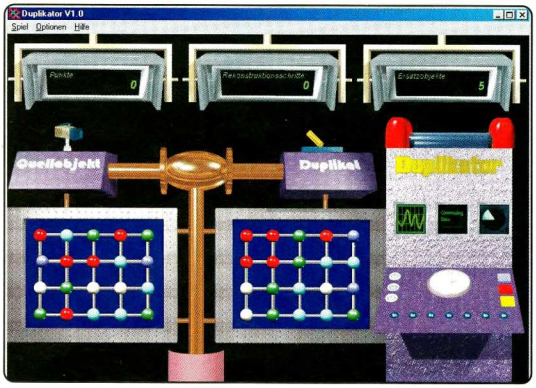
SharePlay: Was ärgert Sie bislang an Ihrem Auftritt in der Shareware-Szene? Schlecht zahlende Kunden, ignorante Redakteure oder was?

Derbort: Eigentlich läuft alles ziemlich rund. Ich ärgere mich nur über Kunden, die aus einer Mücke einen Elefanten machen oder die die Annahme eines Nachnahme-Pakets ablehnen, obwohl sie es doch zuvor bestellt haben. Toll ist, daß einige Kunden sehr treu sind und jedes neue Spiel einkaufen.

Pentagramma 1.1

Auch Pentagramma haben wir erst vor kurzem in der SharePlay rezensiert. Bei diesem Spiel gilt es, farbige Diamanten über die Schenkel eines Pentagramms auf entsprechend eingefärbte Zielfelder zu bewegen. Leider verlieren die Diamanten mit dem ersten Spielzug ihre Farbe, so daß man sich genau merken muß, welcher Stein ursprünglich welche Farbe hatte. Vollversion: 25 Mark





Duplikator: Das Ziel ist es, das Quellobjekt im Duplikat-Feld nachzubauen.

Duplikator 1.0

Oh je, Professor Dobbs hat wieder zugeschlagen. Diesmal hat er eine Maschine erfunden, mit der sich Materie „fotokopieren" läßt. Zu diesem Zweck gibt es ein Quellobjekt als Matrize und eine Kopie, die als Duplikat bezeichnet wird. Leider funktioniert der Kopierer noch nicht allzu gut. Also muß der Spieler wieder einmal in die Rolle des Assistenten schlüpfen und versuchen, das unwillige Duplikat an das Original anzupassen.

Die Matrize besteht aus vielen kleinen farbigen Atomen, die in einer Gittermatrix angeordnet sind. Per Mausklick in die Mitte eines Atomrechtecks hinein lassen sich die jeweils vier Atome in den Ecken des Rechtecks drehen. Mit einem Mausklick der linken Taste in das Rechteck hinein drehen sich die Atome nach links. Passend dazu kann man mit der rechten Maustaste das Gitter nach rechts drehen. Kommt es zu einer Übereinstimmung, so hat der Spieler seine Aufgabe bewältigt.

Um für mehr Abwechslung zu sorgen, stellt das Programm vier verschiedene Gitternetztypen vor, die immer wieder neu mit zufällig generierten Molekülen gefüllt werden. Hinzu kommt, daß der Schwierigkeitsgrad über eine Beschränkung der Spielzüge eingestellt wird. Möglich sind 150, 100 oder 75 Züge. Die Testversion arbeitet 20 Minuten lang, eine Vollversion kostet 25 Mark.

Fazit: Der Duplikator bietet eine interessante Aufgabe, die nicht so originell umgesetzt ist. Die Gitter mit den Atomen sind recht winzig – der Rest des Schirms wird von Animationen und Maschinenaufbauten in Anspruch genommen, die eher ablenken als der Spielidee förderlich sind. Hier hätte der Programmierer das Spielfeld besser groß aufziehen sollen, um das Rätsel selbst übersichtlicher zu gestalten.

Octagon 1.0

Octagon ist ein sehr schnelles Spiel, das vor allem die Anwender anspricht, die ihre Knobelaufgaben leicht verdaulich angerichtet haben möchten. Das Spielbrett besteht aus fünf Achtecken, in deren acht Ecken jeweils farbige Spielsteine liegen. Passend zu den fünf Achtecken gibt es fünf Farben im Spiel. Das Ziel ist es, die Spielsteine so zwischen den Achtecken zu verschieben, daß am Ende einer Partie nur noch einfarbige Spielsteine in jedem Achteck ausliegen. Welche Farbe dabei in welchem Achteck realisiert wird, ist völlig nebensächlich.

Es gibt zwei Möglichkeiten im Spiel, um Steine zu bewegen. Der einfachste Zug ist es, Steine zwischen zwei Achtecken zu tauschen. Dabei klickt der Spieler erst den einen und dann den anderen Stein an, um sie zum Wechsel zu animieren. Zu berücksichtigen ist dabei nur, daß die Steine in beiden Achtecken in der gleichen Position ausliegen müssen. Ein Stein oben links im Eck kann demnach nur gegen einen Stein ausgetauscht werden, der ebenfalls oben links im Eck ausliegt.

Auf diese Weise lassen sich bereits Achtecke zusammenstellen, die einen Großteil Steine in der gleichen Farbe aufweisen. Um allerdings alle Felder mit Steinen der identischen Farbe zu füllen, müssen auch Bewegungen innerhalb des Achtecks möglich sein. Deswegen kann der Anwender die Position von zwei benachbarten Steinen tauschen lassen – per Mausklick geht der Wechsel dann vonstatten.

Der interne Wechsel der Steine – und nur der – kostet allerdings Punkte. Pro Achteck dürfen nur zehn Tauschaktionen durchgeführt werden. Sind diese verbraucht, ohne daß das Rätsel geknackt ist, so gilt eine Partie als verloren, und der Spieler büßt eines von fünf Leben ein. Um den Schwierigkeitsgrad zu verschärfen, ist es möglich, die Anzahl der maximal möglichen Züge pro Achteck auf sieben oder fünf zu verkürzen.

Die Testversion kann nur 20 Minuten am Stück betrieben werden und kostet bei der Registrierung 25 Mark.

Fazit: Octagon ist ein schnelles Spiel, das den Geist nicht allzu sehr herausfordert und recht oft zu einem Erfolgserlebnis führt. Es ist daher vergleichbar mit einer Kartenpatience, die mal aufgeht und mal nicht. Lohnend wäre es für Nachfolgeversionen, die Anzahl der Achtecke variabel zu halten, mehr Farben zu aktivieren und den Spieler in einem Profimodus zu zwingen, die Spielsteine in vorgegebenen Achtecken unterzubringen. Nachdenken sollte der Programmierer auch über einen speziellen Modus für Knobelspezialisten. Hier wäre es dann vielleicht möglich, die Spielsteine nicht nur einzufärben, sondern auch noch mit Ziffern zu versehen, die dann die Reihenfolge der Steine in einem Achteck vorgeben.



Octagon: Langsam kommt Ordnung in die Sache.



Have A Break: Bei Toggler muß das Muster auf der rechten Bildschirmseite nachgebaut werden.

Have A Break

Unter dem Titel „Spiele für die Mittagspause" sammelt Derbort vier verschiedene Spiele, die sich zur Hälfte allein und zur Hälfte auch zu zweit angehen lassen. Alle Spiele werden im Programmfenster kurz vorgestellt und lassen sich per Mausklick laden. Wird ein Spiel beendet, erscheint automatisch wieder die Menüauswahl.

Cells ist ein Spiel für Solisten. Es versteht sich als Geduldsund Denkspiel gleichermaßen. Das quadratische Spielfeld ist in vier kleinere Quadranten unterteilt, die jeweils 4 x 4 einfarbige Felder enthalten. Passend zu jedem Quadranten gibt es vier Steine, deren Zugehörigkeit zu den Quadranten durch gleichfarbige Perlen in der Mitte verdeutlicht wird. Das Ziel des Spiels ist es, jeden Stein genau einmal zu bewegen. Dabei gelten folgende Regeln: Der Zug muß in einem senkrecht oder waagerecht angrenzenden Feld enden. Es dürfen keine Steine übersprungen werden. Gezogen werden darf in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung. Ein Stein darf übrigens immer nur um so viele Felder verschoben werden, wie sich gerade Steine im eigenen Quadranten befinden.

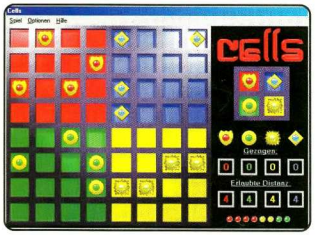
Bei **Toggler**, das ebenfalls für einen Spieler ausgerichtet ist, gilt es, die Konstellation der Steine im Feld „Aufgabe" nachzubilden. Per Mausklick auf einen Stein ändert dieser sein Erscheinungsbild gemäß der Vorgabe am Spielfeldrand. Dummerweise ändern bei jedem Zug auch die direkt benachbarten Steine ihre Form, was die Spielaufgabe sehr erschwert.

Lock ist ein Spiel für zwei Personen. Einer der Spieler kontrolliert den blauen Spielstein, der andere den grünen. Pro Spielzug ist es möglich, seinen Stein in ein Nachbarfeld zu bewegen und zusätzlich ein freies Feld zu sperren. Sinn des Spiels ist es, den Gegner so einzukesseln, daß es ihm nicht mehr möglich ist, seinen Stein zu bewegen.

Sockelspringer ist das vierte Spiel im Bunde. Bei dieser Kniffelvariante für zwei Personen gilt es, nach dem Wurf der Würfel einen Spielstein gemäß der erspielten Punkte im „Kniffelblatt" zu bewegen. Die Kontrahenten ziehen die gleichen Steine in unterschiedliche Richtungen, so daß es zu einem wahren Tauziehen kommt. Gewonnen hat stets der Spieler, der es schafft, eine voreingestellte Anzahl Steine in die markierten Zielfelder zu bewegen.

Die Testversion läuft nur eine Viertelstunde am Stück. Für die Vollversion sind happige 40 Mark zu bezahlen.

Fazit: Vier Spiele zum Preis von einem, das ist doch etwas. Alle vier Spiele wissen zu überzeugen – von der Gestaltung und von der Knobelidee her. Gelungen ist vor allem der Umstand, daß sich zwei der vier Spiele auch zu zweit angehen lassen. Da kann man den gelangweilten Kollegen dazu einladen, sich doch in der Mittagspause gemeinsam die Zeit zu vertreiben.



Have A Break: Bei Cells muß jeder Stein einmal gezogen werden.

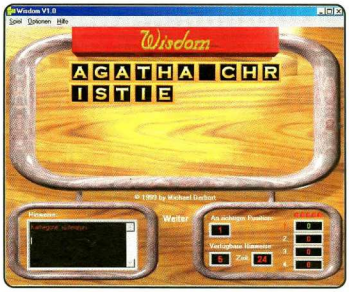
Wisdom 1.0

Mal ganz ein anderes Konzept setzt das Derbort-Programm Wisdom um. Das Spiel testet nicht die Kombinationsgabe, sondern eher das Allgemeinwissen. In Form eines Ratequiz werden bis zu vier Spieler darum gebeten, Begriffe aus sechs unterschiedlichen Fachgebieten zu erraten. Dabei handelt es sich um die Fachgebiete Populistisches, Film/Fernsehen, Literatur, Sprichwörter, Musik und Megahart. Unter der Rubrik Megahart werden übrigens Begriffe zusammengefaßt, die kaum zu knacken sind.

Sobald eine neue Partie eingeleitet wird, mischt das Programm alle Buchstaben eines Begriffs bunt durcheinander und zeigt sie auf dem Bildschirm an. Allein der Name der Kategorie wird als Ratetip noch angemerkt. Durch Austauschen sollen die Buchstaben sortiert werden, um auf diese Weise das Lösungswort auszubilden. Wer es nicht schafft, das Rätsel auf Anhieb zu knacken, der kann bis zu fünf Buchstabenhinweise abfragen, die dazu dienen, den Suchbegriff einzugrenzen.

Von Haus aus verwendet Wisdom den Mix-Modus, der Begriffe aus allen Wissensgebieten verwendet. Es ist aber auch möglich, sich auf eine Kategorie zu versteifen, um etwa herauszufinden, wer in Sachen Film und Fernsehen das beste Detailwissen aufzuweisen hat. Wisdom wird gegen die Zeit gespielt, so daß je nach Einstellung nach 30, 45 oder 60 Sekunden automatisch der nächste Hinweis eingeblendet wird. Es ist aber auch möglich, ohne Zeitlimit zu spielen, wenn man sich vom Countdown gestreßt fühlt. Sind alle Hinweise verbraucht, und das Rätsel ist noch immer nicht gelöst, so gilt die Runde als verloren.

In der vorliegenden Fassung liegen dem Spiel etwa hundert Suchbegriffe bei. Mit Hilfe eines separaten Level-Editors können allerdings auch eigene Begriffe definiert und in das Spiel übernommen werden. Der Level-Editor kann unabhängig von einer Registrierung eingesetzt werden. Michael Derbort verspricht den fünf Personen, die ihm die knifflig sten Rätsel zusenden, eine kostenlose Vollversion.



Agatha Christie – diesen Wisdom-Begriff aus der Literatur hätten wir auch gleich erraten können.

In der Testversion kann das Hauptprogramm selbst nur 20 Minuten am Stück eingesetzt werden. Die Vollversion kostet 30 Mark.

Fazit: Wisdom erinnert ein wenig zu sehr an Galgenmännchen und andere Wortratespiele. Lustiger wäre es sicherlich gewesen, in Form von reellen Fragen tatsächliches Allgemeinwissen abzufragen. Frei nach dem Motto: In welcher Fernsehserie spielte Pierce Brosnam mit, bevor er James Bond wurde?

Kontakt: Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel

3D Frog Man Demo 1.0

Der Frosch schiebt Kohldampf



Überall liegen leckere Würmer herum.

Der 3D Frog Man holt das beliebte Spiel Pacman in die dritte Dimension. Helfen Sie einem kleinen Frosch dabei, eine komplette Seenlandschaft leerzufressen. Nehmen Sie sich dabei nur vor den Monstern in acht.



Der Frosch wird doch wohl nicht unter Höhenangst leiden?



Einmal hüpfen bitte, um den Geist zu vernaschen.



Kontaktaufnahmen mit den Monstern sind nicht eben sehr gesund.

Quack, Quack, macht der Frosch. Sprunghaft, wie der grüne, schleimige Kollege mit den langen schmackhaften Beinen nun einmal ist, hüpft er hungrig durch eine idyllische Teichlandschaft, um alles aufzufressen, was ihm vor das voluminöse Maul drängt.

In der modernen 3D-Version vom Pacman ziehen sich die zu durchwandernden Wege dreidimensional durch eine de Terrain zu erkunden, das der Spieler wahlweise im DirectX-Vollbildmodus oder im Windows-Fenster einsehen kann.

Überall im Parcours liegen Ab und an watscheln auch andere Tierchen über den Parcours. Werden sie vom Frog Man assimiliert, so gibt es besonders viele Extrapunkte, die auf das Konto des Spielers ten. Um dieser lebensvernichtenden Begegnung zu entgehen, muß der Frosch wetzen, was er kann – denn die Monster nehmen stets von allein die Verfolgung auf und machen dem Frosch das Leben schwer. Der sollte sich seiner Schenkel besinnen und per Druck auf die Leertaste in die Lüfte springen – so kann er die Monster unter sich las-



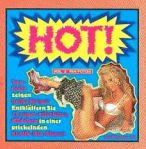
Knallhart reduziert!



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

400 GIRLS Vol. 2





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

HOT! Vol. 1
HOT! Vol. 2



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

Super Girls Vol. 4



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

EROTIC Super Stars.



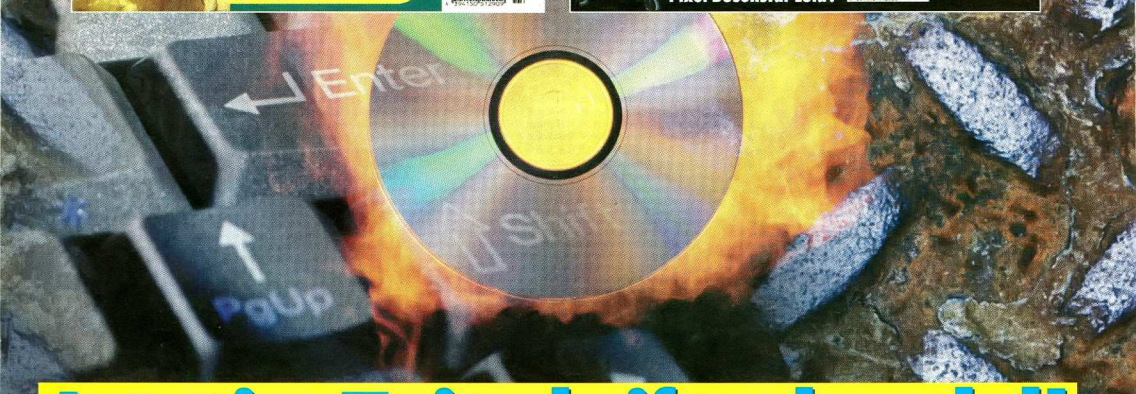
Ehemalig: ~~29,95~~

Jede CD nur noch 19,95

HOT BRANDED!







Jetzt im Zeitschriftenhandel!

3D Space Fighter 1.1

Böller für die Aliens

Gut, daß es im Vakuum zwischen den Sternen nur blitzen, nicht aber knallen kann – sonst würden uns bei der Ballerorgie 3D Space Fighter wahrscheinlich die Ohren zerfetzt. Das Windows-Spiel lädt alle Anwender dazu ein, mal richtig alle Aggressionen rauszulassen.

Schon lange gilt es nicht mehr als politisch korrekt, in Computerspielen auf Menschen oder auf Tiere zu schießen. Welcher Feind bleibt uns da also noch, wenn es gilt, eine Portion Testosteron vor dem Rechner zu verbraten? Sicherlich ist es möglich, ein paar Roboter in ihre Einzelteile zu zerlegen. Noch spannender ist es allerdings, böse Aliens in ihre Atome zu zerlegen. Die haben bei uns auf der Erde doch eh keine Lobby und können sich demnach nicht darüber beschweren, wenn ihre Rechte mit Füßen getreten werden. Bei dem Spiel 3D Space Fighter verlassen wir die Erde nicht, sondern bewegen uns nur um ein Jahrtausend in die Zukunft. Bereits seit langer Zeit wissen die Regierenden der Länder, daß es fremde Völker im Weltraum gibt. Schon lange träumen sie von einer friedfertigen Begegnung der Rassen. Doch wie immer in einem Weltraumballerspiel, so kommt es auch diesmal ganz anders. Als die Aliens endlich entdeckt werden, sind sie mit ihren Raumern schon viel näher an der Erde dran, als es uns Menschen lieb sein kann. Die erste Angriffswelle erwischt die Erde eiskalt von hinten – fast alle Städte werden ausgelöscht. Die Überlebenden basteln daraufhin den Weltraumgleiter Ultimate Space Fighter zusammen: eine Verzweiflungsaktion. Mit diesem Vehikel darf der Spieler den Kampf gegen die Aliens aufnehmen.

Boss-Gegner ohne Mitleid

Das DirectX-Spiel passend zur Story deckt den Anwender reichlich mit Feinden aller Art ein. In immer neuen Angriffsformationen huschen die Raumer aus dem Himmel herab und ballern, was das Zeug hält. Es ist schon beeindruckend, wie viele verschiedene Raumschifftypen das Spiel auffährt, um den Spieler beschäftigt zu halten. Der ärgert sich inzwischen über den mehr als trägen Schußapparat seiner Wunderwaffe und giert jedem Powerup entgegen, das ab und zu auf dem Bildschirm erscheint und seinen Inhalt erst nach einem Volltreffer mit der Bordkanone preisgibt. Die verschiedenen Upgrades verbessern den Schutzschild des Space Fighters, aber eben auch die Waffensysteme. Wer es schafft, eine Angriffswelle nach der anderen auszumerzen, der sammelt nicht nur Punkte, sondern auch Erfahrung. Und die ist dringend notwendig, um erst den Flug durch einen Meteoritengürtel und anschließend den High Noon mit einem gigantischen Boss-Gegner zu überstehen, der mit seinem Raumschiff fast die Hälfte des gesamten Bildschirms einnimmt.



Nieder mit den Aliens! Jetzt heißt es, Härte zu beweisen.

Das Fazit

Resümierend ist 3D Space Fighter ein nett gemachter Weltraum-Shooter, der mit vielen klassisch animierten Feinden und einer gelungenen 3D-Grafik aufwartet. Etwas Neues bietet das Spiel allerdings auch nicht – alle Spielelemente sind so und anders schon viele Dutzend Male in Shareware-Spielen verwirklicht worden. Echten Ballerfreunden ist das allerdings egal, wenn sie nur endlich neuen Stoff vor die Bordkanonen bekommen.

3D Space Fighter 1.1

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Ultisoft, Inc., PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	ultisoft@mind.net
Internet:	www.ultisoft.com
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	✌✌✌

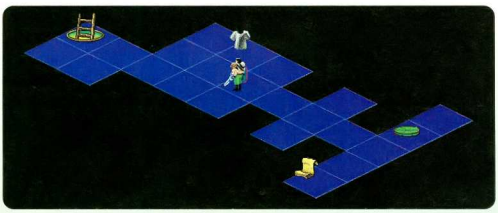
Murk 1.1

In den Katakomben



Jeder kleine Junge weiß, daß Gutes und Böses eng beieinander liegen. Übersetzt bedeutet dies, daß Goldtruhen immer von bösen Monstern bewacht werden, die miesgelaunt in der Nähe der Kisten herumlungern. Bei Murk gilt es, diese Monster zu überlisten.

Vor vielen, vielen Jahren lockte ein Spiel namens Gauntlet die Katakomben-Abenteurer in die trommelfellzerfetzend lauten Spielhöllen. Bei diesem Kassenschlager ging es nicht wie in einem gesitteten Rollenspiel darum, komplizierte Abenteuer zu erleben und knifflige Rätsel zu lösen. Vielmehr übernahm bei Gauntlet allein die Habgier das Zepter der Handlung: Die Spieler stiegen in einen von Monstern überbevölkerten Dungeon herab, um alles Gold an sich zu raffen, das in den modrigen Höhlen aufzuspüren war. Vor einigen Monaten hat CDV Software die altbewährte Idee mit dem schrägen Spiel Get Medieval wieder aufleben lassen. Mit Murk hat nun auch die Shareware-Szene ihren eigenen Gauntlet-Klon.



Schwert oder Zauberstab?

Nach dem Start von Murk kann sich der Spieler für einen von vier Charakteren entscheiden. Am interessantesten sind dabei sicherlich der messerwerfende Krieger und der Feuerbälle emittierende Zauberer.

Die Spielfigur wird nach dem Beginn einer neuen Partie im oberen Niveau eines Dungeons abgesetzt. Dieser Dungeon ist nur ausschnittsweise einzusehen – es werden immer nur die Planquadrate direkt um die Spielfigur herum eingeblendet. Erst wenn der Spieler das Niveau ausschreitend erkundet, treten langsam die einzelnen Räume und Gänge deutlich aus den Schatten hervor und bleiben dann auch sichtbar.

Das Szenario wird aus der Schrägdraufsicht in 3D gezeigt. Der Detailreichtum der Grafik kann zwar mit dem kommerziellen Spiel Get Medieval bei weitem nicht mithalten, dafür kostet das Shareware-Spiel aber auch nur einen Bruchteil des Geldes. Für ein spannendes Spielchen zwischendurch ist die Grafik von Murk sicherlich zufriedenstellend.

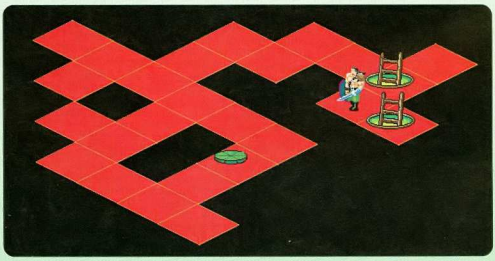


Murks ist sie jedenfalls nicht, und schon gar nicht in den Qualitätsvorgaben, die für ein Shareware-Spiel gelten.

Etwas umständlich fällt die Steuerung der Spielfigur aus. Wer wahlweise zur Maus oder zur Tastatur greift, der sollte schnell eine erste Übungsrunde einläuten, um sich mit der Tastenbelegung vertraut zu machen. Denn nichts ist so ärgerlich wie ein leicht orientierungsloser Held, der vor einem angreifenden Monster nicht wegläuft, sondern immer wieder hektisch gegen die nächststehende Wand kracht.

Aufgerüstet

Der Spieler wird auf seinen Exkursionen durch die schlicktriefenden Gänge zunächst nicht gleich auf Monster stoßen, dafür aber verschiedene Gegenstände finden, die er durch Überlaufen aufnehmen kann. Kettenhemden erhöhen die Rüstungsstärke der Krieger, während Spruchrollen etwa die Zauberkraft der Magier potenzieren. Die Powerups der einen Klasse sind für die Vertreter der anderen Gilde tabu und können demnach nicht „crossover" aufgenommen und verwendet werden.





Neben den Kettenhemden und Schriftrollen sind kleine tönerne Töpfe von großem Interesse. Sie erhöhen mit ihrem Manna die „Health", also die Gesundheit des Spielers. Je mehr Health-Punkte dieser zusammenbekommt, um so länger kann er in einem Kampf mit einem starken Monster kraftvoll ausharren. Sind allerdings alle Health-Punkte verbraucht, so stirbt die Spielfigur ohne Pardon – und der Anwender muß sein Abenteuer wieder ganz von vorn beginnen.

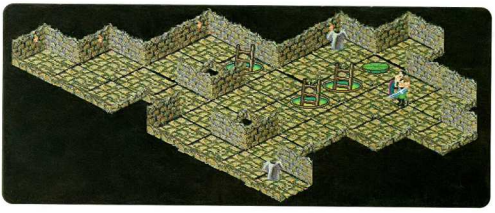
Zu Beginn eines jeden Levels stellt das Programm eine bestimmte Aufgabe. Im ersten Level gilt es etwa, alle ausliegenden Schlüssel einzusammeln und die blaue Schatztruhe zu bergen. Die Schatztruhe muß auf dem grünen Gullideckel im ersten Plateau abgelegt werden, auf dem der Level auch eingeläutet wurde.

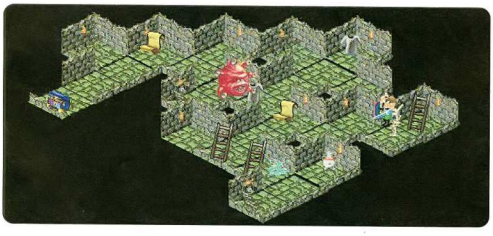
Eye of the Beholder

Das Gute an Murk ist, daß das Spiel bei jeder neuen Partie den aktuellen Level wieder neu aus seinen einzelnen Bestandteilen zusammenmixt.

Das bedeutet, daß sich bei jedem Start der Verlauf der Gänge und die Anordnung der Räume ändert. Das bedeutet auch, daß die Powerups und die Goldtruhe neu plaziert werden. Und das bedeutet, daß Treppen und Monster immer wieder an neuen Stellen gesucht werden müssen. Da die Shareware-Fassung bereits vier frei spielbare Levels enthält, reicht allein dieser Spielumfang aus, um Wochen und Monate mit Murk zu verbringen. Allerdings kommt in jedem Level eine spezielle Neuerung hinzu, die neugierig auf das machen kann, was die Vollversion bietet.

Der erste Level ist noch recht leicht zu lösen. Per Doppelklick auf eine Leiter wechselt der Spieler in eine tiefere Ebene hinab. In der zweiten Ebene sind meistens blutrote Schilder in den Boden des Verlieses eingelassen. Dabei handelt es sich um Monstergeneratoren, die wahlweise Skelettkrieger oder Schleimbälle im Zehn-Sekunden-Takt ausspucken. In der dritten und tiefsten Ebene des ersten Levels ist dann meistens die dringend benötigte Schatztruhe anzutreffen.





Und leider auch der grausige Beholder – der in Form eines riesigen Glubschauges herumwankt, mit Feuerbällen um sich wirft und kaum im ehrlichen Kampf zu besiegen ist. Da lohnt es sich eher, den Beholder auszutricksen und mit der Schatzkiste an ihm vorbei zur nächsten Leiter zu rennen, die wieder nach oben führt.

Wer es schafft, den ersten Level zu knacken, der kann im zweiten Level auf die tatkräftige Hilfe einer weiteren Figur zählen.

Das infernale Duo

Eine zweite Figur? Ja, es macht durchaus Sinn, die Gefahren in der Unterwelt zu zweit in Angriff zu nehmen.

Ganz in diesem Sinne ist Murk auch netzwerkfähig. Es kann per TCP/IP-, IPX/SPX- oder Modem-To-Modem-Verbindung gestartet werden, akzeptiert aber auch eine direkte Verbindung über die serielle Schnittstelle. Die Programmierer empfehlen allerdings die Verwendung des TCP/IP-Protokolls. Mit dem bereits der Testversion beiliegenden Programm MURKSRV.EXE kann jeder Rechner selbst als Server für mehrere Mitspieler fungieren. Es ist aber auch möglich, Netzwerkspiele über den Server SERVER.MURK.ON.CA laufen zu lassen.

Fazit

Murk ist ein spannendes Spiel, das den überzeugten Fantasy- und Action-Freund richtig heißmachen kann. Die Testversion bietet allemal ausreichend Gefahrensituationen, um sich in spannenden Kämpfen zu behaupten. Aber lohnt es sich, nach mehreren Teststunden in den Dungeons auch noch die Vollversion zu kaufen?

Es mag zwar ungerecht sein, entspricht aber der Realität: CD-Vs Get Medieval ist als Gauntlet-Klon um Klassen besser als Murk. Wer also Geld in diesem Genre ausgeben möchte, der sollte lieber gleich in das kommerzielle Spiel investieren – und kann zusätzlich mit der Shareware-Fassung von Murk noch in weiteren Dungeons schnüffeln gehen.



Mausbedienung

Linke Taste: Bewegen
Rechte Taste: Schießen
Doppelklick: Treppen hoch/runter

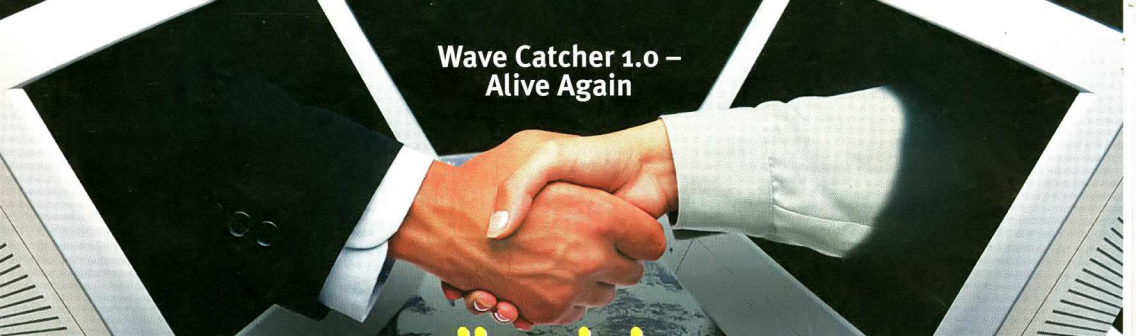
Spielen über die Tastatur

Pfeiltasten: Bewegen
STRG: Schießen
Shift: Treppen runter/hoch
R: Ring benutzen
T: Schatz fallen lassen
C: Chatten, reden

F1: Hilfeschirm
F2: Level-Aufgabe einblenden
F3: Spielstand speichern
F4: Spielstand laden

Murk 1.1

System:	Windows 95, DirectX,
Autor:	Industrial Code & Logic, Inc., 240 Holiday Inn Drive, Unit T, Cambridge, Ontario, Canada, N3X3X4
E-Mail:	support@murk.on.ca
Internet:	www.murk.on.ca
Sprache:	Englisch
Preis:	10 $
Tip:	#####



Handel im Internet

Wave Catcher ist ein spannendes und vielseitiges Strategiespiel für mehrere Personen, das komplett im Internet ausgetragen wird. Bauen Sie Ihren Einflußbereich aus, und schaffen Sie es mit Taktik und diplomatischem Feingefühl, zu einem der Big Player in der fremden Welt zu werden. Das Volk wird es Ihnen danken.

Um fremde Welten zu erobern und das eigene Volk zu neuer Größe zu führen, muß niemand zum Diktator reifen. Es reicht völlig aus, sich ins Internet zu begeben und per Online-Formular (www.edash.com/apply.shtml) ein Paßwort für das Multiplayer-Online-Strategiespiel Wave Catcher zu beziehen. Dieses Paßwort kostet kein Geld, wird dem Anwender per E-Mail binnen Sekunden zugestellt und erlaubt es Ihnen, in Verbindung mit einem Software-Client (auf der Heft-CD) vier Stunden richtig Spaß zu haben. Anschließend muß das Spiel registriert, also bezahlt werden.

Der Wave Catcher lädt eine fremdartige Welt auf den Schirm, deren Ländereien in viele sechseckige Waben unterteilt sind. Der Spieler, der sich für ein einfaches Szenario für den Start entscheidet, erhält ein erstes Sechseck zugewiesen und muß versuchen, mindestens 50 Zellen zu erobern, die mit minimal 75 Menschen zu bevölkern sind.



Per Mausklick lassen sich Statusmeldungen zu den einzelnen Ländereien in Erfahrung bringen.

Und jetzt: Action!

Um eine erste Aktion einzuleiten, reicht es aus, ein Feld zu markieren und einen Aktionsknopf zu betätigen. Ein Knopf ist etwa dazu da, um ein neues Feld in Besitz zu nehmen. Dann kann der Spieler auch noch die Anzahl der Minenarbeiter erhöhen, um Ressourcen zu schürfen, Gebäude errichten oder Gegenstände zwischen dem selektierten Feld und der globalen Schatzkammer austauschen. Ein Mausklick auf eine Zelle blendet auch umgehend eine Statusinformation auf der linken Seite des Bildschirms ein. Jetzt kann der Spieler nachlesen, wie viele Menschen welcher Profession bereits in der Zelle leben und wie es um Lebensmittelproduktion, Minenausbeutung und den Schutz der Menschen bestellt ist.

Ein zusätzlicher Statusbericht informiert über eher globale Dinge. Details über Nahrungsmittelreserven, über Ressourcen-Punkte, über die inzwischen erreichte Population und die gesammelten Diplomatiepunkte sind hier abzulesen. Über verschiedene Buttons können die Spieler außerdem Handel treiben, Nachrichten an andere Mitspieler senden oder Aktivitätsprofile für die Bevölkerung vorgeben, um verstärkt in Wissenschaft, Technologie und Produktion zu investieren.

Das Online-Spiel bereitet besonderen Spaß, weil man sich nicht nur intensiv um die eigenen Ländereien kümmern muß, sondern auch noch Allianzen mit anderen Onlinern treffen kann, um wieder andere Mitspieler zu überfallen und auszurauben. Die vier Probestunden vergehen jedenfalls wie im Flug, und bald ist man gefangen von der fremden, faszinierenden Welt, in der es noch zugeht wie im feudalen Mittelalter.

Wave Catcher 1.0 – Alive Again

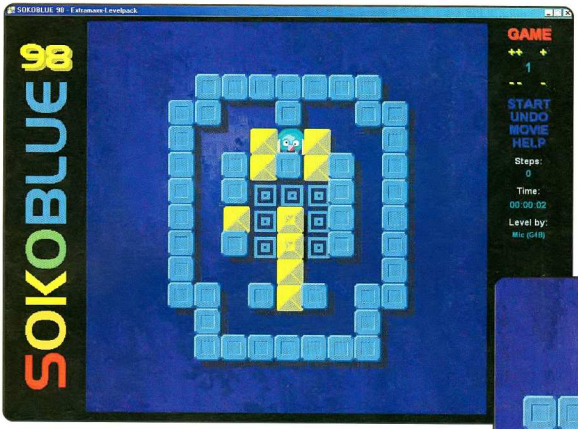
System:	Windows 95, Internet-Verbindung
Autor:	Edash, 6008 Johnston Drive, Oakland, CA 94611, USA
E-Mail:	info@edash.com
Internet:	www.edash.com
Sprache:	Englisch
Preis:	34,95 $
Tip:	✓✓✓✓✓

Sokoblue 98 Typemania-Edition 1.1

Kistenschieber



Die bewährten Klassiker bieten doch immer noch die besten Spielideen. Das gilt auch für das Knobelspiel Sokoblue, das auf dem alten Sokoban-Prinzip aufsetzt: Kisten müssen an ihren zuvor bestimmten Zielort geschoben werden.



Sokoblue 98 überzeugt mit einer grafisch sehr ausgeklügelten Umsetzung des alten Sokoban-Spielprinzips.

Spätestens, wenn der Mensch logisch denken muß, könnte er sich vor lauter Anstrengung die Haare ausraufen. Dieser qualvolle Geisteszustand tritt auch zwingend dann ein, wenn Sokoblue auf der Festplatte landet. Das moderne Spiel setzt eine klassische Idee neu um: In einem Labyrinth aus verwinkelten Gängen und Räumen gilt es, Kisten auf markierte Zielfelder zu bewegen. Dabei dürfen die Kisten nur geschoben, nicht aber gezogen werden. Das bedeutet, daß es extrem schwierig ist, die gestellten Denkaufgaben zu lösen, da nur eine einzelne Kiste in einer Sackgasse landen muß, um das Spiel ins Aus zu manövrieren.

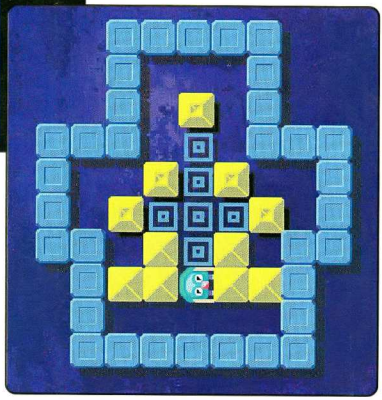
Im Gegensatz zu vielen anderen Sokoban-Imitaten setzt Sokoblue ganz auf die Präsentation eigener Levels, die von Leveldesigner Mic in vier Jahren harter Arbeit entwickelt wurden. Um so ärgerlicher reagieren die Mannen von Games 4 Brains, wenn ihre eigenen Levels inzwischen in fremden Spielen auftauchen – was schon mehrfach passiert ist.

Was steckt nur in diesen Kisten?

Die exklusive Shareware-Version, die wir Ihnen anbieten, enthält die 20 üblichen Levels der Testversion und zusätzlich zwei Januar-Monats-Levels sowie zehn einzigartige Knobelausgaben aus dem Extramaxx Levelpack. Weitere Kistenschiebereien können einmal im Monat aus dem Internet bezogen werden.

In der neuen Version kann das Männchen, das die Kisten bewegt, endlich mit der Maus gesteuert werden. Mit dem Männchen werden die Kisten leicht durch die einzelnen Räume geleitet, um dann endlich und hoffentlich auf dem Zielfeld zu landen. Zum Glück ist es bei Sokoblue 98 ausnahmsweise möglich, eine Undo-Taste zu betätigen, um einzelne Schritte wieder zurückzunehmen. Erschwerend kommt allerdings hinzu, daß Sokoblue gegen die Zeit gespielt wird, die unerbittlich hochgezählt wird. Die selbst ausgeknobelten Lösungen lassen sich übrigens in Form von kleinen Videos speichern und jederzeit wieder abspielen. Diese Videos können auch für alle Levels der Vollversion bei den Programmierern erworben werden – so kann man sich anschauen, wie besonders schwierige Levels zu knacken sind.

Sokoblue 98 ist ein sehr hochwertiges Shareware-Spiel „Made in Germany", das sich mit unterschiedlichen Level-Packs immer wieder erweitern läßt. Die einhundert Aufgaben der Vollversion sollten aber erst einmal eine Weile vorhalten.



Vor lauter Kisten sieht man die Gänge nicht mehr.

Sokoblue 98 Typemania-Edition 1.1

System:	Windows 95
Autor:	Games 4 Brains, Jan Reineke, Kalandsweg 4, 59348 Luedinghausen
E-Mail:	webmaster@games4brains.de
Internet:	www.games4brains.de
Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ab 15 DM für 100 Levels
Tip:	✌✌✌

Spheres of Chaos 1.06

Abgeraucht!



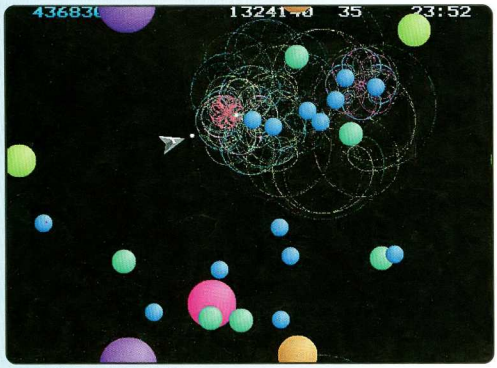
Freunde eines guten Weltraumballerspiels wissen, was zu tun ist, wenn das Wort „Asteroids-Klon" fällt: Es gilt, sich den Weg durch ein Asteroidenfeld freizuschießen. Nur warten neben den Himmelsgestirnen bei „Spheres of Chaos" noch ganz andere Fisimatenten auf den Spieler.

Die ersten Levels von „Spheres of Chaos" braucht der überzeugte Weltraumballerer erst einmal, um richtig warm zu werden. Mit der Maus läßt sich das eigene Raumschiff im Zentrum des Bildschirms immerhin leidlich gut steuern – notfalls läßt sich auch die Tastatur verwenden. Mit der linken Maustaste gibt man Feuer. Und die rechte pustet neuen Pfeffer in die Düsen des Antriebs, um das Schiff angesichts eines heranrauschenden Meteoriten vom Platz zu bewegen. Wer seinen Raumflitzer endlich unter Kontrolle hat, der macht sich mit Feuereifer daran, die kugelrunden Meteoriten zu zerstrahlen, die überall auf dem Schirm herumsausen. Diese Riesenkugeln zerfallen bei jedem Treffer in mehrere kleinere Fragmente, die für den Spieler mindestens ebenso gefährlich sind wie Kugelblitze im Wohnzimmer. Das Ziel ist es bei dieser Zerstörungsorgie stets, den Bildschirm restlos frei zu bekommen, ohne selbst dabei draufzugehen – schließlich stehen dem Spieler nur drei kümmerliche Leben zur Verfügung.

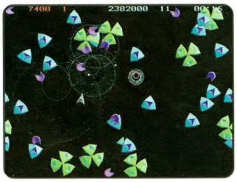
Explosionen vom Feinsten

Um sich von ähnlichen Spielen abzuheben, hat sich der Programmierer durchaus etwas einfallen lassen. Im hochauflösenden DirectX-Modus sorgen butterweiche 3D-Animationen und funkensprühende Kaleidoskop-Explosionen für eine ganz individuelle Erscheinungsweise des Spiels.

Von Level zu Level hebt sich „Spheres of Chaos" dann weiter



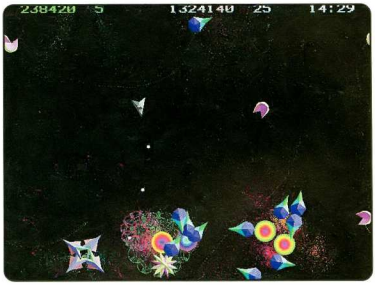
In der maximalen Auflösung 640x480 wirken die 3D-Explosionen der Meteoriten am besten.



Ganz schön viel Verkehr heute!

von den Vorbildern ab. Verschiedene Powerups, die sich durch Überfliegen aufnehmen lassen, verändern immer wieder neu die Schußkraft und sogar den Waffentyp des Raumschiffes. Durch die Kombination verschiedener Powerups läßt sich der eigene Flieger schon bald in einen wahren Boliden der Kampfkraft verwandeln. Das ist auch dringend nötig, denn schon bald greifen die Aliens an. Und da gibt es viele verschiedene Typen, die alle ein ganz eigenes Verhalten zeigen. Abgesehen davon, daß alle dem Spieler sowieso nur ans Leder wollen. Hat man sich dann endlich an die fiesen Aliens gewöhnt, so locken den Spieler auch noch Schwarze Löcher mit Gravitationsfallen, die nicht eben ohne sind, ins Verderben.

Angesichts der im steigenden Maße von Level zu Level zunehmenden Gefahren ist es gut, daß der Spieler für alle 10.000 eingefahrenen Punkte ein Bonusleben erhält, das er gleich wieder aufs Spiel setzen kann. Wer ein paar Kumpels kennt, die ebenfalls Spaß an einer kleinen Ballerorgie haben, kann bis zu sieben Freunde an einer einzelnen PC-Maschine zusammenführen. Es stehen dabei gleich mehrere Spielvariationen für Multigamer zur Verfügung, die allerdings in der Testversion noch nicht aktiv sind. In der Shareware-Fassung lassen sich dafür aber die ersten zehn Levels durchspielen.



Gar seltsame Aliens treiben im All ihr Unwesen.

Spheres of Chaos 1.06

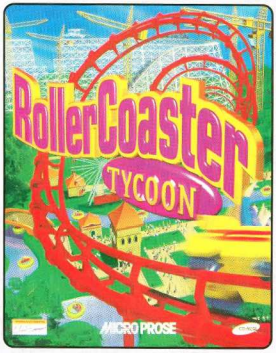
System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Iain McLeod, 50 Teal Grove, Oakwood, Warrington, Cheshire, WA3 6PA England
E-Mail:	iain@chaotica.u-net.com
Internet:	www.chaotica.u-net.com
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	✌✌✌



Geschenketips: RollerCoaster Tycoon + PrintArtist Junior

Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft

Was schenkt man dem Kumpel zum Geburtstag? Und was dem PC-begeisterten Sohn einer schönen Frau, die man gerne anbaggern möchte? SharePlay stellt Ihnen zwei kommerzielle Highlights vor, die auf keiner Einkaufsliste fehlen sollten.



RollerCoaster Tycoon

Vergessen Sie EuroDisney. Und DisneyWorld gleich mit. Die Universal Studios? Das ist doch Firlefanz! Wer in Sachen Achterbahnen und Vergnügungsparks mal so richtig auf die Pauke hauen möchte, der baut sich seinen ganz eigenen Freizeitpark der Superlative. RollerCoaster Tycoon ist die passende PC-Simulation zum ultimativen Freizeitvergnügen für die gesamte Familie. Endlich kein Alien-Schlachten mehr, keine simulierten Autorennen und auch keine strategischen Kriege. Sondern ganz allein Spaß pur – und das per Mausklick.

In den verschiedensten Landschaften darf der Spieler Achterbahnen, Wasserrutschen, Riesenräder und Karussells errichten. Natürlich immer mit der Idee im Hinterkopf, einen wirklich funktionierenden Park anzulegen. Um Besucher zu locken, müssen deswegen auch Wege planiert, Klos und Frittenbuden gebaut, Alleinunterhalter angeheuert und Ruhebänke plaziert werden.

Mit den bescheidenen Mitteln, die zu Beginn eines Spiels zur Verfügung stehen, lassen sich zunächst nur „simple“ Holzachterbahnen errichten. Wer aber den Dreh raus hat und genug Besucher lockt, der kann schon bald in modernere Bauten investieren und vielleicht sogar Hängebahnen, Bobs und stählerne Korkenzieher-Loopings errichten.

Alle zusammengeklickten Bahnen lassen sich zum Glück einem umfangreichen Testverfahren unterziehen, um etwaige Gefahrenzonen sofort aufzuspüren. Denn nichts ist ärgerlicher als ein Blutgemetzel auf dem eigenen Gelände – das bringt dem Spieler sofort eine Menge Negativpresse ein. Also muß der Besitzer des Parks auch viel Geld in die Pflege und Wartung seiner Maschinen investieren.

Wächst der Park so sehr an, daß Attraktionen wie etwa eine Miniatur-Eisenbahn oder sogar ein Bootsverleih möglich werden, kommt der Spieler ganz schön in Streß, wenn er alle Bahnen weiterhin unter visueller Kontrolle halten möchte. Aber es lohnt sich ja – wenn die



Wer hier nicht gleich kotzen muß, gehört echt zur abgebrühten Sorte.



Und gleich geht es ab in den Trichter ...



Aaaaachtung, jetzt kommt der Looping.

RollerCoaster Tycoon

System:	Windows 95
Anbieter:	MicroProse
Internet:	www.rollercoastertycoon.com
Preis:	ca. 90 DM
Tip:	✌✌✌✌✌

Besucher in vielen hundert kleinen Animationen das famose Angebot nutzen und der Park vor Leben nur so strotzt.

RollerCoaster Tycoon ist eines der ganz seltenen Computerspiele, die sich wohltuend von der blutrünstigen Konkurrenz abheben und die Kreativität im Anwender wecken.

Toll ist, daß sich die besten selbstgemachten Achterbahnen auf der Homepage von RollerCoaster Tycoon in einer Tauschbörse anbieten lassen und daß es online im Design-Wettbewerb sogar einen Preis zu gewinnen gibt. Derzeit lassen sich außerdem 14 Zusatzattraktionen zum Parkangebot auf der Spiel-CD aus dem Internet herunterladen.

Fazit: RollerCoaster Tycoon ist ein prima Geschenk für alle PC-Anwender, die nur ganz selten einmal spielen, weil das normale Angebot sie vom Niveau her einfach nicht zufriedenstellt. Und es ist ein tolles Geschenk für alle PC-Spiele-Freaks, die sonst schon alles haben und endlich einmal nach Abwechslung gieren.



Ist eine Bahn erst einmal freigegeben, so kann man dabei zusehen, wie sie von den Besuchern genutzt wird.



Vier verschiedene Bahnen durchdringen sich an dieser Stelle gegenseitig.



PrintArtist Junior

Was für ein Geschenk bringt man Kindern mit, die sonst schon alles haben? Vielleicht

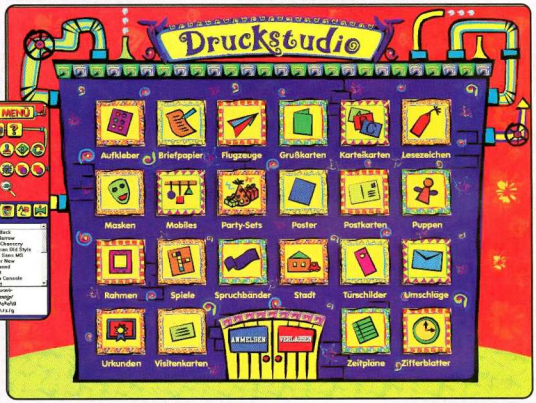


Aufkleber aller Art sind im Nu zusammengestellt. Dabei lassen sich unten rechts verschiedene Schrifteffekte aktivieren.

den PrintArtist Junior. Das ist ein passendes Präsent, wenn die Kiddies Zugriff auf einen Windows-Rechner und einen Farbtintenstrahldrucker haben. Bei PrintArtist Junior handelt es sich um ein Layout-Programm für Knirpse, mit dem sich die verschiedensten Drucksachen am Bildschirm zusammenstellen und anschließend auf dem Drucker ausgeben lassen.

Die Bedienung der Software geht auch Einsteigern sehr gut von der Hand, da das Programm über 600 Vorlagen anbietet, die im Idealfall nur noch ausgewählt, mit Texten versehen und ausgedruckt werden müssen.

Im Menü der Windows-Software nennt der PrintArtist Junior die verschiedenen Einsatzgebiete, für die das Programm Verwendung findet. Der digitale DTP-Junior kümmern sich um das Bedrucken von Aufklebern, das Anfertigen von Briefpapieren, die Ausgabe von Faltblättern für Papierflugzeuge, das Printen von Grußkarten und das Generieren von Karteikarten. Auch bunte Lesezeichen mit tollen Motiven, Masken, Mobiles, Partysets, Poster, Postkarten und Puppen stehen auf dem Programm des PrintArtist. Weiter geht es mit Rahmen, Spielen, Spruchbändern, Pappstädten, Türschildern, Umschlägen, Urkunden, Visitenkarten, Zeitplänen und Ziffernblättern für selbstgemachte Uhren.



Das Auswahlmenü des Druckstudios stellt alle verfügbaren Einsatzgebiete vor.

Die minderjährigen Anwender, die sich für einen aufgeführten Drucksachentyp entscheiden, können in einer Minivorschau viele bereits vorhandene Vorlagen sichten. Gefällt ein Motiv, so kann es mit der Maus auf die Arbeitsfläche gezogen werden. An dieser Stelle ist es möglich, alle Bestandteile einer Vorlage zu verschieben, zu löschen oder um neue Bilder und Texte zu erweitern. Die Programm-CD enthält passend zu diesem Zweck über 5.000 Illustrationen und 50 ausgefallene Schriftarten. Letztere lassen sich mit vielen Effekten aufpeppen, um somit noch grandioser zu wirken. Wer möchte, der kann eine Drucksache auch noch mit einem Rahmen und einem farbigen Hintergrund versehen. Dann reicht bereits ein Mausklick aus, um das neue Projekt zu speichern und auszudrucken.

Das Ergebnis, das nach wenigen Sekunden den Drucker verläßt, kann sich wirklich sehen lassen. Das ist kein Wunder, denn der PrintArtist Junior ist immerhin der kleine Bruder des regulären PrintArtist von Sierra. Und dabei handelt es sich um ein angesehenes DTP-Programm für Erwachsene, das bereits seit mehreren Jahren für Furore in der Szene sorgt.

Fazit: PrintArtist Junior ist eine ebenso preiswerte wie vielseitige Hobby-Druckerei für 5- bis 12jährige. Mit ihr lassen sich vom individuellen Lesezeichen bis hin zum Briefaufkleber all die Drucksachen generieren, die in diesem Alter von Interesse sind.

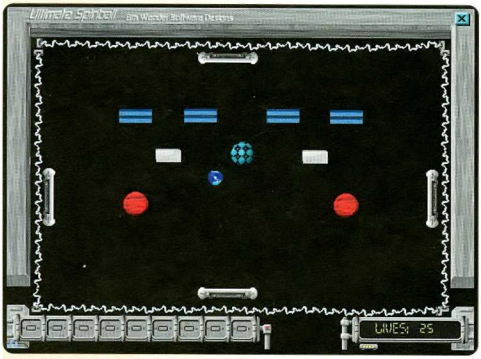
PrintArtist Junior

System: Windows 95
Anbieter: Sierra Home
Internet: www.sierra.de
Preis: 49,95 DM
Tip: ¥¥¥¥

360 Ultimate Spinball 1.1

Zerstörungswut

Man mische Pong, Pinball und Breakout zusammen – heraus kommt das Spiel 3D Spinball. Von diesem Spiel wiederum gibt es jetzt die Fortsetzung, die die Basisidee noch einmal weiterführt.



5 Leben hat der Spieler in der Testversion.

Das irritierende Konzept vieler Spieleerfinder ist es, möglichst viele Basisideen der Klassiker zu entleihen und sie so zusammenzumixen, daß etwas ganz Eigenes entsteht. Dank dieser Verfahrenstechnik muß sich der Programmierer nicht mehr um die Spielidee als solches kümmern, sondern kann sich ganz und gar dem Code-Hacking widmen.

Doch nicht immer geht es gut, wenn die Herren Entwickler nur auf die Anziehungskraft alter Konzepte vertrauen und den eigenen Grips deaktivieren. Ein Beispiel dafür ist 360 Ultimate Spinball. Das Spiel zeigt einen rechteckigen Parcours, in dem wie beim Breakout viele einzelne Mauersteine abgelegt sind, die durch Treffer mit einem animierten Ball aufzulösen sind. Tückisch ist, daß sich die Steine nicht sofort auflösen, sondern erst ein paarmal getroffen werden müssen. Dabei lenken sie den Ball des Spielers wie beim Pinball in immer wieder neue Richtungen ab. Zum Glück kann der Spieler mit der Maus gleich vier Pong-Paddel auf einmal steuern, die über und unter dem und rechts und links um den Parcours herum angeordnet sind. Sie helfen zu verhindern, daß der Ball das Spielfeld verläßt.

Das hört sich alles ganz nett an, vor allem dann, wenn man gelungene Breakout-Klone vor Augen hat, die einem den Schweiß auf die Denkerstirn treiben. Im Vergleich mit ihnen ist 360 Ultimate Spinball aber einfach nur quälend langsam – der Ball fliegt so gemächlich über den Bildschirm, daß man sich dabei ganz in Ruhe die Fingernägel schneiden kann – gähn. Zerplatzen die Steine, gibt es eine animierte Explosion, mehr ist vom Spiel nicht zu erwarten. Sind alle Steine vernichtet, wird der nächste Level geladen. Da war es wirklich noch spannender, das Original-Pong oder das Original-Breakout am Spielautomaten zu spielen. Das hat dann wenigstens nur eine Mark gekostet.

In der Vollversion stehen statt drei Levels wie in der Shareware gleich 15 zur Verfügung.

360 Ultimate Spinball 1.1

System:	Windows 95
Autor:	8th Wonder Software Designs c/o UltiSoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	support@ultisoft.com
Internet:	www.ultisoft.com und www.8th-wonder.com
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	✌✌

3D Asteroid Impact 1.1

Rockende UFOs

Sie wundern sich, warum schon so lange kein Meteorit mehr auf der Erde eingeschlagen hat? Nun, das liegt daran, daß jemand im Orbit ständig die Strahlenkanone schwingt und alle näherrückenden Himmelskörper zermörsert. Ehrlich.

Mit einem lauten Klick schaltet 3D Asteroid Impact vom Windows- in den DOS-Modus. Dieser Rückschritt in die Computer-Vergangenheit betrifft auch das Spiel selbst: Lange Zeit hat es nicht mehr solch einen Spaß gemacht, sich an einem Klon des Uralt-Klassikers Asteroids die Hörner abzustoßen.

Mitten auf dem eingeschwärzten Bildschirm dreht sich langsam die 3D-animierte Mutter Erde, also unser Heimatplanet. Im Orbit des Planeten paßt ein Raumschiff auf die Unversehrtheit unseres Domizils auf. Es kann wahlweise mit den Cursortasten oder mit der Maus im Kreis um die Erde herum gedreht werden.

Von allen Seiten fliegen nun Meteoriten verschiedener Größe sowie angriffslustige Aliens auf das Planetenzentrum zu. Noch während der Spieler staunt, wie perfekt und genial die Asteroiden und die UFOs von den Entwicklern gerendert wurden, muß er bereits sein Raumschiff in Position bringen, um die Angreifer mit der linken Maustaste unter Beschuß zu nehmen.

Ab und zu bleiben dabei gezackte Sterne in den Trümmern der Angreifer zurück, die langsam auf die Erde zufliegen. Dabei handelt es sich um Powerups, die die Schußkraft der eigenen Kanone extrem erhöhen. Je mehr Sterne der Spieler einsammelt, um so mehr Schaden kann er anrichten. Außerdem ändern sich ständig die Farben und die Animationen der Lasergeschosse, was zusätzlich für Stimmung vor der PC-Glotze sorgt. Und reicht der Laser nicht mehr aus, um für Platz auf dem Monitor zu sorgen, so kann mit der Leertaste eine Smart-Bombe ausgelöst werden, die alles an Feinden und Meteoriten wegfegt, was gerade im Weltraum zu sehen ist.

Es dauert schier Ewigkeiten, bis ein einzelner Level abgesch(l)ossen ist und das Programm endlich eine klärende Bilanz zieht. Ein paar dieser Endlos-Levels lassen sich bereits in der Shareware-Version spielen, der Rest steht in der Vollversion zur Verfügung.

Fazit: Ein wunderschön gerendertes Weltraumballerspiel mit einer ganz neuen Perspektive, das ein beachtliches Tempo vorlegt und die Stunden wie im Flug vergehen läßt.



Mit geballter Feuerkraft geht es den Asteroiden und den Aliens an den Kragen.

3D Asteroid Impact 1.1

System:	Windows 95, DOS-Modus
Autor:	Gamescape Studios c/o UltiSoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	support@ultisoft.com
Internet:	www.ultisoft.com
Sprache:	Englisch
Preis:	20 $
Tip:	✌✌✌✌

7 in 1 Poker Patience 1.1

Puzzeln beim Pokern

Sieben unterhaltsame Kartenspiele, die alle entfernt etwas mit den bekannten Poker-Regeln zu tun haben, sind in diesem Programmpaket versammelt. Wer eine gute Kartenpatience zu schätzen weiß, wird seine Liebe zum Pokern neu entdecken.



Hoffentlich wissen Sie noch, welche Kartenkombinationen beim Pokern punkten.

Pokern einmal anders: Bei diesem Spielepaket geht es nicht darum, einen Gegner zu bluffen oder möglichst viel Knete zu scheffeln. Vielmehr versuchen die Programmierer, die bekannten Poker-Regeln in eine Kartenpatience umzuwandeln. Dies ist anscheinend ein so potenter Gedanke gewesen, daß gleich sieben verschiedene Kartenspiele das Licht der Welt erblickt haben. Sie wurden unter dem Titel „7 in 1 Poker Patience" zu einem Paket zusammengefaßt.

Ein Menüsystem stellt die einzelnen Spiele mit Kurzbeschreibung und Screenshot vor, erläutert die Regeln und startet bei Interesse eine neue Partie.

Besonders viel Spaß bereitet das Spiel **Poker Squares**. Hier lädt das Programm ein Raster aus 5 x 5 noch leeren Anlegeflächen auf den Schirm. Anschließend muß der Spieler die Karten, die ihm das Programm ohne Rückgaberecht anreicht, auf dem Raster ablegen. Dabei gilt es, sowohl waagerecht als auch senkrecht Poker-Blätter zu bilden, die in der Lage sind zu punkten. Ein Pärchen reicht da bereits aus, besser sind natürlich allemal ein Flush, ein Full House oder gar ein Poker-Vierer. Das Spiel wertet die gewonnenen Punkte nach der Partie aus und führt außerdem eine Statistik, bei der die durchschnittlich erzielten Punkte pro Durchgang gelistet werden. Bei **Poker Shuffle** liegen die Karten bereits von Haus auf dem Raster aus. Hier müssen die Karten so lange hin und her geschoben werden, bis sich die optimalen gewinnträchtigen Poker-Kombinationen herausgebildet haben. **Poker Elimination** und **Poker Puzzle** variieren diese Idee noch. Tetris-Freunde sind sicherlich überrascht, daß in **Poker Columns** fallende Spielkarten zu Poker-Blättern zusammenzulegen sind. **Poker Holdem** bietet eine klassische Draw-Poker-Umsetzung, und **Poker Yacht** verknüpft die Poker-Regeln mit einem Kniffel-Blatt. Überzeugend – und grafisch spitzenmäßig umgesetzt.

Die Einschränkung: In einigen der Patiencen werden die Punkte nicht ausgewertet.

7 in 1 Poker Patience 1.1

System:	Windows 95
Autor:	UltiSoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	support@ultisoft.com
Internet:	www.ultisoft.com
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	✌✌✌

Alien Invasion 1.0

Angriff aus dem All

Gar schreckliche Gottesanbeterinnen aus den Tiefen des Weltraums haben die Erde erobert. Jetzt ist es an Ihnen, den Rieseninsekten den Garaus zu machen. Gar nicht so einfach.

Irgendwie ist die Story des Spiels ja schon ein bißchen an den Haaren herbeigezogen. Da sind also diese Riesengottesanbeterinnen aus den Tiefen des Alls, die es geschafft haben, die Erde zu erobern. Die Weltraumviecher müssen sich anscheinend dauernd hektisch hin und her bewegen. Können sie ihre sechs Beinchen nicht mehr frei schwingen, so machen sie sogleich die große Flatter und düsen ab nach Betelgeuze 5 oder so.

Also muß der Spieler versuchen, die Aliens so schnell wie möglich bewegungsunfähig zu machen, was am besten mit Hilfe von Quadern geht, die sich frei mit Hilfe einer speziellen Spielfigur verschieben lassen. Schafft es der Spieler, die intergalaktischen Schädlinge schachmatt zu setzen, so lösen sie sich prompt auf. Berührt andererseits ein Alien die Spielfigur, so ist sofort eines von drei Leben verwirkt.

Hinzu kommt, daß der Spieler drei ominöse Bücher in den einzelnen Levels des Abenteuers finden muß. Gelingt dieses Unterfangen, so sind die Aliens vom geballten Wissen dieser Werke anscheinend so beeindruckt, daß sie endgültig das Weite suchen und die Erde fortan in Frieden lassen.

Ganz schön verwirrend. Knallharte Spieler bringen deswegen die Story wie folgt auf den Punkt: Powerups einsammeln, Aliens umnieten.

Dummerweise stehen in den kniffig aufgebauten Levels nicht immer ausreichend einzelne Steine zur Verfügung, aus denen ein Gefängnis für die Gottesanbeterinnen zu errichten ist. In diesem Fall lassen sich Doppelsteine mit einer Bombe vereinzeln, so daß sie manövrierfähig werden – zwei Steine auf einmal kann die Spielfigur eben doch nicht bewegen. Doch um Bomben benutzen zu können, müssen diese erst einmal eingesammelt werden. Das kostet nicht nur Zeit, sondern auch Energie. Deswegen sollte der Spieler auch auf seine Food-Reserven achten. Gehen sie zur Neige, haben die Aliens sofort gewonnen.

Die Vollversion des Tüftelspiels bietet viele neue Levels und einen Level-Editor.



Die Aliens müssen bewegungsunfähig gemacht werden.

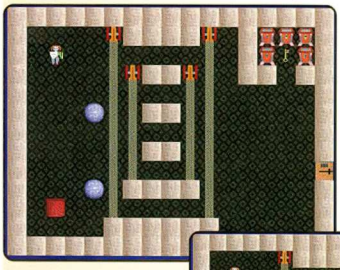
Aliens 1.0

System:	Windows 95
Autor:	MG Software, 1022 Prospect St. #607, Honolulu, HI 96822, USA
E-Mail:	monty@mgsoft.com
Internet:	www.mgsoft.com
Sprache:	Englisch
Preis:	8 $
Tip:	✌✌✌

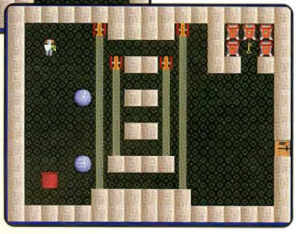
Andor: Planetoid Escape 1.0

Entkommen!

So ein Mist! Da hat man Sie mitten in einem fremden Planetensystem gefangen gesetzt. Doch zum Glück haben Sie genug Köpfchen, um alle Fallen zu entschärfen. Oder doch nicht?



Wer nicht mehr weiterkommt, kann sich per Menübefehl die Lösung aufzeigen lassen.



Wie soll der Spieler denn hier an den rettenden Schlüssel herankommen?

So viele Fallen, so wenig Grips. Um im Spiel Andor seinen Peinigern zu entkommen, muß der gefangene Anwender fünf sogenannte Planetoids knacken. Dabei handelt es sich jeweils um in sich geschlossene Kammern, die wiederum aus mehreren Räumen bestehen.

Jeder Raum ist mit tückischen Fallen ausgestattet, die eine Flucht des Spielers verhindern sollen. Da gibt es Laserbarrikaden, aber auch transparente Wände, die sich nur einmal passieren lassen, bevor sie endgültig aushärten. Irgendwo im verwinkelten Parcours ist außerdem ein Schlüssel versteckt. Der wird benötigt, um den Raum durch die verschlossene Tür zu verlassen, die irgendwo in einer der Außenwände eingelassen ist.

In der 30-Tage-Testversion von Andor lassen sich zwei Planetoids bereits voll spielen, weitere Module stehen erst wieder in der Vollversion zur Verfügung. Jedes Planetoid besteht aus acht Räumen, die jeder für sich schwieriger zu knacken sind als die Räume davor.

Um ein Rätsel zu lösen, muß der Spieler verschiedene Werkzeuge einsetzen. Da gibt es etwa dicke Kugeln im Raum, die sich durch Antippen bewegen lassen und dann so lange rollen, bis sie auf ein Hindernis stoßen. Mit diesen Kugeln lassen sich die Laserstrahlen umlenken, die ansonsten unpassierbar sind. Ein Pusherstein, der immer nur um ein Feld auf einmal bewegt werden kann, dient außerdem dazu, als mobile Barrikade die Kugeln genau da zu stoppen, wo es gerade Sinn macht.

Andor bietet zwar keine neue Idee, dafür aber recht knifflige Rätsel. Die grafische Umsetzung ist nicht sehr gelungen, auf jeden Fall aber befriedigend. Als Knobelspiel für die Mittagspause taugt das Programm auf jeden Fall.

Andor: Planetoid Escape 1.0

System:	Windows 95
Autor:	MG Software, 1022 Prospect St. #607, Honolulu, HI 96822, USA
E-Mail:	monty@mgsoft.com
Internet:	www.mgsoft.com
Sprache:	Englisch
Preis:	10 $
Tip:	☆☆☆

Aquatica Screen Pager 1.0

Virtuelles Aquarium

Aquatica installiert ein bunt animiertes Meereswasser-Aquarium auf dem Bildschirm des Anwenders. Zusätzlich ist es den Besitzern des Fischbeckens erlaubt, Nachrichten für Freunde und Mitarbeiter auf den Schirm zu schreiben.



Hier dürfen sich Fische noch wohlfühlen – auch wenn es nur virtuelle sind.

Stumme kleine Freunde sind es, die auf dem Bildschirm ihre Runden drehen, wenn Aquatica zum Einsatz kommt. Der Bildschirmschoner richtet sich bereits bei der Installation so ein, daß er ganz von allein gestartet wird, sobald sein Besitzer für ein paar Minuten die Finger von der Tastatur und der Maus läßt. In diesem Fall zeichnet der Schoner die fotorealistische Kulisse einer Unterwasser-Korallenwelt auf den Monitor. Inmitten dieser bereits faszinierenden Still-Landschaft blubbern Fische umher.

Diese Fische sind ganz klar nicht der Natur, sondern einem 3D-Modellbaukasten für Computer-Freaks entsprungen. In ihrer bunten Gestalt werden sie aber völlig lebensecht animiert, wenn sie gelangweilt durch die Seealgen paddeln oder flossenschlagend hinter einer Koralle verschwinden.

Gerade die plastisch wirkenden Fische mit ihren leuchtenden Farben machen die große Anziehungskraft des Schoners aus: Wer das Programm im Einsatz sieht, möchte es auch gleich in Besitz nehmen.

Doch Fische auszustellen, das reicht Aquatica noch nicht. In den Einstellungen der Software lassen sich zusätzlich Textnachrichten erfassen, die in großen Lettern in das Wasserbecken eingefügt werden. So verteilt Aquatica in Abwesenheit seines Besitzers Nachrichten an alle Freunde und Mitarbeiter, die gerade am Rechner vorbeiflanieren.

Leider ist der Schoner auf die Windows-Bildauflösung 800x600 abonniert, so daß er in höher auflösenden Modi einen schwarzen Balken rund ums feuchte Szenario zeigt. In der Testversion wird nach einer kurzen Eröffnungssequenz immer nur ein Fisch zur gleichen Zeit präsentiert.

Aquatica Screen Pager 1.0

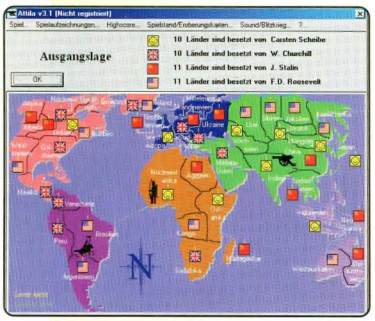
System:	Windows 95
Autor:	Primetime Multimedia Ltd, 481 Green Lanes, London, N13 4BS, England
E-Mail:	info@ptm.co.uk
Internet:	http://www.ptm.co.uk
Sprache:	Englisch
Preis:	14,95 $
Tip:	☆☆☆☆

Attila 3.1

Volles Risiko

Attila setzt ganz auf der Idee des bekannten Brettspiels Risiko auf und erlaubt den strategischen Kampf um die Vorherrschaft auf der Erde. Nur die besten Taktiker können am Ende gewinnen.

Bis zu vier Spieler können sich bei Attila vor dem Rechner einfinden, um den Kampf um die Welt zu wagen. Dabei werden die Kontinente in 42 Länder aufgeteilt, die wiederum zu Beginn einer neuen Partie auf ganzer Kontinent von einem einzelnen Spieler vereinnahmt wurde. Attila weckt auf Anhieb den Spaß des Brettspiels, ist aber auf Dauer zu behäbig in der Umsetzung der Spielerkommandos. Oft genug wartet man im Kampfesrausch darauf, daß es endlich weitergeht im Spiel und daß bestimmte Dialoge und Abfragen abgeschlossen werden. Gerade das zeitraubende Warten nach so manchem Klick muß im Spiel dringend abgeschaltet werden.



Zu Beginn einer Partie sind die Länder noch recht fair verteilt.

Ein Kritikpunkt ist auch, daß sich Attila viel zu stark am Original orientiert. Zwar ist es in der Vollversion auch möglich, sich allein in Europa auszutoben, wirklich neu ist letzten Endes aber nur die Option „Luftlandungen", die ebenfalls erst in der Vollversion zur Verfügung steht. Sie läßt es zu, daß die Spieler nicht nur Nachbarländer, sondern auch weiter entfernte Landstriche mit ihren Truppen angreifen können. Diese Spielvariante bringt neuen Schwung in den Klassiker, reicht allein aber noch nicht aus, um aus dem Plagiat etwas Eigenständiges zu machen.

Zufallsbasis unter den Mitspielern aufgeteilt werden. Jedes Land wird automatisch durch eine einzelne Minimalarmee gesichert, die ihr Territorium während des Krieges auch nicht verlassen darf. Um Angriffe zu starten, müssen demnach zusätzliche Armeen positioniert werden.

Diese Bonusarmeen werden nach einem speziellen Länderschlüssel zu Beginn einer jeden Runde ausgegeben und können von den Spielern per Mausklick auf die Länder verteilt werden. Kommt es zu einem Angriff, so muß der Aggressor nur noch entscheiden, wie viele der verfügbaren Armeen ausrücken müssen – das Kriegsglück entscheidet dann der vom Computer geworfene Würfel. Für jedes eroberte Land gibt es eine Karte, die sich später im Verbund mit weiteren Karten gegen neue Armeen eintauschen läßt. Weitere Bonusarmeen gibt es auch immer dann, wenn ein

Attila 3.1

System:	Windows 95
Autor:	Lüder Osmers, Isfeldstr. 18, 22589 Hamburg
E-Mail:	LOsmers@t-online.de
Internet:	http://home.t-online.de/home/losmers/losmers.htm
Sprache:	Deutsch
Preis:	20,– DM
Tip:	✌✌✌

Axia 1.01

Ein Job für Max Dellamorte

Seit über tausend Jahren treibt ein intergalaktisches Volk bereits friedlichen Handel mit den kosmischen Nachbarn, bis plötzlich immer mehr Transporter im Asteroidengürtel verlorengehen. Sie wieder aufzuspüren ist ein Job für Max Dellamorte.



Im Waffenshop kann sich Max mit neuen Systemen für sein Raumschiff eindecken.

Drei Transporter sind bereits im Asteroidengürtel verschollen gegangen. Der intergalaktische Handel liegt seitdem am Boden. Und die abgelegene Zentralregierung benötigt ein halbes Jahr, um Truppen in den betroffenen Raumsektor zu entsenden. Was ist also zu tun? Ein Kopfgeldjäger muß her! Zum Glück ist Max Dellamorte nicht weit, der gerade auf der Jagd nach einem neuen Auftrag den Raumsektor durchstreift. Flugs wird er engagiert, um im Asteroidengürtel nach dem Rechten zu sehen.

Der Spieler übernimmt in dem 360-Grad-Weltraumballerspiel die Rolle des Kopfgeldjägers und kämpft in 500 Levels (!) gegen wendige Piratenflitzer, finstere Boss-Gegner und jede Menge unberechenbare Asteroiden.

Das bunte Geschehen wird im 3D-Modus gezeigt, wobei Max' Raumschiff stets im Zentrum des Schirms verbleibt – ganz egal, wie schnell er in welche Richtung fliegt. Ein Radarbildschirm zeigt zur besseren Orientierung im nach allen Richtung scrollenden All die Asteroiden grün, die Piratenflitzer gelb, die Boss-Gegner rot und die Minen orange an. Ein Richtungspfeil verpetzt außerdem den Feind, der gerade am nächsten an Max vorbeifliegt.

Die hemmungslose Ballerei zahlt sich für Max bald aus: Alle fünf Levels kann er in einen intergalaktischen Waffenshop fliegen und seine Kohle gegen neue Leben, Waffensysteme und Schutzschilde austauschen. Je besser Max ausgerüstet ist, um so mehr Spaß bereitet die bestens programmierte Materialschlacht im Weltraum auch.

Das grandiose Spiel in der DOS-Auflösung von 640x400 wartet mit einer packend erzählten Introgeschichte und mit 60 Soundtrack-Songs auf. Viele Bonus-Levels treiben den Fun noch auf die Spitze. Selten, daß sich ein Spiel dieser Qualität in die Shareware-Szene verirrt.

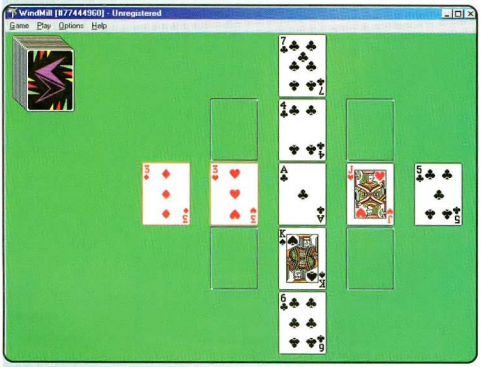
Axia 1.01

System:	Windows 95, DOS-Modus
Autor:	Dungeon Dwellers Design c/o Wildcard Design
Internet:	www.wcdesign.com oder www.dddgames.com
Sprache:	Englisch
Preis:	24,95 $
Tip:	✌✌✌✌

BVS Solitaire Collection 2.2.0.43

Russische Kartentricks

Aus Rußland kommt diese Spielesammlung, die in der Vollversion gleich 65 verschiedene Kartenpatiencen unter einem Dach versammelt – viele zum erstenmal in digitaler Form. Neun der Spiele lassen sich bereits in der Testversion ohne Einschränkungen spielen.



Spielbar auch in der Testversion: die Windmühle.

Die Masse macht's: Da die Leute kein Geld für eine einzelne Kartenpatience ausgeben, tun sie es vielleicht für eine ganze Kiste voll mit den eigentlich doch sehr beliebten Spielen. Da wundert es niemanden, daß preiswerte und grafisch ansprechend aufbereitete Patiencen-Kollektionen derzeit zuhauf in der Shareware-Szene zu finden sind.

Eine dieser Kollektionen nennt sich BVS Solitaire Collection, stammt aus Rußland, wird über Amerika verkauft und bietet 65 Kartenpatiencen, von denen neun bereits in der Testversion voll spielbar sind. Dauerhaft.

Alle Patiencen werden in einer übersichtlichen Menüauswahl mit Beschreibung und Screenshot vorgestellt. Hier kann der Spieler auch ablesen, wie viele Kartendecks bei der Patience zum Einsatz kommen, wie schwierig die Spielvariante überhaupt ist und wie eigentlich das Regelwerk lautet.

Die BVS Solitaire Collection erlaubt es den Spielern, sich vor jeder Partie namentlich anzumelden, damit sie fortan eine ganz persönliche Statistik passend zu jeder Patience abfragen können. Eine Undo-, eine Restart- und eine Shuffle-Funktion sprechen den ernsthaften Profi an, während Optionen wie selektierbare Kartenrückseiten und Spielbrett-Texturen eher etwas für wahre Spielkinder sind.

Spieler, die die BVS Solitaire Collection bereits kennen, sollten sich das 2.2-Update vom Februar 99 nicht entgehen lassen. Gegenüber den Vorgängern wurde die Version 2.2 um die folgenden zehn Spiele erweitert: Accordion, Alternations, Brigade, Cornfield, Eight Off, Lucas, Martha+, Streets, Vassal und Voracious.

BVS Solitaire Collection 2.2.0.43

System:	Windows 95
Autor:	Universal Commerce, Inc., PO Box 1816, Issaquah, WA 98027, USA
E-Mail:	sandberg@solver.vrn.ru
Internet:	www.solver-net.com/funstuff/cards.htm
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	✌✌✌

Casino Pro 1.0

Fünf Zockerspiele

Das kostenlose Casino Pro bietet fünf Kartenspiele an, wie sie auch in Las Vegas gespielt werden. Es gibt hier zwar kein Geld zu gewinnen, dafür kann der angehende Zocker aber mächtig Erfahrung sammeln.

Casino Pro enthält die fünf Casino-Kartenspiele „5 Card poker", „Deuces wild poker", „2 Jokers Wild Poker", „BlackJack" und „In-between".

Beim „5 Card poker" handelt es sich um ein ganz gewöhnliches Draw Poker. Der Spieler erhält fünf Karten zugewiesen, darf einmal wechseln und hofft anschließend, daß sein Blatt gut genug ist, um gemäß der aushängenden Quoten einen Gewinn ausbezahlt zu bekommen.

Wesentlich spannender ist da bereits die Variante „Deuces wild poker" zu spielen. Hier gelten alle Zweien als Wild Cards, die eine beliebige andere Karte ersetzen können. Ein Trio mit drei Königinnen werden allerdings erst ab einem Doppelpärchen ausbezahlt, alle Kombinationen darunter verfallen. Und neben dem gewohnten Vierer gibt es nun auch einen Fünfer, der in einer Quote 50:1 ausbezahlt wird.

„Blackjack" ist ein bekanntes Casino-Spiel, das hierzulande auch unter dem Namen „17 und 4" bekannt ist.

Ein ganz schnelles Glücksspiel ist „In-between". Es deckt zwei Karten auf und erlaubt es dem Spieler, darauf zu wetten, ob die als nächstes gezogene Karte vom Wert her zwischen den beiden aufgedeckten Karten rangiert oder nicht. Ist sich der Spieler seiner Sache sicher, so kann er den Einsatz sogar verdoppeln.



Bei „Jokers Wild" kommen zwei Joker mit zum Einsatz.

gerät mit einer zusätzlichen Zwei also bereits zum Quartett. Da es nun einmal wesentlich einfacher ist, ein gewinnträchtiges Blatt zusammenzustellen, zahlt das Programm einen Gewinn erst ab einem Dreier aus und reduziert ansonsten die Quoten.

Ganz ähnlich wird auch „2 Jokers Wild Poker" gespielt. Hier wird das Kartenspiel um zwei Joker erweitert, die jeden beliebigen Kartenwert annehmen können. Gewinne

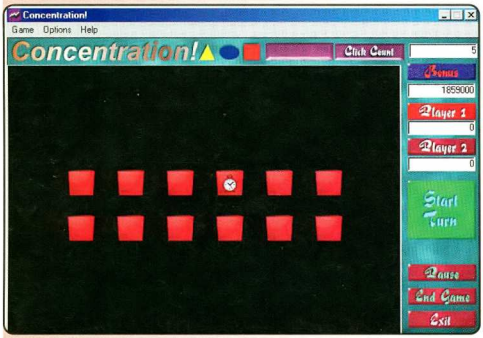
Casino Pro 1.0

System:	Windows 95
Autor:	TestedOK Software
E-Mail:	testedOK@aol.com
Internet:	http://users.aol.com/testedok
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌

Concentration! 1.0

Konzentrier dich!

Memory mal anders: Bei Concentration! verstecken sich die einzelnen Motive nicht hinter simplen Karten, sondern kleben auf der Rückseite von 3D-Quadern, die animiert gewendet werden.



Wer findet hier den passenden Zwilling?

In der Testversion von Concentration! werden wahlweise 8 oder 12 3D-Quader auf dem Spielbrett ausgelegt. Hinter ihnen verbergen sich Motivpärchen, die möglichst schnell aufzudecken sind. Zu diesem Zweck klickt der Spieler nacheinander zwei der Quader an, die dann animiert gewendet werden und ihr Motiv zeigen. Kommt es zu einer Übereinstimmung der Motive, so zerplatzen die Quader, und der Spieler kann sich den nächsten Figuren widmen. Stimmen die Bilder nicht überein, so werden die Steine wieder umgedreht.

Zu Beginn einer Partie erhält der Spieler eine Million Punkte, die mit fortlaufender Spieldauer drastisch dezimiert werden. Sobald das letzte Motivpärchen aufgedeckt wurde, erhält der Anwender die verbleibende Punktezahl als Gewinn gutgeschrieben. Je schneller eine Partie demnach beendet wird, um so mehr Punkte gibt es für den Spieler.

In den Spieloptionen kann Concentration! beliebig an die Wünsche des Anwenders angepaßt werden. An dieser Stelle stehen etwa drei verschiedene Formen für die Quader zur Verfügung, die sich per Mausklick selektieren lassen. Zusätzlich ist es möglich, in einen Zwei-Spieler-Modus zu wechseln, bei dem sich zwei Kontrahenten um die aufgedeckten Motive und um die Punkte streiten.

Concentration! macht natürlich um so mehr Spaß, je mehr Quader auf dem Spielfeld ausliegen. In der Testversion dürfen nicht mehr als zwölf Steine verwendet werden, während in der Vollversion bereits bis zu 48 Motive zum Einsatz kommen.

Schade ist bei diesem wie bei so vielen anderen Memory-Spielen, daß die Grundidee nicht ausreichend modifiziert wird. Dabei könnte man hier so schön etwa mit Ereignisfeldern experimentieren, die bei einem versehentlichen Aufdecken vielleicht alle noch verbleibenden Motive neu mischen.

Concentration! 1.0

System:	Windows 95
Autor:	AntiVapor Software, PO Box 29654, Central Parkway Postal Outlet, 377 Burnhamthorpe Rd, E, Missisauga, Ontario L5A 3Y1, Canada
Internet:	http:/members.xoom.com/AntiVa
Sprache:	Englisch
Preis:	20 $
Tip:	☆☆☆

Digging Jim 1.00

Buddelkäfer

Damals am Yukon, als wir nach Gold geschürft haben und uns der Atem als Eiszapfen am Schnurrbart hängen blieb ... So beginnen viele Erzählungen alter Goldsucher. Mit Digging Jim machen Sie Ihre eigenen Erfahrungen und buddeln am Bildschirm nach Diamanten.



Helfen Sie Digging Jim dabei, alle Diamanten im Parcours einzusammeln.

Überall in einem uralten Bergwerk sind glitzernde Diamanten verbuddelt. Da es schade wäre, die wertvollen Klunker in der Erde verkommen zu lassen, ist schnell der Plan ausgeheckt, die Edelsteine zu bergen. Zu diesem Zweck wird der Digging Jim angeheuert. Diese senffarbene Amöbe ist dazu in der Lage, Erdmassen wegzufressen und sich dabei einen Weg bis hin zu den Diamanten zu bahnen.

Der Spieler steuert das freßwütige Wesen durch einen Parcours, der um mehrere Bildschirme in alle Richtungen scrollt. Die freigelegten Diamanten werden einfach durch Überlaufen aufgenommen und auf diese Weise aus dem Erdreich geklaubt. In der Statuszeile eines Levels gibt das Programm die Anzahl der insgesamt ausliegenden Diamanten vor und listet daneben die Zahl der Klunker, die bereits eingesammelt wurden. So weiß der Digging Jim stets, welches Pensum er noch zu bewältigen hat, bevor er in den nächsten Level wechseln kann.

Erschwerend kommt im hervorragend umgesetzten Boulderdash-Klon dazu, daß überall im Erdreich dicke runde Steine vergraben sind. Fallen sie – einmal losgelöst – dem Digging Jim auf den Kopf, so explodiert er prompt und verliert auf diese Weise eines von insgesamt drei Leben, und er muß den aktuellen Level wieder von vorn beginnen.

Die Shareware-Version läßt sich 30 Tage lang spielen und bietet bereits 20 von insgesamt 100 Levels, die in der Vollversion zur Verfügung stehen. Die Vollversion bietet außerdem einen Level-Editor und viele neue Spielelemente wie etwa Aggressoren, Eaters und Drop-Bomben.

Digging Jim 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Peter Praest, Vaerelse 3025, Jagtvej 59-61, 5000 Odense C, Dänemark
E-Mail:	persei@persei.dk
Internet:	www.persei.dk
Sprache:	Englisch
Preis:	20 $
Tip:	☆☆☆☆

Dirt Bike 3D 4.1

Gib Gummi, Kumpel

Mit dem Motorrad quer durch die Landschaft – das ist ein Sport, der von vielen Naturschützern nicht gerade toleriert wird. Bei Dirt Bike schert sich niemand um die ökologischen Folgen: Das Rennen findet allein im Rechner statt.

Spieler, die sich auf eine Partie Dirt Bike einlassen, sollten ein paar Tropfen von schwarzem Motoröl auf der Maus verteilen, um richtig in Stimmung zu kommen: Hier geht's rund. Männer, Muskeln und Motoren sind nötig, um die wenigen Motocross-Maschinen in Gang zu bekommen. Anschließend geht es gegen die Zeit über Stock und Stein dem Ziel entgegen: Jihaaa!

Das eigene Motorrad steuert der Spieler ganz bequem mit der Maus. Zieht er sie nach oben, so gibt die Maschine Tempo, bewegt er die Maus nach unten, so wird der Motor wieder gedrosselt. Da sich das getunte Moped leicht auf das das Motorrad zu einem gefährlichen Looping zu animieren.

Nachdem eine erste Solorunde geschafft ist, lädt das Programm die gleiche Strecke noch einmal – nur daß jetzt noch ein computersimulierter Gegner mitfährt. In jeder Runde kommt dann ein weiterer Konkurrent dazu, so daß sich die beim Fahren gewonnene Routine gleich wieder im Kampf gegen die anderen Fahrer beweisen läßt.

Besitzer der Vollversion können weitere Tracks und neue Motorräder laden beziehungsweise sie in einem Editor selbst zusammenbasteln. Zusätzlich sind das Netzwerk- und das Internet-Spiel mit mehreren menschlichen Gegnern möglich.



Achtung, gleich fällt hier jemand auf die Schnauze.

... und jetzt richtig Vollgas geben.

Hinterrad stellt, kann der Spieler das Gleichgewicht ebenfalls mit der Maus beeinflussen und das Krad wieder auf das Vorderrad zurückzwingen, wann immer es denn nötig wird.

Der Parcours stellt sich im Spiel als zweidimensionales Auf und Ab dar, hinter dem eine Berglandschaft eingeblendet wird. Im Endeffekt muß der Spieler nur auf Tempo gehen und darauf aufpassen, daß er nicht allzu oft auf die Nase fällt. Kühn ausgeführte Luftsprünge verleiten den Fahrer aber immer wieder dazu, sich zu überschätzen und

Dirt Bike 3D 4.1

System:	Windows 95
Autor:	Brad Quick, PO Box 231, Staatsburg, NY 12580, USA
E-Mail:	BradQuick@aol.com
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	

DX-Ball 2 1.0

Hol das Bällchen!

Mauern mal anders herum: Tragen Sie mit Hilfe eines kleinen Balls eine bunte Mauer ab, in der viele gemeine Gehässigkeiten versteckt sind. DX-Ball 2 – ein Breakout-Klon der Sonderklasse.



Die einzelnen Powerups im Überblick



Die 24 Levels der Testversion lassen sich frei und ohne Einschränkung spielen.

Der Breakout-Klon DX-Ball von Michael P. Welch sorgte vor gut einem Jahr für Furore in der Shareware-Szene. Jetzt ist das Sequel erschienen und stellt den Vorgänger locker in den Schatten.

Die Texturen-Hintergründe und die Steine werden nun in Highcolor (65.535 verschiedene Farbschattierungen) dargestellt, es gibt das Auge blendende Explosionen zu bestaunen, und die Bälle werden ab sofort in Echtzeit nach dem Raytracing-Verfahren berechnet. Zusätzlich gibt es zwei neue Powerups und einen „Kid Mode", der es auch Einsteigern leichtmacht, sofort mit dem Spiel zurechtzukommen. 150 neue Levels zeichnen das Spiel außerdem aus.

DX-Ball 2 läßt sich wahlweise im Vollbildmodus oder im Fenster spielen. Mit den Cursortasten steuert der Spieler ein Paddel, mit dem sich der Ball im überaus bunten Parcours halten läßt. Trifft der Ball auf die Steine, so lösen sich diese sofort auf, oder sie zerbröseln erst nach und nach. Manchmal fällt dann ein Powerup nach unten, das bei einer Berührung mit dem Schläger positive oder negative Effekte zeitigt. Positiv zu bewerten sind sicherlich eine Ballverlangsamung, eine Ballvermehrung oder eine Laserkanone, die mit am Schläger festgezurrt wird. Negativ ist eine Verkleinerung des Schlägers, eine Beschleunigung des Balls und der sofortige Verlust eines Lebens.

In der Testversion stehen 24 vollständige Levels zur Verfügung, die sich ohne Einschränkungen ausprobieren lassen. Ist das zusätzliche gebührenpflichtige Levelpack installiert, so lassen sich bereits 150 Levels laden, die in sechs Boards eingeteilt sind.

DX-Ball 2 1.0

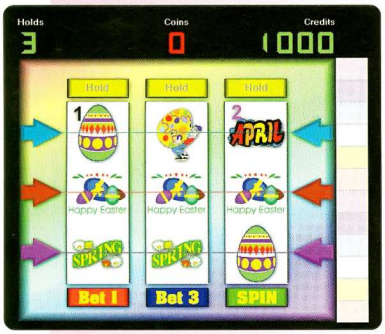
System:	Windows 95
Autor:	Longbow Digital Arts und Michael P. Welch
E-Mail:	mwelch1@stny.lrun.com
Internet:	www.Longbow DigitalArts.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware oder 15 $ für Levelpack
Tip:	

Easter Slots 1.1

Rollende Ostereier

UltiSoft ist bereits seit Jahren für seine Einarmigen Banditen bekannt. Jetzt gibt es passend zu jedem großen Fest im Jahr eine neue Slotmachine. Klar, daß auch Ostern dabei nicht übergangen wird.

Der Osterhase kommt in diesem Jahr ganz schön auf Touren, dreht er sich doch auf drei Rollen im Kreis, sobald das Spiel Easter Slots zum Einsatz kommt. Bei diesem Einarmigen Banditen handelt es sich um das neueste Werk aus der Feste&Feiern-Reihe von UltiSoft.



Fröhliche Ostern wünscht auch Ihr simuliertes Bildschirm-Casino.

Nachdem die amerikanische Shareware-Schmiede bereits zig Slotmachines entwickelt hat, kamen die Verantwortlichen unlängst auf die Idee, neue Varianten doch stets an ein bestimmtes Fest zu binden. Nach Maschinen passend zu Halloween, zu Weihnachten und zum Jahreswechsel (alle auf alten Ausgaben der SharePlay zu finden), geht es bei Easter Slots nun um das Osterfest.

Mit tausend Münzen Startkapital in der Hosentasche darf der Spieler bis zu drei Münzen auf drei Paylines setzen. Gewinnt eine der drei Paylines, so werden die Münzen entsprechend der leider nur per Menübefehl eingeblendeten Payoff-Charts ausbezahlt. Dummerweise gibt die Maschine nur öde acht Gewinnkombinationen vor, bei denen stets drei gleiche Symbole in eine Reihe zu bringen sind. Ganz wenig Geld (5 Münzen) gibt es dabei für drei Ostereier. Drei Aprilscherze sind immerhin schon für zehn Münzen gut. Am Ende der Skala zahlt die Maschine für drei Osterkörbe 50 Münzen und für drei Osterglückwünsche gleich 2500 Münzen aus. Der monetäre Sprung am Ende ist etwas übertrieben – da hätte man sich lieber noch ein Glückssymbol gewünscht, das bereits beim Erscheinen als Single gleich zu einem Geldgewinn führt.

Gelungen ist hingegen, daß manche Symbole mit einem zusätzlichen H ausgestattet sind. Das H steht für Holds – diese erlauben es den Spieler, bestimmte Rollen für einen einzelnen Spin anzuhalten. Das zweite Spiel im Spiel heißt „Acey-Ducey": Sobald Zahlen in einem der Rollensymbole abgebildet sind, leuchtet eine Skala aus 12 Feldern auf. Blinkt das letzte Feld auf, so kann der Spieler in einem Kartenspiel um noch mehr Geld spielen. Die Skala erlischt aber stets dann, wenn ein X auf einer der drei Rollen zu sehen ist.

In der Testversion ist jedes Spiel auf 50 Spins beschränkt. Zusätzlich kann die Statistik nicht abgefragt werden.

Easter Slots 1.1

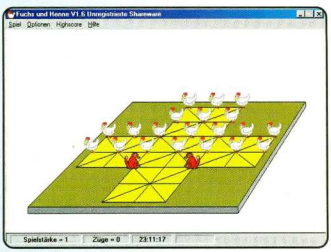
System: Windows 95
Autor: UltiSoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail: support@ultisoft.com
Internet: www.ultisoft.com
Sprache: Englisch
Preis: 20 $
Tip: ☆☆☆

Fuchs und Henne 1.6

Satte Füchse

Zwanzig Hühner müssen in ihren Stall zurück – doch davor warten bereits die Füchse auf ein leckeres Mittagessen. Bei dem Brettspiel Fuchs und Henne kommt es ganz auf das strategische Denken des Anwenders an.

Fuchs und Henne? Nie gehört! Dabei ist das Spiel mit dem ungewöhnlichen Namen ein altes Brettspiel, das in deutschen Landen häufig gespielt wird. In der Computerumsetzung hat das Spiel aber nichts von seinem Charme verloren.



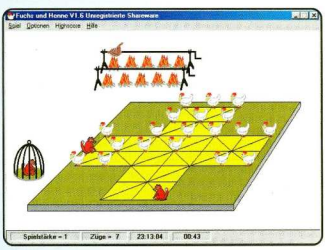
Versuchen Sie, die Hühner an den Füchsen vorbei in den Stall zu befördern.

Auf dem kreuzförmigen Spielbrett tummeln sich im oberen Kreuzbalken zwanzig aufgeregte Hühner, die nichts sehnlicher möchten, als ihre gefiederten Bürzel möglichst rasch in den Hühnerstall zu bewegen. Der ist im unteren Kreuzbalken lokalisiert, so daß das Federvieh quer über das ganze Brett tippeln muß. Leider warten vor dem Stall zwei rote Füchse darauf, sich ein Mittagessen einzuverleiben.

Der Spieler steuert die Hühner und tritt gegen die Füchse an, die vom Computer geleitet werden. Pro Zug darf ein Huhn um ein Feld verschoben werden – zu diesem Zweck wird das Tier einfach per Drag and Drop auf das entsprechende Feld gezogen. Nach diesem Zug darf der Computer einen seiner Füchse bewegen.

Gefressen wird ein Huhn immer dann, wenn der Fuchs wie beim Stecksolitär über es hinweghüpfen kann. Ist das Spielfeld hinter einem Huhn demnach von einem anderen Huhn blockiert, so kann der Fuchs nicht zuschnappen. Dafür kann er aber gleich mehrere Hühner auf einmal vereinnahmen, wenn er über sie alle hinweghüpfen kann.

Der Spieler gewinnt, wenn er es geschafft hat, mindestens neun Hühner in den Stall zu bringen, ohne daß sie dabei zu viele Federn lassen. Alternativ dazu gewinnt der Spieler auch, wenn er beide Füchse so mit Hühnern umstellt, daß sie sich nicht mehr bewegen lassen. Punkte bekommt der Spieler in Abhängigkeit von der Spielzeit, den geretteten Hühnern und den benötigten Spielzügen. Eine Tabelle in der Online-Hilfe zeigt auf, wie die einzelnen Punkte verteilt werden.



Prima: Ein Fuchs gefangen und nur ein Hühnchen auf dem Grill.

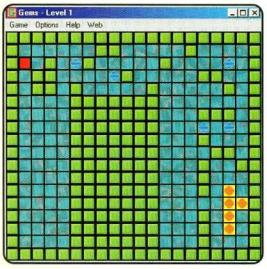
Fuchs und Henne 1.6

System: Windows 95
Autor: Herbert Baumgartner, Wiesstraße 24, A-4493 Wolfern
E-Mail: hb@magnet.at
Internet: http://members.magnet.at/users/hb/index.htm
Sprache: Englisch/Deutsch
Preis: 20,– DM
Tip: ☆☆☆☆

Gems 1.04

Diamanten-Lese

Liebe Leute, es ist Erntezeit – für Diamanten. Im Sokoban-Klon Gems gilt es, die kostbaren Klunker kreuz und quer durch ein Labyrinth auf speziell markierte Felder zu schieben. Nur, wem dies gelingt, der darf weitersuchen.



Die Redaktion der SharePlay bringt nicht einmal genügend Ruhe auf, um auch nur den ersten Level zu knacken.

Das sieht doch ganz einfach aus! Diesen trügerischen Gedanken hegt so mancher Spieler, der einen Blick auf den Parcours von Gems wirft. Inmitten eines verwinkelten Labyrinths liegt eine Handvoll blauer Diamanten aus. Diese müssen auf die gelbbraunen Zielfelder bewegt werden, die an anderer Stelle im Level nur darauf warten, vom Spieler besucht zu werden.

Mit Hilfe eines Pusher-Steins lassen sich die Diamanten gut durch die Gänge schieben. Wohlgemerkt nur schieben, nicht aber ziehen. Diese kleine Einschränkung macht bereits die ganze Tücke des kostenlosen Spiels aus: Gerät ein Diamant in eine Sackgasse hinein, so kann er aus ihr nicht mehr herausgezogen werden. In der Folge muß das Spiel unterbrochen und am Beginn des ersten Levels erneut aufgenommen werden.

Spieler, die einfach nur einmal gucken möchten, ob sie die Diamanten „irgendwie" an ihren Zielort bewegen können, fallen schnell auf die Nase, weil es ungezählte Möglichkeiten gibt, die Diamanten in eine Sackgasse hineinzubefördern. Und dann heißt es, mit den Zähnen zu knirschen, weil es eben keine Undo-Funktion gibt. Gewinnen kann auf Dauer nur der Spieler, der alle Züge im voraus plant und sich dann akribisch an die eigenen Vorgaben hält.

Passend zu Gems liegt auf der Heft-CD ein spezieller Editor bei, mit dem sich eigene Spielaufgaben zusammenklicken lassen. Gems wurde übrigens mit dem Spielebaukasten Klick &Play generiert, der vor einigen Jahren recht populär war und es auch Nicht-Programmierern erlaubte, eigene Spiele aus lauter vorbereiteten Einzelteilen zusammenzusetzen.



Im Editor lassen sich eigene Levels zusammenbauen.

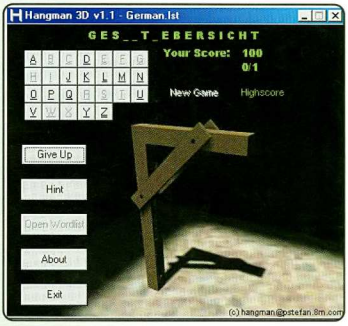
Gems 1.04

System:	Windows 95
Autor:	Sylvain Seccia
Internet:	http://jeux.windows.simplenet.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	❀❀❀

Hangman 3D 1.1

Hängt ihn höher

Wer das geheime Wort nicht kennt, wird prompt gehängt. Beim erbitterten Kampf um Konsonanten und Vokale kennt auch das Computerspiel Hangman 3D keine Gnade.



Für jeden richtig geratenen Buchstaben gibt es zehn Punkte.

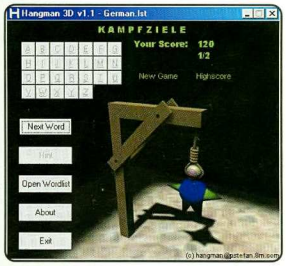
Es gibt sie anscheinend immer noch, die hartnäckigen Freunde eines schnellen Wortratespiels. Nachdem das Glücksrad sich nun endlich bei Kabel 1 wieder dreht, darf auch das aus Schulzeiten so bekannte Galgenmännchenspiel aus der Versenkung zurückgeholt werden.

Hangman 3D stellt für alle Ratefreunde die passende Oberfläche zur Verfügung. Die ist leider nur mit einer englischen Benutzerführung ausgestattet, obwohl der Programmierer doch augenscheinlich aus deutschen Landen stammt. Immerhin stellt er neben einer englischen Wortliste mit 45.408 Begriffen auch eine deutschsprachige Liste mit 75.320 Wörtern zur Verfügung, die sich per Buttondruck in das Ratespiel übernehmen läßt.

Sobald sich das Programm ein neues Wort aus der aktiven Liste herausgenommen hat, zeigt der Hangman 3D einen Platzhalter für jeden im Begriff enthaltenen Buchstaben an. Einen ersten Tip gibt der Spieler per Mausklick auf einen Buchstabenbutton in einer Alphabetleiste ab. Kommt der gewählte Buchstabe tatsächlich im Wort vor, so wird der entsprechende Platzhalter gegen den Buchstaben ausgetauscht, und der Spieler bekommt pro Treffer zehn Punkte gutgeschrieben.

Taucht der gewählte Buchstabe nicht im Wort auf, so muß ein Abzug von zehn Punkten in Kauf genommen werden. Außerdem baut sich der 3D-gerenderte Galgen ein Stück weiter auf. Hängt die Spielfigur erst einmal komplett am Galgen, so gilt das aktuelle Wort als verloren – und das nächste wird geladen.

Nach einer Weile können sich die Spieler eine persönliche Statistik anzeigen lassen. Besonders gute Spieler dürfen sich außerdem namentlich in einer Top-10-Liste verewigen. Wer eigene Wortlisten verwenden möchte, kann diese im Texteditor anlegen, muß sie aber mit der Extension LST speichern, damit sie von der Software erkannt werden.



... und schon hängt der Spieler am Galgen.

Hangman 3D 1.1

System:	Windows 95
Autor:	Stefan Pühringer
E-Mail:	hangman@pstefan.8m.com
Internet:	http://pstefan.8m.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	❀❀❀

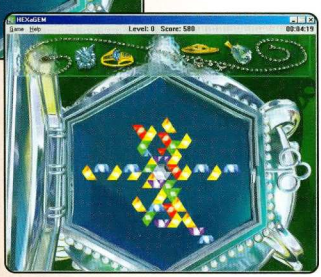
HexaGem 1.0

Fang die Juwelen

HexaGem variiert die sattsam bekannte Tetris-Idee auf interessante Weise. Hier fallen Juwelen gleich von sechs Seiten in eine Schatzschatulle hinein – und müssen hier sinnvoll angeordnet werden.



Per Tastendruck lassen sich die Juwelen noch beim Fallen ausrichten.



Die Schatulle ist voll, das Spiel ist aus.

Genau in der Mitte einer sechseckigen Schatzschatulle liegt bereits ein großer, funkelnder Diamant aus, der ebenfalls sechs Seiten besitzt. Der Anwender, der sich der Spielaufgabe von HexaGem stellt, hat bald alle Hände voll damit zu tun, das Schatzkästchen mit kostbarem Geschmeide zu füllen.

Von allen Seiten drängen nämlich nach Beginn einer neuen Partie kleine Juwelen ins Bild, die animiert auf den zentralen Diamanten zuwanken. Sie können mit der Taste 7 (vom numerischen Ziffernblock) nach links und mit der Taste 9 nach rechts verschoben werden. Um ein Juwel zu drehen, muß die Taste 8 betätigt werden. Ist das Juwel so perfekt ausgerichtet, daß es genau an die Kanten des Diamanten anschließt, so kann sein „Fall" mit der Leertaste beschleunigt werden.

Das Ziel bei HexaGem ist es, die kleinen farbigen Juwelen so am Diamanten anzulegen, daß in sich geschlossene Sechsecke entstehen. Die lösen sich dann sogleich animiert auf und füllen das Punktekonto des Spielers. Minuspunkte vergibt das Spiel allerdings, wenn ein Juwel so dilettantisch auf den Diamanten zu bewegt wurde, daß es ihn verfehlt und sich nicht mehr anlegen läßt.

Sobald der Spieler es geschafft hat, 1.000 Punkte zu erzielen, ohne daß die Schatzschatulle dabei überläuft, wird automatisch in den nächsten Level geladen. Und in dem fallen die Juwelen gleich viel schneller in die Schatzschatulle hinein als noch im Level zuvor.

In der Testversion lassen sich nur die ersten drei Levels durchspielen, so daß die Schatzjagd bereits nach 3.000 Punkten ein frühzeitiges Ende findet.

HexaGem 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Desktop Systems, 2835 Aurora Ave., Suite 115-380, Naperville, IL, 60540, USA
E-Mail:	sales@xdyne.com
Internet:	www.xdyne.com
Sprache:	Englisch
Preis:	19,95 $
Tip:	

Hypervisual Century 1.0

Fröhlich abgezockt

Einarmige Banditen gibt es in der Shareware-Szene bis zum Abwinken. Kaum einer ist allerdings so formidabel in Szene gesetzt wie Hypervisual Century. Dabei kostet das Programm noch nicht einmal etwas.

Hypervisual Century lädt einen etwas antik, ansonsten aber fotorealistisch aussehenden Einarmigen Banditen auf den Bildschirm. Dieser Automat ist mit drei Rollen und mit drei Paylines ausgestattet. Auf jede Payline kann der Zocker eine Münze, gerne aber auch bis zu vier von ihnen setzen. Eine spezielle Automatik sorgt anschließend dafür, daß das Programm nach jeder Spielrunde neue Münzen in der gewünschten Anzahl automatisch nachwirft – diese Funktion läßt sich aber auch ausschalten.

Nachdem der Hebel des Banditen mit der Maus heruntergedrückt wurde, drehen sich die Rollen animiert und unter Abspielung echter Casino-würdiger Klangelemente. Kommt es nach dem Stillstand der Rollen zu einem Gewinn, so wird er animiert-klappernd ausbezahlt. Zusätzlich leuchtet ein grüner Pfeil in der Payline auf, die für die Gewinnausschüttung verantwortlich zeichnet. Dank der eingeblendeten Payoff-Charts kann der Spieler jederzeit nachvollziehen, warum er gerade Geld gewonnen hat.

Leider gibt es nur zehn Gewinnkombinationen im Spiel, angefangen bei zwei Bananen (zahlen 1:1 aus) bis hin zu drei Augen (zahlen 1:300 aus und geben den progressiven Jackpot frei). Immerhin kann der Spieler eine oder zwei Rollen festhalten, wenn sie günstig stehen, und auf diese Weise für einen einzelnen Spin die Chancen auf einen Gewinn erhöhen.

Von der Grafik und auch vom Feeling her ist Hypervisual Century sicherlich eine der besten Slotmachines am Markt. Das ist kein Wunder, haben die Programmierer laut eigenem Bekunden doch 15 Wochen Manpower in das Programm gesteckt, um 67 verschiedene Entwicklungsversionen zu zimmern, die aus 2.300 Zeilen Lingo-Code bestanden. 11 Animationen, 19 Sound-Effekte und 80 Einzelbilder werten das Groschengrab weiter auf.



Dieser Einarmige Bandit kostet keinen Pfennig.

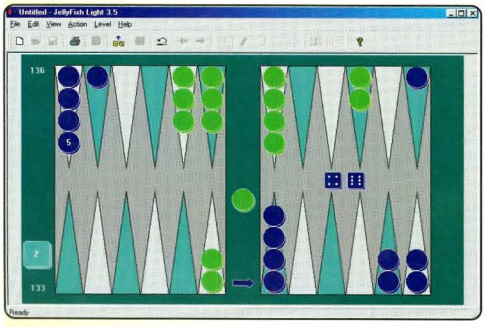
Hypervisual Century 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Hypervisual, Rua Henrique Dias, 109 / conj. 03, 90035-100 Porto Alegre/RS
E-Mail:	hyper@hypervisual.com
Internet:	http://hypervisual.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	

JellyFish Light 3.5

Griechisch denken!

Backgammon ist ein Brettspiel, das in fast jeder griechischen Taverne zu finden ist. Wer seine Spielstrategie im Geheimen schulen möchte, um damit beim nächsten Urlaub zu glänzen, der kann das mit JellyFish Light gerne tun.



Backgammon spielen wie die alten Griechen: JellyFish macht's möglich.

JellyFish ist ein Backgammon-Spiel, das auf einem neuralen Netz basiert. Demzufolge kann der vom Computer gesteuerte Gegner sich auch an echte Könner anpassen und auf diese Weise Backgammon-Laien wie Profis gleichermaßen fordern und fördern.

Zu Beginn einer neuen Partie werden die Steine der beiden Kontrahenten automatisch auf dem Brett verteilt. Wer die Regeln des Brettspiel-Klassikers noch nicht kennt, der kann sie in der Online-Hilfe nachlesen – leider nur in englischer Sprache. Im Endeffekt geht es darum, seine Steine einmal um das Brett herum und dann ins Off zu schieben, ohne dabei dem Gegner, der in die entgegengesetzte Richtung läuft, eine Schwachstelle zum Schmeißen eines Steines zu bieten. Der müßte dann nämlich wieder ganz von vorn ins Spiel gebracht werden.

JellyFish würfelt per Mausklick, zieht anvisierte Steine automatisch und kommentiert bei Bedarf auch verbotene Züge, die von den Regeln her gar nicht möglich sind. Zusätzlich ist es möglich, sämtliche Optionen des Spiels zu ändern und Farben ebenso auszutauschen wie andere Einstellungen.

JellyFish Light ist, wie es der Name bereits anzeigt, eine im Funktionsumfang eingeschränkte, dafür aber kostenfreie Version. Sie werden sehen, daß mehrere der Menü-Optionen nicht verfügbar sind und auch einige Buttons in den Dialogboxen deaktiviert wurden. Diese Merkmale sind nur in den käuflichen JellyFish-Versionen vorhanden. Alle Spielstufen sind allerdings aktiviert, und JellyFish Light spielt genauso gut wie der käufliche JellyFish.

Warum der Backgammon-Klon allerdings JellyFish (Qualle) heißt, ist uns in der Redaktion weiterhin schleierhaft. Aber: Einem geschenkten Cnidaren schaut man eben nicht zwischen die quaddelnden Fangarme.

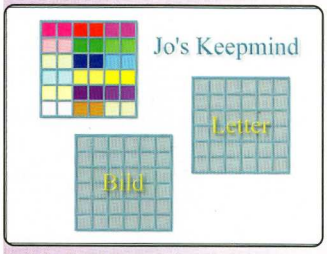
JellyFish Light 3.5

System: Windows 95
Autor: JellyFish A.S c/o A&K Klassische Spiele, Naumburger Str. 20, 34127 Kassel
E-Mail: info@akspiele.de
Internet: http://jellyfish.akspiele.de
Sprache: Englisch
Preis: Freeware
Tip: ✌✌✌

Jo's KeepMind 1.0

Wo steckt das nur?

Memory als Gedächtnistraining – so verkauft Jo's KeepMind eine uralte Spielidee noch einmal neu. Drei knifflige Memory-Varianten lassen sich in dem grafisch überzeugenden Spiel angehen.



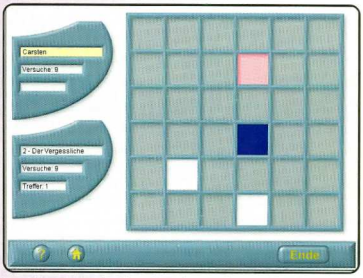
Nach dem Start müssen Sie sich für eines der drei Motivsets entscheiden.

Spieler, die Lust auf eine Partie Memory haben, können sich bei Jo's KeepMind gleich für eine von drei Variationen entscheiden. So können sie wahlweise Memory mit Farben, mit Buchstaben oder mit Bildern als Motiven spielen. Insbesondere das Spiel mit den Farbtafeln fällt vom Schwierigkeitsgrad her extrem hoch aus, weil es dem Spieler sehr schwerfällt, die einzelnen Farbnuancen auseinander zu halten.

Gespielt wird bei Jo's KeepMind wahlweise gegen einen Freund oder gegen den Computer. Der Computergegner tritt in einem von zehn Schwierigkeitsgraden an, wobei sich nur die unteren drei in der Testversion aktivieren lassen.

Sobald eine neue Partie eingeläutet wird, mischt der Computer die einzelnen Motivpärchen bunt durcheinander und legt sie verdeckt auf dem Spielbrett ab, das sich aus 6 x 6 Feldern zusammensetzt. Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, klickt nacheinander zwei Felder an, um die hier versenkten Spielkarten aufzudecken. Zeigen diese unterschiedliche Motive an, werden sie wieder verdeckt. Bei einer Übereinstimmung erhält der Spieler Punkte und darf gleich noch einmal ran. Außerdem bleibt das Pärchen nun aufgedeckt liegen. Sind alle Pärchen enttarnt, so zieht das Spiel Bilanz und kürt den Sieger. Der wiederum darf sich mit seinem Namen in der Highscore-Liste eintragen.

Um das herrlich animierte Spiel noch interessanter zu gestalten, wäre es lohnend, noch mehr alternative Motive zu spendieren. Noch besser wäre es allerdings, das Spielfeld selbst von der Größe her variabel zu gestalten, um bei Bedarf mehr Motivpärchen auf einmal ins Spiel bringen zu können.



Der Computer hat bereits ein Pärchen gefunden.

Jo's KeepMind 1.0

System: Windows 95
Autor: Jürgen Trozki, Grenzweg 16 c, 21244 Buchholz
E-Mail: exitLock@aol.com
Internet: http://members.aol.com/exitLock
Sprache: Deutsch
Preis: 20,– DM
Tip: ✌✌✌

Keno Reeves Video Bingo V20 2.0

Bingo-Bongo

In den USA treffen sich die Vertreter des „White Trash“ in leeren Kirchenräumen, um dem Bingo-Glücksspiel zu huldigen. Jetzt läßt sich das kultige Spiel auch daheim am Rechner angehen.

Wer Bingo spielt, kämpft gegen die Wahrscheinlichkeit an. Die Beteiligten einer Partie erhalten dabei einen Zettel, auf dem 24 unterschiedliche Ziffern aus der Zahlenreihe von 1 bis 75 abgebildet sind. Beim Spiel Keno Reeves Video Bingo erhält der angehende Zocker gleich vier Karten angereicht, mit denen er anschließend spielen kann. Wird eine neue Partie eingeläutet, so liest eine Stimme aus dem Off regelmäßig neue Zahlen vor, die auf zufälliger Basis gezogen werden. Treffer können mit der Maus auf den Karten markiert werden, sobald der Spielemodus von automatisch auf manuell umgeschaltet wurde.



Beim Keno Reeves Video Bingo können Sie gleichzeitig auf vier Scheinen spielen.

Glück hat stets der Spieler, der als erster eine Zahlenreihe oder die gesamte Karte abhaken kann. In diesem Fall muß er per Buttondruck „Bingo“ ausrufen, um dann seinen Gewinn in klingender Münze entgegenzunehmen.

Da in der Testversion wahlweise 10 oder 25 Karten im Spiel sind (in der Vollversion gerne auch mehr), kann es durchaus sein, daß die unsichtbaren Computergegner das Rennen machen, bevor der Spieler sein Kärtchen voll hat.

In der Demo kann Bingo in den Varianten Standard oder T gespielt werden. Bei T gilt es, alle Zahlen im Spielzettel zu markieren, die zusammen ein T ergeben. Knapp ein halbes Dutzend weitere Spielvarianten stehen in der Vollversion zur Verfügung.

Ein weiteres Feature der Vollversion ist es, Spielkarten auszudrucken. Das macht Sinn, wenn man selbst ein Bingo-Turnier veranstalten möchte oder wenn mehrere Spieler vor dem Rechner Platz nehmen und sich nicht alle dabei die Maus teilen möchten.

Die Testversion läßt sich 15mal starten, um dann ihren Geist aufzugeben. Keno Reeves Video Bingo ist – nach mehreren Testspielen – ein famos umgesetztes Glücksspiel, das zu begeistern weiß. Die Einschränkungen, die in der Testversion gelten, sind allerdings so einschneidend, daß man gut von einer „Crippleware“ sprechen kann.

Keno Reeves Video Bingo V20 2.0

System: Windows 95
Autor: Cyrens Solutions, PO Box 992, Oswego, IL 60543, USA
Internet: www.cyrens.com
Sprache: Englisch
Preis: 15,95 $
Tip: ✌✌✌

Kutris 0.1

Im Kugellager

80 bunte Kugeln werden zu Beginn einer Partie auf dem Spielbrett abgelegt. Reihen, die aus Kugeln gleichen Motivs gebildet werden, lassen sich gegen Punktegewinn wegklicken.



Bei Kutris gilt es, Bälle zum Verschwinden zu bringen.

Baut Kutris sein Spielbrett auf, so fühlt man sich sofort, als wenn man sich auf dem Fußballplatz aufhalten würde: 80 bunte Bälle werden neben- und übereinander zu einem Rechteck ausgelegt. Die einzelnen Bälle weisen dabei unterschiedliche Motive auf. Das Ziel ist es, Reihen aus mehreren motivgleichen Bällen zu erkennen, um sie mit der Maus zu markieren und dann per Doppelklick zu löschen. Alle Kugeln, die über der sich auflösenden Formation ausliegen, rutschen dabei automatisch in die entstandenen Lücken hinein.

Je größer eine weggeklickte Reihe ist, um so mehr Punkte erhält der Spieler für seine Aktion. Zwei Kugeln ergeben vier Punkte, für drei Kugeln gibt es neun Punkte, für vier bereits 16 und für fünf 25. Muß allerdings eine einzelne Kugel per Doppelklick gelöscht werden, um die darüberliegenden Kugeln in eine bessere Position zu bringen, so zieht das Spiel für diesen Zug sechs Punkte wieder vom Score ab.

Sonderpunkte gibt es für spezielle Formationen. Vier Kugeln in einer geraden Reihe sind für 50 Punkte gut, während vier Kugeln in einem Quadrat gleich 80 Punkte einbringen. Fünf Kugeln in Kreuzform schreiben sogar 100 Punkte auf dem Kontostand des Spieles gut.

Zusätzlich lobt das Spiel stets eine aktuelle Bonusfigur aus, die links am Spielfeldrand angezeigt wird. Schafft es der Spieler, diese Bonusfigur zu legen, so werden alle durch das Wegklicken der Kugeln entstandenen Leerflächen auf dem Spielbrett wieder mit neuen Kugeln aufgefüllt.

Kutris treibt noch mehr Schabernack mit seiner Punktevergabe. Entspricht Ihre aktuelle Punktezahl genau einem vollen Hunderter, so gibt es sofort 30 Punkte extra. Zusätzlich spendiert das Programm ein Zusammenschieben-Bonussymbol. Mit ihm können leere Spalten aus dem Brett entfernt werden, so daß es wieder leichter fällt, neue Ballkombinationen auszubilden.

Kutris läßt sich auf vier unterschiedliche Spielweisen angehen. Dabei wird die Spielzeit beschränkt – von zehn Minuten abwärts.

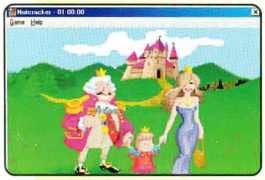
Kutris 0.1

System: Windows 95
Autor: Michael Heyduk, Marschweg 4, 26122 Oldenburg
E-Mail: Michael.Heyduk@nwn.de
Sprache: Deutsch
Preis: Cardware (Postkarte senden)
Tip: ✌✌✌✌

NutCracker 1.0

Die Rattenfalle

Es kann der bravste König nicht in Frieden leben, wenn es ihm seine Nachbarin mißgönnt. Und das ist die zaubergewandte, böse Königin der Ratten. Sie verwandelt das Töchterchen des Königs in eine häßliche Katze. Jetzt ist es an Ihnen, dem König zu helfen.



Noch erfreut sich der König an seinem Töchterlein.

Das Spiel NutCracker nutzt eine uralte 3D-Engine, um einen spannenden Ego-Shooter für Windows vorzulegen. Die sparsame Auflösung der Grafiken erinnert zwar vehement an klassische EGA-Spiele, sorgt dafür aber für einen raschen Spielverlauf auch auf langsamen Rechner. Kurzum: Es kommt den Programmierern hier nicht so auf die Grafik, sondern eher auf das Feeling an.

Und das Feeling ist nicht übel. Der Spieler stürzt in Form des ehrenhaften Ritters in die Burg der Rattenkönigin, um die verzauberte Prinzessin zu retten. In der ersten von drei Episoden, die in der Shareware-Fassung völlig frei zur Verfügung steht, muß es der Herr Ritter dabei mit dem dreiköpfigen Rattenkönig und seinen haarigen Schergen aufnehmen.

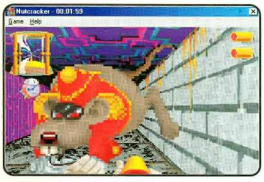
Das Geschehen im Rattenhaus wird aus der Ich-Perspektive gezeigt, so daß der Spieler aus den Augen seiner Figur auf das Szenario schaut. Mit den Cursortasten bewegt sich der Spieler, mit der Leertaste lassen sich Türen öffnen. Die STRG-Taste schwingt den Säbel oder feuert eine Schrotflinte ab, wenn zuvor Patronen für die Flinte aufgesammelt wurden. Mit den Tasten 1 und 2 kann der Spieler außerdem eine Waffe gezielt gegen die andere austauschen.

Die einzelnen Gänge sind ziemlich verwinkelt und mit vielen Geheimtüren ausgestattet, so daß es allein schon viel Spaß bereitet, den richtigen Weg durch den Rattenkerker zu finden. Spezielle, unterwegs aufgesammelte Items wie Rennstiefel oder Laternen erhöhen den Reiz des Spiels weiterhin.

Wer es am Ende einer langen Nagetier-Metzelei endlich geschafft hat, die erste Episode zu bestehen, der muß ins Portemonnaie greifen, um auch noch die Fortsetzung in Form der Vollversion zu kaufen.



Mit dem Säbel lassen sich Angreifer nur kurzzeitig auf Distanz halten.



Angriff einer Killerratte.

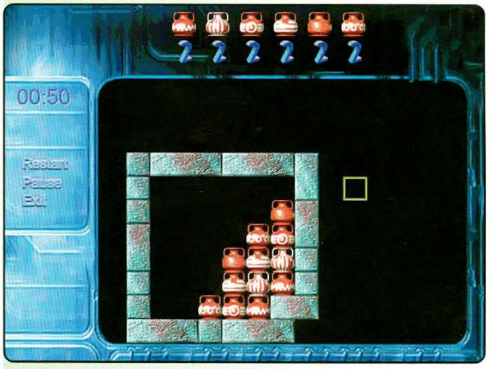
NutCracker 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Desktop Systems, 2835 Aurora Ave., Suite 115-380, Naperville, IL, 60540, USA
E-Mail:	sales@xdyne.com
Internet:	www.xdyne.com
Sprache:	Englisch
Preis:	12,95 $
Tip:	✌✌✌

Puzznic 1.0

Gedankenspagat

Puzznic setzt eine in Shareware-Kreisen sattsam bekannte Spielidee auf grafisch sehr interessante Weise um. Versuchen Sie, alle Spielsteine im Schacht so zusammenzuschieben, daß sie sich auflösen.



Bei Puzznic gilt es, gleiche Steine zusammenzuführen, dann lösen sie sich auf.

Das aus deutschen Landen stammende, aber leider nur mit einer englischen Benutzeroberfläche ausgestattete Spiel Puzznic benötigt installierte DirectX-Treiber, um in einen besonderen Bildschirmmodus zu wechseln. Das Programm lohnt diese Vorarbeiten mit einer wunderschönen Grafik, die zum Staunen animiert.

Zehn Spielaufgaben werden von Puzznic gestellt. Sie lassen sich einzeln anwählen, gerne aber auch nacheinander im Verlauf einer Spielsitzung lösen.

Sobald ein erster Level in der Übersicht geladen wurde, baut das Spiel einen verwinkelten Schacht auf, in dem mehrere Spielsteine in Form von unterschiedlich eingefärbten Vasen abgelegt werden. Von einigen Mustern gibt es zwei Vasen, von anderen gleich drei. Das Ziel ist es nun, die Vasen gleicher Motive so zusammenzuführen, daß sie sich berühren. In diesem Fall lösen sie sich sofort auf. Das erschwert die Lösung der Spielaufgabe bei drei Vasen, die ein einheitliches Motiv zeigen: Sie müssen zur gleichen Zeit zusammengebracht werden. Denn berühren sich nur zwei Vasen und nicht alle drei, so bleibt eine übrig. Und ein Level gilt erst als geknackt, wenn alle Vasen verschwunden sind.

Es ist ganz leicht, die einzelnen Vasen zu verschieben. Sie können mit der Maus markiert und dann bei gedrückter Maustaste nach rechts oder links bewegt werden.

In jedem Level werden die Vasen neu verteilt, zusätzlich steigt auch die Anzahl der eingesetzten Motive stetig an. Ab und zu neu auftretende Spielelemente wie etwa ein Fahrstuhl, der Vasen auch in höhere Gefilde im Schacht befördert, tragen zum Spielspaß bei.

Schade ist, daß dem Programm eine Online-Hilfe fehlt. Interessant wäre auch zu erfahren, ob der Entwickler vorhat, Puzznic weiterzuentwickeln und das Spiel mit neuen Levels auszustatten.

Puzznic 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Michael Heyduk
E-Mail:	Michael.Heyduk@nwn.de
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

SB Pro Racing 1.0

Rasende Brummer

Wer auf den Spuren von Michael Schumacher wandelt, der kann bei SB Pro Racing in einen schnellen Boliden steigen und selbst bei einem spannenden Rennen mitmachen.

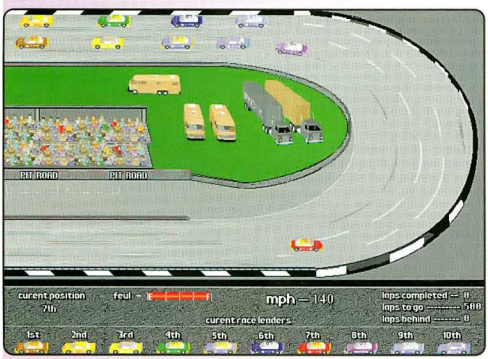


Keine Frage: Die kommerziell angebotenen Autorennen wie Nascar Racing oder Need for Speed sind so gelungen, daß einfache Shareware-Spiele wie SB Pro Racing Probleme haben, es qualitativ mit ihnen aufzunehmen. Wir stellen Ihnen das Spiel dennoch vor – sozusagen außer Konkurrenz.

Bei SB Pro Racing gehen bis zu 20 Autos an den Start, die in einem einzelnen Rennen bis zu 500 Runden absolvieren können. Diese stolze Rundenvorgabe, die sich natürlich nach unten hin korrigieren läßt, erlaubt es Anfängern, sich in den ersten Runden mit der Steuerung vertraut zu machen, um dann in den nachfolgenden Runden Plätze gutzumachen. Gesteuert wird der eigene Bolide im Rennen übrigens mit den Cursortasten. Mit STRG gibt der Fahrer ordentlich Dampf, während er mit Hilfe der Taste Shift auf die Bremse tritt.

für Shareware-Gepflogenheiten durchschnittliches Spiel, das einen einzelnen Parcours bietet, der zudem nur aus zwei lange Geraden und zwei Kurven besteht.

Wer Lust auf ein schnelles Rennen zwischendurch hat, der kann sich in der Testversion durchaus abreagieren. Dies um so mehr, als sich die Testversion 25mal ohne Einschränkungen aufrufen läßt. Anwender, die trotz besserer Programme auf diesem Gebiet die Vollversion bestellen, erhalten drei ältere DOS-Spiele vom Entwickler gratis dazu.



Das Rennen kann beginnen.

Während des Rennens, das aus der 3D-Draufsicht gezeigt wird, zeigt das Spiel nicht nur die einzelnen Wagen auf der Strecke an, sondern nennt auch die Nummer der aktuellen Runde und die Anzahl der Runden, die noch zu fahren sind. Zur besseren Übersicht blendet das Programm zusätzlich die aktuellen Positionen der einzelnen Fahrer mit in die Übersicht ein. SB Pro Racing ist ein für kommerzielle Verhältnisse äußerst simples,

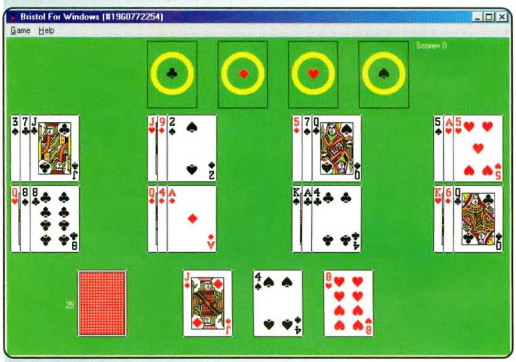
SB Pro Racing 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Scott Bias, 517 Lower Terrace, Huntington, WV 25705, USA
E-Mail:	scotmockup@aol.com
Sprache:	Englisch
Preis:	14,95 $
Tip:	✌✌✌

Solitude for Windows 1.42

80 Kartenspiele gratis

Freunde einer gepflegten Kartenpatience kommen mit Solitude mächtig auf ihre Kosten. Das Programmpaket bietet 80 Spiele an, die keinen Pfennig kosten – das ist Spielspaß pur.



Bristol ist nur eine von 80 Patiencen, die von Solitude angeboten werden.

Wer erst einmal festgestellt hat, wie entspannend eine gute Kartenpatience sein kann, der sucht ständig nach weiteren Spielen dieses Genres, um den Geist zu schulen. Schließlich ist es meistens nicht eben einfach, die Patiencen so zu lösen, wie es die Regeln vorgeben.

Solitude enthält 80 ansprechend aufbereitete Patiencen, die alle in Form einer einzelnen EXE-Datei vorliegen, die aber zur besseren Übersicht aus einem Menü heraus aufgerufen werden. Das Menüsystem für die Patiencen wird mit dem Befehl SOLITUDE.EXE gestartet. Das Menü listet die Namen der Patiencen in alphabetischer Reihenfolge, nennt die erforderliche Bildschirmauflösung und weist die Anzahl der eingesetzten Kartendecks aus. Zusätzlich erfährt man, mit welcher Wahrscheinlichkeit eine Patience aufgeht. Das Spiel Tam O'Shanter ist demnach nur in einer von 8000 Partien zu knacken, während die Patience Storehouse bereits in einem von drei Fällen aufgeht.

Kenner finden im Paket bekannte Kartenspiele wie Aces Up, Baker's Dozen, Beleaguered Castle, Calculation, Canfield, Flower Garden, Fortress, Fourteen Out, Golf, Klondike, Monte Carlo, Osmosis, Pyramid, Spiderette, Thirteens und Yukon vor, deren Regeln alle in der Online-Hilfe erläutert werden. Viele der breiten Masse noch unbekannten Patiencen machen das Stöbern im weiteren Bestand lohnend. Die Kartenspiele Fire And Ice, Four Kingdoms und Wave Motion Solitaire sind übrigens Spiele, die exklusiv von David Bernazzani für diese Sammlung erfunden wurden.

Solitude bietet eine Undo-Funktion, einen Replay-Modus, eine Game-Selektion und individuelle Spielstatistiken.

Solitude for Windows 1.42

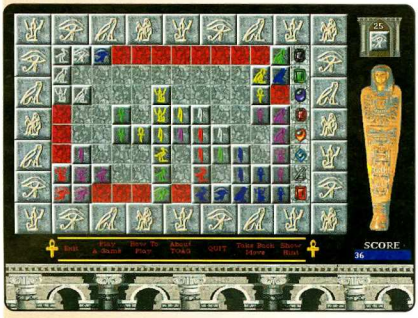
System:	Windows 95
Autor:	David Bernazzani
E-Mail:	dber@tiac.net
Internet:	www.tiac.net/users/dber
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌✌

Toag 1.2

Blick in die Zukunft

Toag ist die ägyptische Version des japanischen Brettspiels Ishido. Es gilt, 72 Spielsteine auf dem Brett abzulegen, um auf diese Weise einen Blick in die Zukunft zu riskieren. Das Spiel bietet nicht nur eine tolle Idee, sondern auch eine perfekte multimediale Umsetzung.

Das Spielbrett von Toag bietet Platz für 72 Steine. Zu Beginn einer neuen Partie werden bereits von Haus aus sechs Steine in den Ecken und im Zentrum des Brettes plaziert. Alle weiteren Steine wandern zunächst in einen Beutel, aus dem der Spieler in jeder Runde einen neuen, zufällig ausgewählten Stein erhält.



Bei Toag müssen 72 Steine auf dem Spielbrett abgelegt werden.

Das Ziel von Toag ist es, alle Steine nacheinander auf dem Brett abzulegen und dabei so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Dummerweise können die Steine nicht einfach so auf dem Brett plaziert werden, sondern müssen stets einen direkten Nachbarn erhalten.

Ein Stein läßt sich immer dann an einen Nachbarn anlegen, wenn er die gleiche Farbe oder das gleiche Motiv aufweist. Die Steine weisen sechs verschiedene Farben und sechs Motive aus der ägyptischen Mythologie auf. Somit gibt es von jedem Stein genau ein Doppel.

Punkte erhält der Spieler für jeden Stein, der auf einem hellen Feld im Inneren des Brettes abgelegt wird – dann blitzt es hell auf, Donner ertönt, und der Score wird um ein paar Punkte erhöht. Steine, die auf dem dunklen Außenrand des Brettes abgelegt werden, punkten überhaupt nicht. Beim Ablegen der Steine ist darauf zu achten, daß es um so mehr Punkte gibt, je mehr direkte Nachbarn der Stein erhält. Mit der Hint-Funktion lassen sich besonders gelungene Anlegestellen leicht ausloten. Und mit der Undo-Funktion können nicht ganz so gelungene Züge jederzeit wieder zurückgenommen werden.

Die wunderschön gestaltete und mit vielen Multimedia-Effekten aufgewertete Testversion darf 30 Tage lang ohne Einschränkungen gespielt werden, nervt allerdings mit einem 45-Sekunden-Countdown beim Start. Der kann zum Glück per Mausklick abgekürzt werden.

Toag 1.2

System:	Windows 95
Autor:	Locatha Industries, PO Box 50038, Jacksonville Beach, FL, 32240, USA
E-Mail:	support@locatha.com
Internet:	www.locatha.com
Sprache:	Englisch
Preis:	9,95 $
Tip:	☆☆☆☆

TubeRoid 1.0

Röhrengeklapper

TubeRoid basiert auf den Spielideen der Klassiker Tetris und PipeDream und läßt sie zu einem ganz neuen Spiel verschmelzen. 20 Levels lassen sich kostenfrei in der Freeware angehen.

TubeRoid lädt einen tiefschwarzen Schacht, in den fortwährend winzige Röhren hineinfallen. Insgesamt nutzt das Spiel sechs verschiedene Röhrenformen, die beim Fallen so zu verschieben sind, daß sie am Boden geschlossene Rohre ausbilden. Schafft es der Spieler, mit den Rohren den Boden des Schachtes mit den Seiten zu verbinden, die beiden Schachtseiten zu verknüpfen oder einen in sich geschlossenen Loop auszubilden, so lösen sich die beteiligten Rohre prompt auf und schaffen neuen Platz im Schacht. Punkte erhält der geschickte Spieler natürlich außerdem für seine Bemühungen.



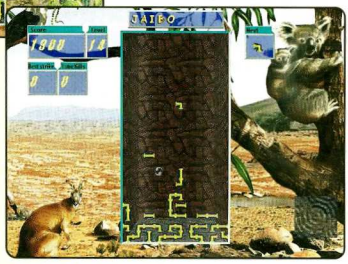
Mit den fallenden Rohren lassen sich Wassertropfen einfangen.

Punkte gibt es auch, wenn es der Spieler schafft, mit den herabfallenden Rohren Wassertropfen zerplatzen zu lassen, die vom Boden des Schachts aufsteigen. Von Level zu Level wechselt nicht nur das Hintergrundbild des Programmbildschirms, sondern es steigert sich auch das Tempo, in dem die Rohre in den Schacht hineinfallen.

TubeRoid stellt drei Spielmodi zur Verfügung. Im Single-Player-Modus spielt der Anwender ganz für sich allein, während der Cooperative-Modus gleich zwei Spieler an den Bildschirm lockt, die dann im gleichen Schacht tätig werden. Soll jeder Mitspieler einen eigenen Schacht erhalten, um hier getrennt zu punkten, so kann das Kombat-Game aktiviert werden.

Ein paar hilfreiche Tricks sollen an dieser Stelle nicht verschwiegen werden. Mit STRG+Shift+F2 wechselt man in den nächsten Level, während man mit STRG+Shift+F1 den vorhergehenden noch einmal aktiviert. Mit STRG+Shift+F8+Backspace lassen sich alle Levels auf einmal hinter sich bringen, um gleich die Siegerehrung in Empfang zu nehmen.

Wer Spaß an dem bunten Spiel gefunden hat, der kann ab dem 17. April die neue, generalüberholte Version 1.1 aus dem Netz fischen.



Da grinst das Känguruh.

TubeRoid 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Jaibo Games, Rußland
E-Mail:	jaibogames@geocities.com
Internet:	http://www.geocities.com/SiliconValley/Ridge/5553
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	☆☆☆☆

Ultimate Solitaire Collection 2.6

Da lege ich mir die Karten

Die Kollektion enthält eine Handvoll sehr bekannter Kartenpatiencen. In der Testversion lassen sich bereits drei Patiencen ohne Einschränkungen legen. In der Vollversion kommen noch einmal sechs weitere Spiele dazu.

Nicht nur die Großmutter neben ihrem warmen Ofen läßt die speckigen Karten ihres Patiencespiels auf den Küchentisch knallen. Seitdem Windows mit einer kostenlosen Kartenpatience als Dreingabe ausgestattet wurde, entdecken auch immer mehr jüngere Anwender ihre Liebe zum Kartensolo.

Die Ultimate Solitaire Collection enthält neun beliebte Kartenpatiencen, deren Regeln alle in der englischsprachigen Online-Hilfe erläutert werden. In der Testversion sind die Patiencen Klondike, Monte Carlo und Four Seasons Solitaire voll spielbar, während passend zu den sechs Spielen Pyramid, Canfield, Beleaguered Castle, King's Audience, Golf und Poker Solitaire nur veranschaulichende Screenshots eingeblendet werden.



Alle Kartenpatiencen lassen sich aus einem Buttonmenü heraus aufrufen.



Monte Carlo ist eine sehr schnelle Kartenpatience, die nur in einem von zehn Fällen aufgeht.

Die Spiele der Testversion sind nicht ohne. Klondike ist im Endeffekt nichts anderes als das neu interpretierte Solitaire, das bereits Windows beiliegt.

Monte Carlo dürfte schnell zum Publikumsliebling avancieren, weil es sehr schnell gespielt werden kann. Zwanzig Karten werden hier zu einem Rechteck ausgelegt. Berühren sich zwei Karten gleichen Wertes, so können sie durch simples Ineinanderschieben vom Spielfeld entfernt werden. Die Leerräume können dann mit neuen Karten aufgefüllt werden. Lassen sich alle Karten auf diese Weise entfernen, so gilt die Patience als gelöst.

Four Seasons Solitaire erinnert an Klondike. Die Könige wandern in die vier Ecken, anschließend müssen alle Karten „en suite" auf den Königen abgelegt werden.

Ultimate Solitaire Collection 2.6

System: Windows 95
Autor: UltiSoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail: support@ultisoft.com
Internet: www.ultisoft.com
Sprache: Englisch
Preis: 25 $
Tip: ☆☆☆

Valentine Slots 1.1

Verliebt in den Gewinn

Pünktlich zum 14. Februar veröffentlichte UltiSoft seinen Einarmigen Banditen Valentine Slots. Das Glücksspiel jongliert mit bekannten Symbolen passend zum amerikanischen Küßchentag und ist auch sonst nicht ganz ohne.

Der Einarmige Bandit Valentine Slots besteht aus drei Rollen, aber nur aus einer einzelnen Payline. Auf diese eine Payline lassen sich maximal drei Münzen setzen, wobei der Spieler mit tausend Münzen Startkapital das Glücksspiel einläutet.

Auf den drei Rollen drehen sich Symbole, die vom Motiv her zum Valentinstag passen. Etwa ein Strauß Rosen, ein Engel mit Pfeil und Bogen, eine Pralinenschachtel in Herzform sowie Bärchen, Vögel und ein FEB-Zeichen für Februar. Die Symbole lassen sich zu acht Gewinnkombinationen zusammensetzen, die in den Payoff-Charts vorgestellt werden. Drei FEB-Zeichen bringen da gerade einmal den dreifachen Einsatz ein, während drei Rosen bereits für 250 ausgeschüttete Münzen gut sind.

Zwei Bonusspiele werten den Banditen noch auf.

Schafft es der Spieler, drei gleiche Symbole mit grünem und blauem Candy in eine Reihe zu bringen, so erhält er nicht nur 25 Münzen geschenkt, sondern wird gleich zu einem Bonuskartenspiel geleitet, in dem sich der Gewinn noch vervielfältigen (oder wieder verlieren) läßt. Dabei muß der Spieler nur angeben, ob die Karte, die das Programm per Knopfdruck zieht, von der Wertigkeit her zwischen den beiden Karten liegt, die im Programmfenster bereits ausliegen.

Auch das Herz-Symbol hat seine besondere Bedeutung. Es fungiert als Joker, das jedes beliebige andere Symbol ersetzen kann. Kommt es trotz des Jokers noch immer nicht nur Ausbildung einer Gewinnkombination, so erhält der Spieler seinen Einsatz für diesen Dreh zurück und bekommt zusätzlich einen Nudge geschenkt. Diese Nudges lassen sich später im Spiel einsetzen, um eine beliebige Rolle nach dem Stillstand der drei Rollen noch um einen Ticker nach unten zu bewegen. Auf diese Weise lassen sich oft doch noch lohnende Gewinnkombinationen ausbilden.

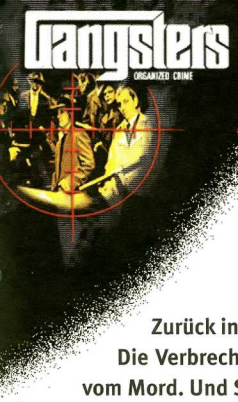
In der Testversion sind pro Spielrunde nur 50 Spins (Drehungen) möglich.



Laß' mich dein Valentin sein – und spuck bis dahin erst einmal ordentlich Knete aus.

Valentine Slots 1.1

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



Spielbare 60-Megabyte-Demo auf der Heft-CD

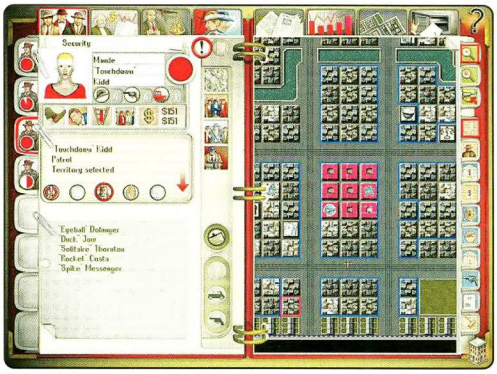
Gangsters – Organized Crime 1.0

Wo Gnade ein Fremdwort ist

Zurück in den Zwanzigern. Amerika. Eine Stadt wie Chicago. Und dann auch noch die Prohibition. Die Verbrecher der Stadt leben vom Alkoholschmuggel, vom Glücksspiel, von der Erpressung und vom Mord. Und Sie sind einer von ihnen.

Kann man Al Capone simulieren? Man kann. Wenn man sich eben nicht die Person selbst vorknöpft, sondern die Stadt und die Zeit, in der er gelebt hat. Im Spiel Gangsters von Eidos ist es möglich, selbst in die zernarbte Haut eines Mafiosi zu schlüpfen, um den Krieg in den Straßen Amerikas in monetäre Bahnen zu lenken. Mitten in den wilden Zwanzigern, als der Drogenkonsum verboten und das Glücksspiel geächtet waren, feierten die Gangster mit ihren schwarzweißen Lackschuhen und den edlen Anzügen ihre Hochzeit. Kein Tag verging, ohne daß Alkohol geschmuggelt, Beamte bestochen, Feinde umgenietet und neue Casinos eröffnet wurden. Genauso waren aber auch Kontroversen zwischen den einzelnen Banden an der Tagesordnung.

Das Spiel passend zum Thema vieler Filme und Fernsehserien bietet die Gebäudekulisse einer Stadt aus den Zwanzigern. Über tausend Gebäudeblöcke mit ihren Läden, Apartments, Büros und öffentlichen Einrichtungen sind im isometrisch präsentierten 3D-Szenario zu finden. Mehr als 5000 animierte Menschen wohnen in dieser Sim-Stadt, darunter 2000 Angestellte, 2000 Selbständige, 500 Gangster, 250 Polizisten und 100 FBI-Agenten. Just in dieser Szenerie bekommt der Spieler den Auftrag, kämpfend, mordend und intrigierend den Weg an die Spitze des örtlichen Verbrechens anzutreten.



Auch ein Gangster muß Personalpolitik betreiben.



Das sieht nach Ärger aus!



Welche Waffe für welchen Banditen?

Frei nach dem Motto „Macht wird nicht vergeben, sie wird ergriffen" kann man einzelne Gangster anheuern, weitere Bereiche der Stadt angreifen, Leute bestechen oder neue Verbrechen aushecken. All die verschiedenen Geschehnisse werden in Echtzeit direkt in den Straßen gezeigt, so daß man sich gleich vom Erfolg etwa eines Überfalls überzeugen kann. Genauso gut kann man aber auch die Aktivitäten der Kontrahenten überwachen.

In der Demo hat der Spieler fünf Spielwochen Zeit, um die Stadt Temperance einzunehmen.

Gangsters – Organized Crime 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Hothouse Creations
Internet:	www.eidosinteractive.com/gangsters/index.html
Sprache:	Deutsch
Bezug:	Eidos Interactive Germany, Leverkusenstr. 54/VI, 22761 Hamburg
Preis:	ca. 100 DM
Tip:	☠☠☠☠☠



Und wieder zerbröselt die Schaufensterfront eines zahlungsunwilligen Geschäftsmannes im Feuer der MG-Salven.







Spielbare 25-Megabyte-Demo auf der Heft-CD

Gruntz 1.0

Echte Chaoten am Werk



Die knubbeligen Gruntz sind aufgrund eines dummen Zufalls in einer ihnen völlig fremden Welt gestrandet. Leider ist es gar nicht so einfach, den tapsigen Chaoten bei der Rückkehr in ihre Welt behilflich zu sein.

Bei den Gruntz handelt es sich um kleine dicke Michelin-Männchen, die in einer bonbonbunten Fantasiewelt leben und den ganzen Tag nur mit Spielen beschäftigt sind. Gerade wieder hat der pummelige Gruntz-König seine Mannen zusammengetrommelt,



Wie kleine Liliputs kommen sich die Gruntz in dieser Riesenküche vor.

um mit ihnen einen weiteren Tag mit Blödsinn pur zu verbringen. Und dann kommt es trotz Sonnenschein und Sonntagsstimmung irgendwann so, wie es in einem Computerspiel einfach kommen muß: Beim Spielen entdecken die Gruntz plötzlich drei merkwürdige Knöpfe, die mitten im Gras wachsen. Schnell sind diese Knöpfe gedrückt – und es öffnet sich ein geheimnisvolles Portal in eine fremde Welt. In die werden plötzlich nicht nur die friedliebenden Gruntz gesaugt, sondern auch eine Horde böser Fieslinge, die sich gerade an die spielenden Gruntz angeschlichen haben.



Lollies und Lutscher überall – eigentlich sollten sich die Gruntz hier doch wohlfühlen, oder?

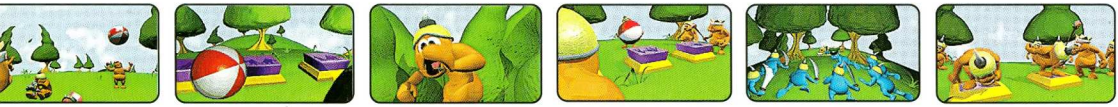
Gestrandet im Nirgendwo

Die guten und die bösen Gruntz landen in einem vergessenen und ziemlich unheimlichen Universum, dessen einzelne Welten aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Das Ziel der Gruntz ist es, die einzelnen Landschaften zu durchwandern und dabei acht Warp-Steine einzusammeln. Jeder der acht Warp-Steine ist in einer anderen „Welt" versteckt und dabei in vier Einzelteile zerbrochen, die innerhalb eines Levels zu finden sind. Demnach besteht das Spiel aus 8 x 4, also aus 32 Levels, die es zu erkunden gilt. Unter tropischer Sonne, mitten im Weltall oder in den Gefilden des Meisters der Miniaturen müssen die Spieler ihr ganzes taktisches Geschick aufbieten, um den Gruntz zu helfen.

Gruntz ist auf den ersten Blick zwar ein recht buntes und kindlich wirkendes Spiel. Die Aufgaben, die vom Programm in den einzelnen Levels gestellt werden, sind aber alles andere als geistlos. Die Gruntz, die mal einzeln und mal im Verbund geführt werden, müssen in jedem Level einen neuen verwinkelten Parcours durchschreiten, dessen Weg immer wieder von knifligen Hindernissen verstellt wird. Da gibt es Gruben, die mit der Schaufel als Werkzeug zu schließen sind, oder Schranken, die sich nur dann öffnen, wenn Gruntz-Figuren auf speziellen Plattformen plaziert werden. Werkzeuge aller Art spielen überhaupt eine große Rolle



Wie wäre es mit einer Partie Minigolf?





In der Eislandschaft frieren sich die Gruntz die Füße ab.



in der fremden Welt, in der die Gruntz gestrandet sind. Da gibt es etwa den großen buntgeringelten Strohhalm, den ein Gruntz aufsammeln und mit sich führen kann. Mit ihm lassen sich feindliche Gruntz bestens nach Bud-Spencer-Manier verprügeln. Zugleich kann der Träger des Halms aber auch die leckeren Goo-Puddings aufschlürfen, die an manchen Stellen zu finden sind. Ist der Goo-Pool in der Statusanzeige endlich mit ausreichend Pudding aufgefüllt, so kann der dazu verwendet werden, um einen neuen Gruntz zu „backen". Auf diese Weise ist es möglich, aus einem Gruntz zwei zu machen. Das ist manchmal sogar bitter nötig, um etwa eine Spielschranke zu öffnen, die unbedingt von zwei Personen bedient werden muß.

Als „Toolz" kommen auch Bumerangs, Schaufeln und Zeitbomben zum Einsatz. Leider dürfen die Gruntz immer nur ein Tool zur gleichen Zeit mit sich führen – so sind nun einmal die Regeln.

In den ersten Levels sind die Gruntz noch ganz allein mit sich selbst beschäftigt, um spielerisch über 60 verschiedene Werkzeuge auszuprobieren und um die vielen Fisimatenten kennenzulernen, die im Spielaufbau versteckt sind. Wer es schafft, die ersten Aufgaben zu knacken und die Warp-Steine stückchenweise einzusammeln, der trifft allerdings schon bald auf die bösen Gruntz, die ja mit in die fremde Welt gesaugt wurden.

Sie können mit dem Strohhalm verdroschen, aber auch mit Spielzeugen ruhiggestellt werden. Als Spielzeuge kommen Bälle, aber auch Pogo-Stöcke, Quietschfiguren oder Monster-Dreiräder zum Einsatz.



Ein gegnerischer Gruntz, der mit einem dieser Spielzeuge konfrontiert wird, läßt sofort von seinem lästerlichen Tun ab und kümmert sich mit Feuereifer um sein „Toyz". Dabei spielt er so lange mit dem Spielzeug, bis es endlich kaputtgeht (auf den eingeblendeten Statusbalken achten!) oder bis er von einem anderen Gruntz angerempelt wird. Einige Toyz halten beim Spielen übrigens länger vor als die anderen. Es macht sicherlich Sinn herauszufinden, welche das wohl sind.

Neben den Werkzeugen und den Spielzeugen stoßen die Gruntz mitunter auch auf Powerups, wie etwa auf das Conversion Powerup, das gegnerische Gruntz „konvertiert", so daß sie nicht nur die Farbe, sondern auch die Gesinnung wechseln. Erschreckend ist nur, daß der Träger dieses Powerups ständig Lebensenergie verliert – die erst dann wieder aufgestockt wird, wenn ein weiterer fremder Gruntz umgewandelt wird.

Auch das Super Speed Powerup ist nicht ohne. Der Träger kann nun doppelt so schnell laufen wie ohne das Powerup. Dieser Gruntz kann aber weiterhin angegriffen und um die Ecke gebracht werden, so daß die Gabe der Geschwindigkeit mit Bedacht einzusetzen ist.

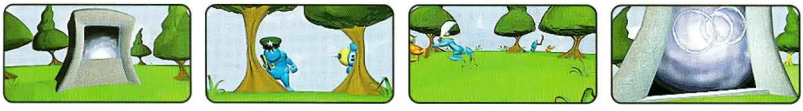
Spielen im Internet

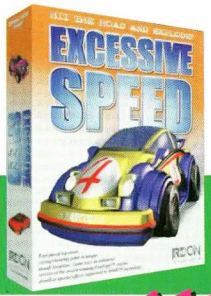
Gruntz ist so herrlich animiert, so kitschig bunt und zugleich so hirnzermarternd rätselhaft, daß man gar nicht anders kann, als die knubbeligen Figuren zu lieben. Ob man es auch zu zweit spielen kann?

Das Programm wechselt bei Bedarf zwischen einem Einzelspieler-Adventure- und einem Mehrspieler-Battle-Modus hin und her. Im Mehrspieler-Modus lohnt es sich, auf die Homepage vom Spielehersteller Monolith zu wechseln, um online im Internet nach bis zu vier möglichen Mitspielern Ausschau zu halten. Um ein Spiel mit mehreren Gruntz-Führern einzuleiten, können Rechner aber auch über ein Netzwerk, über ein Modem oder über eine serielle Verbindung zusammengeführt werden.

Gruntz 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Monolith Software
Internet:	www.gruntz.com
Sprache:	Deutsch in der Vollversion
Bezug:	CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe
Preis:	49,95 DM
Tip:	☆☆☆☆





Excessive Speed

Keine feinen Fahrmanieren

Spielbare 20-Megabyte-Demo auf der Heft-CD

Wer Spaß an einem Autorennen ohne Regeln, aber mit vielen bösen Überraschungen hat, der sollte sich Excessive Speed anschauen. Das bunte Fun-Programm ist genau das Richtige, um nach langen Stausstunden im Berufsverkehr aufgestaute Aggressionen abzubauen.

Excessive Speed ist ein neues Autorennen für den Computer. Schon wieder eines? Nein, nein, lesen Sie ruhig weiter. Das Spiel setzt nicht wie die Konkurrenz auf digitalen Realismus pur, sondern stellt den Fun in den Vordergrund. Wer keinen Bock hat, sich während eines spannenden Rennens an irgendwelche Regeln zu halten und wer zudem Spaß daran hat, seinen Kontrahenten auf jedem laufenden Kilometer mächtig eins auszuwischen, der sollte dieses Spiel installieren.

Es zeigt die bunte Rennstrecke aus der ungewöhnlichen, aber übersichtlichen Vogelperspektive an. Trotz des hohen Abstands der virtuellen Kamera zur Rennstrecke, der die Autos nur in Markstückgröße vorführt, sind die verwinkelten Strecken so groß, daß der Bildschirm beim Befahren des Parcours mit den Cursortasten ordentlich in alle Richtungen scrollt.

Sobald eine neue Partie eingeleitet ist, drückt der Spieler am besten gleich auf Vollgas, denkt nicht lange nach und rammt alle Wagen beiseite, die ihm gerade im Weg sind. Gerät das eigene Vehikel dabei so sehr in Schwung, daß es von der Fahrbahn fliegt, so ist das auch kein Weltuntergang. Nachdem man den Seitengrünstreifen mit quietschenden Reifen kahlrasiert hat, fährt man einfach wieder auf den Asphalt zurück.

Böse Tricks für die Mitspieler

Excessive Speed kennt viele böse Tricks, die in Form von Powerups auf der Straße herumliegen und sich durch simples Überfahren auflesen lassen. Einmal aktiviert, installieren die Powerups eine Bordkanone im eigenen Boliden, schalten den Turbo ein oder hüllen das Auto in einen Schutzschild, der bei Karambolagen äußerst dienlich ist.

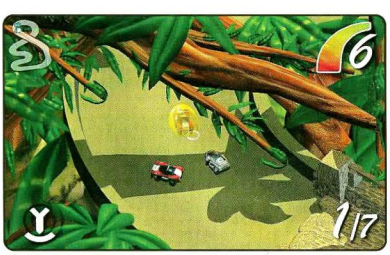
Leider sind die 17 verschiedenen Powerups von der Öllache bis hin zum Tornado nicht allein dem Spieler vorbehalten. Wer die kleinen Symbole nicht schnell genug einsammelt, muß zusehen, wie sich der Gegner die Powerups schnappt – und dann eben auch einsetzt. Das kann böse enden, wenn Landminen, Raketen oder Eiskanonen zum Einsatz kommen.

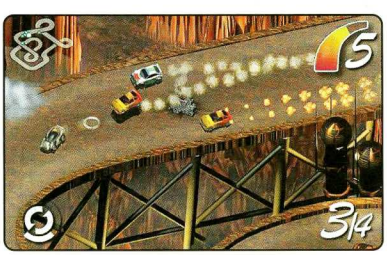
Die vierzehn Strecken des Spiels sind sehr abwechslungsreich und mit viel Liebe zum Detail umgesetzt. Da macht es viel Spaß, die sieben Autos und die einzelnen Rennmodi (Track Fighter, Grand Prix und Meisterschaft) auszuprobieren, die das Programm bietet. Insbesondere im Multiplayer-Modus, bei dem sich bis zu vier Spieler den Bildschirm teilen, kommt Stimmung auf, wenn man seinen Mitspielern eine Bombe vor den Kühler legt oder ihnen ein begehrtes Dollar-Symbol vor der Motorhaube wegschnappt.





Die einzelnen Rennstrecken von Excessive Speed sind völlig individuell gestaltet. Oben links ist stets eine Übersicht des Parcours zu sehen.





Excessive Speed

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Iridon Interactive AB
Internet:	www.excessivespeed.de
Sprache:	Deutsch
Bezug:	Topware, Markircher Straße 25, 68229 Mannheim
Preis:	69,95 DM
Tip:	♛♛♛♛♛



Elternratgeber: Software und Lesefutter für Computerkids

Eltern haften für ihre Kinder

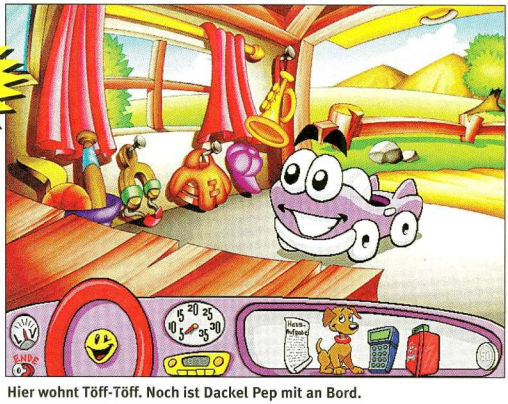
Es ist erstaunlich, wie qualitativ hochwertig die meisten Software-Titel für Kinder inzwischen sind. Eltern, die noch skeptisch sind, ob sie ihre Sprößlinge überhaupt an den Rechner lassen können, sollten sich einen Ruck geben: Gut gemachte und pädagogisch wertvolle Computerspiele für Kids sind allemal kreativer und anregender als ein paar tumbe Stunden vor der Fernseh-Glotze. Vor allem dann, wenn die Eltern sich mit vor den PC-Bildschirm setzen.

Töff-Töff reist durch die Zeit

Die Spielefirma Humongous Entertainment ist in Kinderkreisen durchaus keine unbekannte Pixelschmiede mehr. Mit viel Liebe zum Detail haben die Kinderfreunde bereits die abendfüllenden Bildschirmabenteuer „Töff-Töff rettet den Zoo“, „Fritzi Fisch 1 & 2“ sowie „Pyjama Pit“ (alle Ravensburger) programmiert und erfolgreich in den Fachhandel gebracht.

Nun, nach längerer Pause, kehrt der altgediente Humongous-Held Töff-Töff wieder in die Regale der Software-Tankstellen zurück. Obwohl inzwischen von Ravensburger zu GT Interactive gewechselt, ändert sich zum Glück an der Konzeption der Kinderreihe nichts.

Tip der Redaktion



Hier wohnt Töff-Töff. Noch ist Dackel Pep mit an Bord.

Töff-Töff ist ein lebendiges buntes Auto, das mit quietschender Pläk-Stimme spricht und stets seinen besten Kumpel, den Dackel Pep, im Kofferraum mit sich führt. Töff-Töff hupt sich durch eine stets freundliche Bonbonwelt, in der Kinder hier und dort stets etwas zum Anklicken finden.



Töff-Töff macht sich auf den Weg zu Dr. Drehzahl. Überall gibt es etwas anzuklicken.

Im neuen Abenteuer besucht Töff-Töff den erfindungssüchtigen Dr. Drehzahl. Gut, daß Töff-Töff noch zufällig eine Münze von zu Hause mitgebracht hat, denn die ist schon wenige Minuten nach Spielbeginn bitter nötig, um die Waschmaschine von Dr. Drehzahl in Bewegung zu setzen. Die wiederum ist direkt mit der neu erfundenen Zeitmaschine gekoppelt. Da Dr. Drehzahls Erfindungen noch nicht ganz ausgereift sind, öffnet sich plötzlich ein Portal in die Vergangenheit und in die Zukunft. Töff-Töffs Hausarbeiten, ein toller Spielzeugkoffer, ein piepsender Taschenrechner und sogar der Hund Pep werden auf einmal in das Portal gerissen, um im Mahlstrom der Zeit zu verschwinden. Was nun? Dr. Drehzahl kann das Zeittor erst dann wieder schließen, wenn alle vier Gegenstände wieder heil in der Gegenwart angekommen sind. Mutig wagt sich Töff-Töff durch das Portal und kann nacheinander vier verschiedene Welten besuchen, um den vermißten Dingen nachzuspüren.

Nicht nur für die angestrebte Zielgruppe von Kindern in der Altersstufe von drei bis acht, sondern auch für die beim Spielen anwesenden Erwachsenen ist es überaus spannend, mit Töff-Töff auf Reisen zu gehen. Das mutige Auto trifft in der fernsten Vergangenheit auf Fräulein Brachiosaurus,



Die berüchtigte Zeitmaschine des Dr. Drehzahl.



Durch welches Zeitloch soll Töff-Töff nun reisen?

die den Schlüssel zum Geheimnis der Dinosaurier besitzt. Weiter geht es mitten in den Wilden Westen hinein, wo die Kinder dem Silverado Sam beim Goldwaschen zuschauen. Im mittelalterlichen Schloß von König Kutsche kann außerdem ein echter Drache gefüttert werden. Bei Lothar ist Töff-Töff bereits in der Zukunft angekommen – der Bibliothekar hat tolle futuristische Bücher auf Lager.

Kinder, die mit Töff-Töff spielen, stoßen im Verlauf des Abenteuers auf etliche Aufgaben, die unterschiedlich schwer sind. In jedem Schirm warten zunächst viele Dutzend Hotspots darauf, mit der Maus angeklickt zu werden – das ist ganz leicht, da der Mauszeiger über einem solchen Hotspot plötzlich ganz weiß wird. Per Klick werden nun lustige und sogar vertonte Animationen abgefahren, die das Erkunden eines neuen Bildschirms zu einer echten Herausforderung machen. Werden dabei Gegenstände gefunden, die sich aufsammeln lassen, so wandern sie per Mausklick in den Kofferraum von Töff-Töff – zur späteren Verwendung. Meistens werden diese Gegenstände benötigt, um anderen Lebewesen im Spiel zur Hand zu gehen. Wer also stets freundlich und hilfsbereit ist, der gewinnt schnell die Zuneigung von vielen skurrilen Wesen. Die Aufgaben, die von diesen zukünftigen Freunden gestellt werden, sind nicht ganz so einfach zu lösen. Mit ein bißchen Hilfe von den Eltern klappt es aber bei den ganz jungen Kindern doch noch.

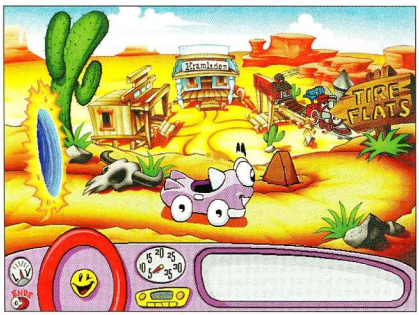
Meistens revanchieren sich die Wesen mit einer konkreten Hilfestellung, die Töff-Töff im Spiel deutlich voranbringt. Denn schließlich und endlich muß Töff-Töff in jeder der vier Zeitzonen einen verschollenen Gegenstand aus der Gegenwart finden, allen voran natürlich den armen Dackel Pep.

Kinder, die Töff-Töff auch nur für fünf Minuten gespielt haben, kommen von der Software nicht mehr los – es ist zu spannend, mit Töff-Töff durch die Zeiten zu brausen. Drei, vier Stunden Zeit reichen zum Glück aus, um das neue Spiel im Eilverfahren durchzuspielen: Das ist eine Zeitspanne, die für kleine Kinder gerade noch vertretbar ist. Da es überall etwas zum Draufklicken und zum Entdecken gibt, läßt die Aufmerksamkeit der Kinder während der ganzen Spielzeit nicht nach – einfache und schwierige Rätsel halten sich dabei stets die Balance und sorgen immer wieder für kleine oder größere Erfolgserlebnisse.

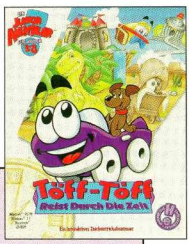
Das Spiel startet übrigens direkt von der CD-ROM, belegt also keinen Platz auf der Festplatte. Trotzdem laufen die Animationen auch auf einem alten Pentium schnell ab, so daß sich das Spiel flott wie ein animierter Trickfilm gestaltet. Von der Qualität her schließt die neue Episode von Töff-Töff nahtlos an die alte an. Die Grafik des Spiels selbst ist bereits sensationell zu nennen. Sie erinnert auf den ersten Blick an moderne Disney-Trickfilme, zeigt aber auf den zweiten Blick einen ganz eigenen Stil von Humongous Entertainment, der auch bei den anderen Spielen des Labels zu entdecken ist.

Gelungen ist, daß die Kinder nicht nur jederzeit ihren Spielstand speichern können, sondern auch dazu in der Lage sind, in schwierigen Situationen einmal ganz abzuschalten. In diesem Fall lädt das Programm einfach eines von mehreren integrierten Minispielen, die zwischendurch für Abwechslung sorgen.

Fazit: „Töff-Töff reist durch die Zeit" ist ein genial gelungener Titel, den Eltern ihren Kindern ohne jegliche Bedenken vom nächsten Einkauf mitbringen können.

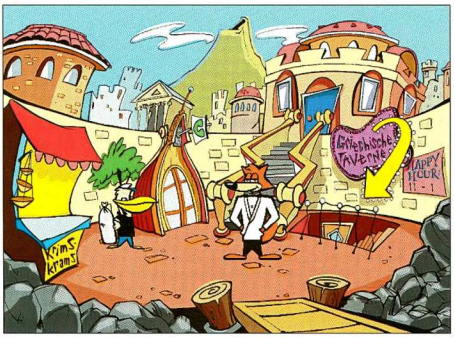


Töff-Töff ist im Wilden Westen angekommen.



Töff-Töff reist durch die Zeit

Alterstip:	3 – 8 Jahre
System:	Windows 3.1/95 & Macintosh
Anbieter:	Humongous Entertainment, GT Interactive
Internet:	www.humongous.com
Preis:	ca. 70 DM
Tip:	✌✌✌✌✌



Agent Fuchs ist auf der griechischen Insel angekommen.

Agent Fuchs in „Das Milchkartell"

Für Kinder wiegen Katastrophen aus der Erwachsenenwelt nicht besonders schwer. Um Kinder zu schockieren, muß man sich also schon etwas wirklich Drastisches einfallen lassen. Also: Stellt euch vor, daß ab sofort jeder seine Frühstückshaferflocken ganz ohne Milch herunterwürgen muß, weil der böse Ziegenbock Willy V. Brecher alle Kuhmilch vernichten und dafür fettarmen Ziegenkäse einführen möchte. Würg.

Klarer Fall, daß der Geheimdienst in diesem schweren Fall Agent Fuchs auf die Fährte des fiesen Bocks ansetzen muß.

Doch halt! Bevor der aalglatte und stets unerschütterlich coole Agent sich auf V. Brecher stürzt, muß erst der in Lebensgefahr schwebende Milchfabrikant Herr Ochs aufgespürt werden. Er ist anscheinend entführt und auf einer geheimnisvollen griechischen Insel versteckt worden. Das erfährt unser Geheimagent auf dem Flug zu eben dieser Insel. Im Kartoffelbrei seines Bordessens findet er denn auch ein Foto von Herrn Ochs, der aufgrund seines langen haarigen Schwanzes leicht wiederzuerkennen ist.

Agent Fuchs schaut sich nach einer spektakulären Landung zunächst einmal auf der griechischen Insel um. Eine verschlossene Feta-Fabrik erscheint verdächtig. Schnell hat der Agent über ein unscheinbares Telefon Kontakt mit der mobilen Einsatztruppe aufgenommen. Hier leitet Monkey Penny Informationen weiter, während Professor Quack tolle technische Geheimagenten-Gimmicks verschenkt – wie eben eine Laser-Zahnbürste, mit der sich die Tür zur Feta-Fabrik aufschweißen läßt. Mehr soll an dieser Stelle noch nicht verraten werden. „Agent Fuchs" ist nach Töff-Töff ein neuer Serientitel von Humongous Entertainment – er richtet sich allerdings schon an pfiffige Grundschüler und nicht mehr unbedingt an Kleinkinder, die gerade erst die Maus festhalten können.



In der mobilen Einsatzzentrale hilft Monkey Penny dem Agenten auf die Sprünge.

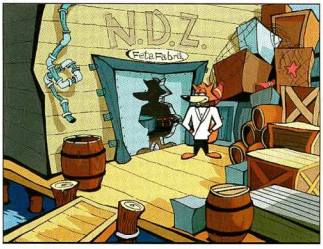
Kids, die auf James Bond und seine Abenteuer abfahren, werden auch mit dieser lustigen Parodie ihren Spaß haben. Endlich können Kids selbst nach Herzenslust knobeln, fiese Fallen entschärfen, mit Monkey Penny flirten und ganz üble Verbrecher jagen. Vor allem der Einsatz der vielen raffinierten Geräte aus dem Labor von Professor Quack bereichern das Spiel um einen Staunfaktor, der von der Konkurrenz nur selten erreicht wird.

Das Spiel treibt die Handlung über längere Zeichentrickepisoden immer wieder voran, um dazwischen Szenen zu laden, in denen sich der frischgebackene Agent in aller Ruhe selbst umschauen kann, um Indizien zu sammeln. Dabei kann eine Szene durchaus aus mehreren Lokalitäten bestehen, zwischen denen der rothaarige Agent per Mausklick hin und her wechselt. Allein auf der griechischen Insel, auf der Herr Ochs gefangengehalten wird, stehen viele Ladengeschäfte, ein Marktplatz, das mobile Einsatzkommando, eine Hafenanlage und die Feta-Fabrik für erste Erkundungen zur Verfügung. Dabei lassen sich verschiedene Gegenstände aufsammeln, um sie später in einer passenden Situation wieder einzusetzen. Gleichzeitig gibt es in jedem Schirm viele Hotspots, die sich anklicken lassen und die prompt amüsante Animationen abspielen. So haben die Kinder vor der PC-Mattscheibe stets etwas zu entdecken und können sich beim Nachdenken auf diese Weise die Zeit bis zum nächsten grandiosen Einfall vertreiben.

Kinder haben mit Agent Fuchs nicht nur ihren Spaß, sondern schulen nebenbei auch das logische Denken, das Gedächtnis und die Koordinationsfähigkeit – das sind wichtige Argumente, um Eltern zu einem Kauf der Software zu überreden.

Der Spielstand des aktuellen Abenteuers kann jederzeit gespeichert werden, um längere Pausen beim Lösen der vielen Rätsel zu ermöglichen. Damit das Spiel nicht nach der ersten Komplettlösung in der Ecke landet, kann es immer wieder neu gestartet werden: Dabei ändern sich automatisch alle Hinweise, die von der mobilen Einsatzgruppe gegeben werden. Und möglicherweise nimmt die Handlung nun einen ganz anderen Verlauf als noch bei der ersten Partie.

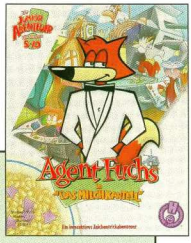
Agent Fuchs ist ein recht „erwachsenes" Spiel für Humongous-Verhältnisse. Das bemerkt man nicht nur am deutlich reduzierten Anteil der einfachen Animationen, sondern auch an der nicht ganz so kindlichen Grafik.



Agent Fuchs vor der Feta-Fabrik. Ob hier Herr Ochs gefangen gehalten wird?

Das Spiel bietet vielmehr eine eckigere und schrillere Grafik, wie sie in vielen franko-belgischen Comics der Moderne zu finden ist. Auch die deutsche Sprachausgabe trägt der älteren Zielgruppe Rechnung: Die Sprecher bringen auch ironische Untertöne gut rüber und unterstützen somit noch die persiflierte Geheimdienst-Atmosphäre.

Fazit: Agent Fuchs ist ein spielstarker Grübeltitel für Kinder, die schon ein bißchen älter sind. Viel Geduld und der Wille zum Lösen des Rätsels sind notwendig, um hier zum Ziel zu kommen.



Agent Fuchs in „Das Milchkartell"

Alterstip:	5 – 10 Jahre
System:	Windows 3.1/95 & Macintosh
Anbieter:	Humongous Entertainment, GT Interactive
Internet:	www.humongous.com
Preis:	ca. 70 DM
Tip:	✌✌✌✌✌

Weitere Kinder-CDs



Freddy Schlaumaus' Lernspiel-Druckerei: Die Themenschwerpunkte der ersten und zweiten Klasse werden in über hundert verschiedenen Lernspielen aufgegriffen und den Kindern spielerisch nähergebracht. Zu diesem Zweck lassen sich die Lernspiele immer wieder neu ausdrucken.
Data Becker, 39,95 DM



Kurt – Der Fußball Manager 99: Einsteiger und Fußball-Profis versuchen sich an Kurt, dem Fußball-Management der nächsten Generation. Hier läßt sich aus 8.000 Spielern mit mehr als 430.000 Eigenschaften eine ganz persönliche Mannschaft zusammenstellen, die sich dann auf dem Platz gegen bis zu 400 realistisch agierende Vereine behauptet. Die Spielerbewegung während einer Begegnung wird live in Echtzeit berechnet, so daß es zu immer neuen, sehenswerten Spielverläufen kommt. Fußball einmal anders – und jeder kann mitmachen. Heartline, ca. 90 DM



KidDesk: Sicher im Internet: Eltern haben immer wieder die Angst, daß ihre Kinder im Internet auf anstößige Bilder stoßen. KidDesk läßt Sie entscheiden, was sich die Kinder im Web anschauen dürfen und was nicht. Dabei kann man für jedes Kind einen eigenen lustigen Schreibtisch generieren, auf dem sich Links auf geeignete Web-Seiten und lokale Programme ablegen lassen. In dieser in sich abgeschlossenen Umgebung dürfen sich die Kinder dann austoben, wie sie möchten. Und einen bunten Bildschirmkalender gibt's auch noch dazu. Edmark, 49,95 DM



A Bug's Life – Action-Spiel: Die Ameise Flik wird im Disney-Kinofilm „Das große Krabbeln" ganz schön auf Trab gehalten. Jetzt kann man das Krabbeltier im 3D-Actionspiel von Disney auch selbst steuern. Die Kinder springen Trampolin auf Pilzen, bekämpfen eine bösartige Grashüpferarmee und versuchen außerdem, eine seltene Goldbeere zu finden.
Disney Interactive, 89,95 DM



Memory, Puzzle & Co: Kinder haben Spaß am Lernen. Damit das so bleibt, trainiert das Programm mit den Kurzen das Zählen, das Addieren und das Subtrahieren und dann sogar das Multiplizieren und Dividieren. 16 tolle Spiele auf der preiswerten CD machen aus schwieriger Mathematik eine einfache Gaudi.
KHS Know How Systems, 19,95 DM



Druckstudio A Bug's Life: Passend zum neuen Disney-Film verwandelt dieses Programm den Rechner in ein insektenfreundliches Druckstudio. Ameise Flik, Prinzessin Atta und Prinzessin Dot können auf Kalender, Urkunden, Grußkarten, Fotorahmen oder Aufkleber gedruckt werden. Natürlich ist es möglich, die Vorlagen beliebig zu ändern und eigene Fotos einzubinden. Disney Interactive, 49,95 DM

Quiz & Co Crazy

Welcher Flügel hebt nie ab? Na, der Kotflügel. Und schafft es ein berühmter Seifenbläser aus Amerika etwa, ein ganzes Pferd in eine Blase zu hüllen? Aber klar doch. Wer sich auf das Spiel „Quiz & Co Crazy" einläßt, der muß auf 800 Fragen und 200 Lügengeschichten gefaßt sein, die einer Person, gerne aber auch mehreren Mitspielern vorgelegt werden.

Das Prüfen des Allgemeinwissens ist gerade für Kinder eine spannende Angelegenheit, weil die Heranwachsenden stets dazu neigen, jedes noch so kleine Detail zu belanglosen Wissensgebieten zu speichern, während politische oder naturwissenschaftliche Fakten gleich wieder vergessen werden.

Quiz & Co Crazy testet das Wissen der Kurzen und vermittelt dabei so manche kuriose Kenntnis von Dingen, die in der Schule eben nicht gelehrt werden.

Fünf verschiedene Wissensgebiete lassen sich im Windows-Spiel gezielt ansteuern. Im Themenbereich „Schlaumeier und Technik" kommen Profis zum Zuge, die sich in der Geschichte, bei Erfindungen, bei der Forschung oder in der Wissenschaft auskennen. Unter der Rubrik „Globetrotter" sind interessante und schräge Fakten rund um unseren Globus verborgen. Wer „Bücherwürmer" wählt, wird mit Fragen zu Krimis und Märchen konfrontiert. Weiter geht es mit „Tierforscher und Gärtner", um dann bei „Sportler und Spieler" ein Finale zu finden.

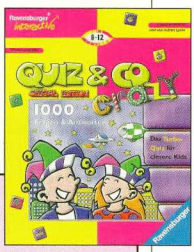
Sobald eine neue Knobel- und Quizrunde eingeläutet wird, blendet das Programm eine Frage nach der anderen ein und stellt passend dazu drei mögliche Antworten vor. Auch wenn viele Scherzantworten eine Frage gern ins Lächerliche ziehen – auf den ersten Blick sehen sie gar nicht so abwegig aus. 100 gesprochene Witze und Überraschungsjoker sorgen beim Rätseln und Punktesammeln außerdem für noch mehr Fun. Und wer es gar nicht erwarten kann, zum Zuge zu kommen, der startet eine Blitzraterunde, bei der sich turbomäßig viele Punkte sammeln lassen, mit denen sich die Kinder anschließend im Quiz&Co-Highscore verewigen.

Die Fragen im Spiel werden leider nur auf den Bildschirm geschrieben und nicht gesprochen. Schade ist auch, daß es trotz integrierter Schlaumeierecke nicht zu jeder Frage weiterführende Informationen gibt, die zum Lernen am Bildschirm verführen. Das ist schade, denn Quiz & Co belegt nur etwas mehr als 100 Megabyte auf der CD-ROM und läßt den verbleibenden Speicherplatz ungenutzt. Angesichts des niedrigen Preises sollte aber auch nicht zuviel erwartet werden: Kinder haben auch



ohne die gewünschten Multimedia-Elemente ihren Spaß an der lustigen Quiz-Show.

Fazit: „Quiz & Co Crazy" ist ein preiswertes Computerspiel, mit dem sich wissensdurstige Kinder für ein paar Stunden ruhigstellen lassen.

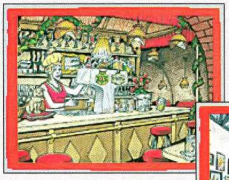


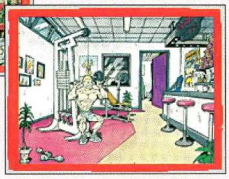
Quiz & Co Crazy

Alterstip:	8 – 12 Jahre
System:	Windows 3.1/95
Anbieter:	Ravensburger Interactive
Internet:	www.ravensburger.de
Preis:	29,– DM
Tip:	☺☺☺

TKKG 4: Das Rätsel der Villa Drachenkralle

Zwanzig Jahre lang gibt es sie bereits, die kriminalistischen Abenteuer der TKKG-Bande. TKKG, das sind Tim, Karl, Klößchen und Gaby. Die vier Kinder werden immer wieder in spannende Kriminalfälle verwickelt, die sie mit viel Detektivspürsinn lösen. Nachdem die Bücher bereits in etlichen Kinderzimmern stehen, hat es Tivola mit viel Fingerspitzengefühl geschafft, die





Stimmung der Romane auch für den Computer umzusetzen. Drei digitale Kriminalfälle rund um das TKKG-Team sind bereits erschienen, das Rätsel der Villa Drachenkralle ist das vierte und neueste Abenteuer.

Diesmal dreht sich alles – wer hätte es nicht bereits gedacht – um die Villa Drachenkralle. Unbekannte lassen hier einen uralten Baum der Kettensägenfäule anheimfallen und gefährden so ein wunderschönes Naturschutzgebiet. Axel Gradiva, der Besitzer des leerstehenden Hauses, interessiert sich aber mehr für sein Bodybuilding-Studio als für blöde Bäume. Als TKKG damit beginnen, den Geschehnissen nachzuspüren, stoßen sie schnell auf ein lange in Vergessenheit geratenes Verbrechen.

Kinder, die mit TKKG auf Verbrecherjagd gehen, können sich stunden- und tagelang mit der CD-ROM von Tivola beschäftigen. Immer wieder neu lassen sich die einzelnen Straßenzüge, Häuser und Naturinseln besuchen, abklappern, untersuchen und analysieren. Wer die richtigen Fragen stellt, kann auch aus so manchem Zeugen oder Passanten eine wichtige oder gar entscheidende Information herausholen. Alle Indizien werden gesammelt, ausgewertet und schlußendlich zu einem glasklaren Fall zusammengestellt. Ob das Abenteuer um die Villa Drachenkralle am Ende wohl auch noch gefährlich für die vier Kinder wird?

Wunderschön gezeichnete und detailreiche Illustrationen, eine überzeugende Sprachausgabe und knifflige Rätsel zum Nachgrübeln zeichnen auch diesen TKKG-Titel aus, der sich würdig in die Reihe der bereits veröffentlichten Titel eingliedert.

Kinder, die gerne Detektiv spielen, versammeln sich am besten an einem verregneten Wochenende mit einigen Freunden vor der PC-Glotze und klicken sich gemeinsam durch das spannende Abenteuer – da kann man sich immer wieder beraten und darüber abstimmen, was nun zu geschehen hat. Ein TKKG-Spiel ist auf jeden Fall besser als jeder Film im Fernsehen, da die Spieler die Handlung auf dem Bildschirm von A bis Z mitbestimmen können. Nur die besten Detektive finden am Ende die Lösung. Und wer einen Internet-Zugang besitzt, der kann sogar noch online nach weiteren Indizien fahnden.

Fazit: Ein sehr intelligenter Titel für Kinder. Das TKKG-Rätsel stellt hohe Ansprüche an die jungen Detektive und ist bestens geeignet für Kiddies mit Biß, die bei einer gestellten Aufgabe nicht so schnell aufgeben. Der Vorteil für Eltern: Finden ihre Sprößlinge das Spiel toll, so gibt es noch drei weitere Abenteuer zum Nachkaufen.



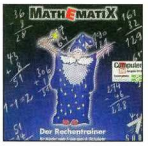
TKKG 4: Das Rätsel der Villa Drachenkralle

Alterstip:	ab 8 Jahren
System:	Windows 3.1/95 & Macintosh
Anbieter:	Tivola
Internet:	www.tivola.de
Preis:	49,90 DM
Tip:	✓✓✓✓✓

Weitere Kinder-CDs



Fit in Mathe: 4. Grundschuljahr 1998/99: Als amüsanter Nachhilfelehrer bietet sich dieses Programm an. Es orientiert sich an den aktuellen Lehrplänen und ist bereits an die neue Rechtschreibung angepaßt. Viele Tests und Übungen, kreative Spiele, Videos und Lehrerkommentare wiederholen lehrbuchunabhängig den Stoff aus der Schule und machen den Knirps aus der vierten Klasse fit für Mathe. KHS Know How Systems, 69,95 DM



Mathematix: Kinder, die Probleme mit der Mathematik haben, können mit diesem Programm üben, was das Zeug hält. Die Eltern drucken einfach immer neue Arbeitsbögen aus, mit denen sich unter anderem die Addition, die Subtraktion, die Multiplikation und die Division trainieren lassen. S.A.D., 29,95 DM



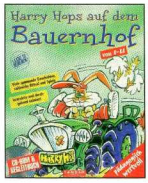
König der Löwen 2 – Simbas Königreich – Spielesammlung: Der Disney-Spielekoffer entführt Kids in den Dschungel. Hier können sie mit Simba am geheimen Wasserball spielen – sie dürfen sich nur nicht von den Babysittern Timon, Pumbaa oder Zazu erwischen lassen. Geboten werden die Spiele „Jagd durch das Labyrinth", „Urwald-Tennis", „Sumpfbeeren-Schleuder" und „Conga-Longa". Disney Interactive, 69,95 DM



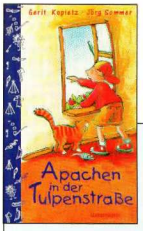
Konzentrier' Dich!: Der Konzentrationstrainer für Kinder ab dem zweiten Schuljahr legt immer neue Denkaufgaben vor, die zu lösen sind. Leider beschränkt sich das Programm auf die simple Präsentation öder Symbolreihen im grauen Windows-Fenster. Da kann von Spaß keine Rede sein. S.A.D., 39,– DM



Harry Hops auf Schatzsuche: Vor vielen Jahren hat Harrys Opa anscheinend einen Piratenschatz vergraben. Jetzt ist es an der Zeit, den Schatz zu suchen und zu heben. Kinder ab acht Jahren müssen erst einmal die Schatzkarte finden, um überhaupt loslegen zu können. Dann warten lauter knifflige Rätsel darauf, gelöst zu werden. Ständig kann der Spieler in den Handlungsverlauf eingreifen und die Schatzsuche vorantreiben. Tandem Verlag, 29,95 DM



Harry Hops auf dem Bauernhof: Der Hase Harry lädt Kinder ab acht zu einem Tag auf den Bauernhof ein. Da warten auf den Spieler nicht nur viele unterhaltsame Episoden, spannende Abenteuer und etliche Spiele, sondern auch nützliche Informationen. Doch bevor es losgeht zu Kuh und Henne, muß der Spieler die richtigen Kleidungsstücke anziehen, seinen Koffer packen und, und, und. Tandem Verlag, 29,95 DM



Lesefutter: Apachen in der Tulpenstraße

In den Pausen zwischen den Computerspielen kann bestimmt gerne ein tolles Kinderbuch zum Einsatz kommen. Wie wäre es da mit **Apachen in der Tulpenstraße** von Gerit Kopietz und Jörg Sommer? Das dünne Hardcover paßt unter jedes Kopfkissen und ist außerdem mit vielen Skizzen von Sabine Kraushaar passend zur Handlung illustriert.
Doch um was geht es? Oliver sieht am hellichten Tage eine Horde Apachen durch die biedere deutsche Tulpenstraße galoppieren. Doch niemand glaubt dem Jungen mit der aufgeweckten Fantasie so richtig, als er von seinen Erlebnissen berichtet. Mal abgesehen von Olivers Fast-Freundin Katja und dem verrückten Opa Afrika. Also macht sich Oliver mit Unterstützung von Katja auf die Suche nach den Indianern.
Es entspinnt sich eine flott geschriebene Geschichte um einen Jungen, der sich gegen seine komplette Umwelt durchsetzen muß – bis er endlich seine Indianer wiederfindet. Ein prima Geschenk für Kids. Ueberreuter Verlag.



Lesefutter: So werden Oldies zu Goldies

Sehen wir es doch einmal von dieser Seite: Die Pubertät ist die Zeitphase, in der Eltern plötzlich beginnen, komisch zu werden. Doch zum Glück läßt sich dieser Zustand leicht wieder ändern.
So werden Oldies zu Goldies ist ein Erziehungsratgeber für Heranwachsende, der für etwas mehr Gerechtigkeit im Generationenknatsch sorgt. Ganz konkrete Leitfäden geben Auskunft darüber, wie Kinder am besten mehr Taschengeld aus ihren Oldtimern herausquetschen, wie sie es schaffen, ein längeres Fortbleiben auf Parties zu erzwingen und wie sie ein übles Zeugnis am besten an den Mann bringen.
Top- und Flop-Listen zeigen auf, wie sich eine Problemstellung im Umgang mit den Eltern besonders elegant oder mies lösen läßt. Checklisten helfen außerdem dabei, den aktuellen Status quo der Beziehung zwischen Eltern und Teenager auszuloten. Das Buch von Gerit Kopietz und Jörg Sommer kommt als Klappenbroschur daher, ist 128 Seiten dick und kostet 19,80 Mark. Ueberreuter Verlag.

Spielspaß: Spielgeld und Spielkarten selbstgemacht

Einen ganz besonderen Spaß bietet Data Becker in seiner Reihe „Original Papier" an. Wer zu Hause einen Laser- oder einen Tintenstrahldrucker besitzt, der kann sich tolles Spielgeld oder bunte Spielkarten selbst bedrucken.
Das Paket **Spielgeld** (19,95 Mark) enthält 20 Blatt Vorlagen mit insgesamt 144 Geldscheinen und 196 Münzen in verschiedenen Formaten und Größen. Die optimierte Mikroperforation erlaubt ein leichtes Heraustrennen der bedruckten Pappen. Wer kein geeignetes Layout-Programm zum Gestalten der Geldscheine und Münzen hat, greift entweder zum Maistift oder kauft die **Goldene Serie Spielkarten Druckerei** von Data Becker – mit fertigen Geldspielsets und 1000 passenden Grafiken für 29,95 Mark. Analog dazu lassen sich mit dem Papierpaket **Spielkarten** (29,95 Mark) bis zu 270 Spielkarten mit selbst entworfenen Motiven bedrucken. 22 fertige Spielkartensets und 1000 weiterführende Grafiken sind in der **Goldene Serie Spielkarten Druckerei** für 29,95 Mark enthalten.





Meister Zufall und die Herrscher der Elemente

Sobald es um die Naturwissenschaften geht, ist normalerweise Schluß mit Lustig. Denkste. Im neuen Tivola-Spiel dreht sich alles um die Zeit, die Schwerkraft, die Elektrizität und das Licht. Doch um tiefer in die sonst so schwierige Materie abzutauchen, kann der mahnende Zeigefinger ruhig steckenbleiben – in der Nase oder sonstwo. Vielmehr geht es in diesem Multimedia-Abenteuer eher darum, die Naturwissenschaften auf rein spielerische Weise zu entdecken. Und das geht so:

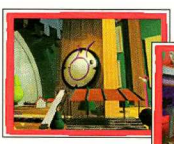
Der Meister des Zufalls hat dummerweise fünf Seiten aus seinem geheimen Buch verloren. Da bietet sich der Spieler an, die verschollenen Blätter im Schloß des Meisters zu suchen. In fünf dreidimensional simulierten Räumen gilt es, die Suche aufzunehmen, um gleichzeitig Experimente durchzuführen, Rätsel zu lösen und Geheimnisse zu lüften.

Ein wenig unheimlich ist es ja schon, die stille 3D-Kulisse so ganz allein mit der Maus zu erforschen. Der Mauszeiger in Form einer Hand ist denn auch ein Kuriosum für sich. Mit dieser Hand kann der Spieler in den Raum hineingreifen, er kann Buchseiten umblättern und sogar lange Stäbe auf den Fingerkuppen balancieren. Im Gegensatz zu anderen Computerspielen dient die Maus also nicht nur zum reinen Draufklicken, sondern ersetzt die eigene Hand und wird somit zum Cyber-Datenhandschuh, der jeden Impuls des Anwenders direkt umsetzt.

Inmitten der fantasievoll gestalteten Kulissen gilt es für Kinder vieles zu entdecken. Überall mischen die Naturwissenschaften mit – aber sie ordnen sich dezent der Spielidee unter. Ein kleines Propellerflugzeug hebt eben erst dann vom Fußboden ab, wenn man seinen Propeller ordentlich aufgezogen hat. Und eine Lampe leuchtet erst, wenn ein Stromkreis geschlossen wird.

Und wie schafft man es wohl, trotz heulenden Winden einen Pfannkuchen zu backen? Schafft es der Spieler, eine Schlinge über einen Draht zu führen, ohne ihn dabei zu berühren? Wann steigt ein Ballon, wann sinkt er? Welchen Weg nimmt das Licht? Kinder mit Geduld, Fantasie und dem unbedingten Willen, sich zu einem Warum selbst die geeigneten Antwort zu suchen, kommen bei dem Spiel voll auf ihre Kosten – es darf geknobelt werden, was das Zeug hält. Und sind die magischen Seiten erst einmal gefunden, so präsentiert der Meister des Zufalls das allerletzte, größte Rätsel, das im Garten auf den Spieler wartet.

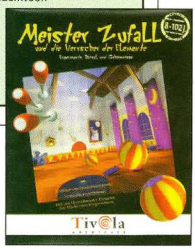
Fazit: „Meister Zufall" ist ein Spiel für Kinder, die stets nach dem Warum fragen und sich für die geheimnisvollen Kräfte hinter den Dingen interessieren. Wer ein normales Spiel mit viel Action und Fun erwartet, wird sehr enttäuscht werden – genau dies ist „Meister Zufall" nicht einmal ansatzweise. Ärgerlich ist allein, daß das DirectX-Spiel sehr langsam geladen wird und zwischen den einzelnen Spielsequenzen immer wieder Pausen einlegt, die den Anwender zur Untätigkeit verdammen.

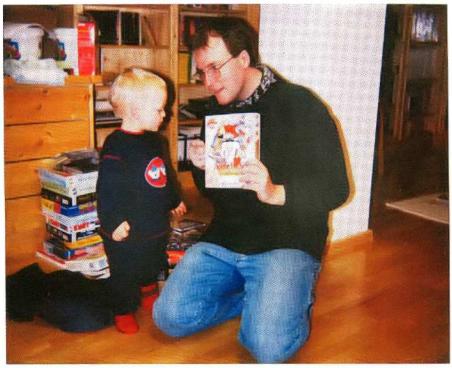




Meister Zufall und die Herrscher der Elemente

Alterstip:	ab 8 Jahren
System:	Windows 95 & Macintosh
Anbieter:	Tivola
Internet:	www.tivola.de
Preis:	49,90 DM
Tip:	❦❦❦





Linus: Möchtest du jetzt DAS hier spielen?

11:00: Schüle, unser Layouter, ruft an und fragt nach neuem Stoff. Keine Bange, neue Screenshots wurden gerade per ISDN-Direktübertragung auf seinen Rechner gebeamt, während neue Texte per E-Mail an die Korrektorin unterwegs sind. Sie liest alle Texte noch einmal unvoreingenommen gegen und merzt Tippfehler aus. Schüle ist erst einmal beruhigt, erinnert aber an den bevorstehenden Drucktermin. Ja, ja, wir tun alles, was machbar ist.

11:10: Wieder eine Unterbrechung. Ein Leser fragt an, wie er denn ein amerikanisches Programm ohne Internet und Kreditkarte bezahlen könne. Wir zeigen die Möglichkeiten auf – wieder ist eine halbe Stunde verstrichen.

12:00: Ein schriller Alarmton gellt durch das Büro. Auf Torstens Rechner ist der Virenscanner angesprungen und meldet einen Bootvirus auf der Diskette eines Programmierers. Kurze Aufregung, dann wie immer in diesem Fall die Erleichterung: Wie gut, daß ständig im Hintergrund der Norton AntiVirus mitläuft. Die Diskette wandert in den Müll, der Fall ist erledigt.

12:30: Andrea besucht nacheinander mehrere Shareware-Depots im Internet. Die weisen alle tagesaktuellen Neuheiten gesondert und mit Beschreibung aus. Diese Listen werden ausgedruckt und Carsten vorgelegt. Mit rotem Stift werden alle interessanten Programme markiert. Andrea markiert sie mit dem Download-Manager Go!zilla, verschiebt die Übertragung selbst aber auf den späten Nachmittag, wenn ihr Feierabend ansteht: Während die Programme aus dem Netz auf die Festplatte wandern, muß niemand mehr dabeisitzen.

14:00: Torsten hat inzwischen von allen Programmen Screenshots gemacht. Jetzt fängt er an, die Programme für die kommende SharePlay zusammenzustellen und sie in das Menü einzubinden. Das Einklinken der Startbefehle und der Screenshots geht per Mausklick vonstatten – eine angenehme Arbeit, bei der man sich sehr konzentrieren muß, um keine Fehler zu machen.

14:25: Großes Gefluche bei Carsten. Er testet ein DirectX-Spiel für das Heft und bekommt keinen Screenshot hin. Selbst das DirectX-Screenshot-Programm HyperSnap versagt seinen Dienst – beim Versuch schmiert der Rechner ab. Letzte Alternative: das Internet. Zum Glück hat der Programmierer ein paar Screenshots auf seiner Homepage abgelegt. Die werden kopiert und zu Schüle geschickt.

15:00: Ein Programmierer macht Zoff, weil wir seine Spiele nicht veröffentlichen. Eine Rückfrage bei Torsten: Die Spiele wurden gelöscht, weil sie auf einem Redaktionsrechner gar nicht liefen und auf einem anderen ständig abgeschmiert sind. Der Programmierer droht mit dem Anwalt. Das wäre dann der erste, der uns verklagen möchte, weil wir etwas *nicht* veröffentlicht haben.

15:15: Torsten entdeckt einen Fehler im Menüsystem und ruft unseren Hausprogrammierer Robbie Mundt an. Der ist nach einem ganz persönlichen Absturz in der Kneipe gerade erst erwacht und verspricht, für Abhilfe zu sorgen. Minuten später rauscht ein neues Menü per E-Mail rein.

15:30: Andrea geht und nimmt die Post mit.

16:00: Carsten hat einen Fünfseiter fertig, atmet erleichtert durch und läuft erst einmal ein paar Minuten hektisch durch das Büro, um den Kopf frei zu machen für den nächsten Text. Puh ...

17:00: Mario Ihm, eigentlich unser Gärtner, inzwischen aber unser Erotiklieferant, klingelt und steckt Torsten eine neue CD mit vielen Mädchenfotos und erotischen Bildschirmschonern zu.

18:00: Torsten brennt die erste Kopie der neuen SharePlay-CD. Für einen Kurierdienst ist es zu spät. Die CD muß aber morgen im Brennwerk sein. Wir behalten die Ruhe und brennen im separaten Kopierturm noch rasch Kopien für den Verlag, für die Kiosk-Kontrollinstanz DT Control und für unser Archiv. Kaum ist die letzte CD im Brenner, macht sich auch Torsten auf die Socken.

20:00: Carsten hat Söhnchen Linus abgefüttert, ins Bett gebracht und macht sich nun noch einmal auf die Socken. Kreuz und quer durch Berlin geht es, um zum Depot vom Post Express zu fahren. Da nehmen die Fahrer die eingetüteten CDs noch persönlich entgegen und garantieren, die Sendung bis 10 Uhr am nächsten Morgen abzuliefern.

22:00: Jetzt noch rasch zwei, drei Seiten Texte in den Rechner klopfen, dann geht auch in der Werdener Straße irgendwann das Licht aus. Jedenfalls im Keller.



Andrea: Bitte nicht fotografieren!

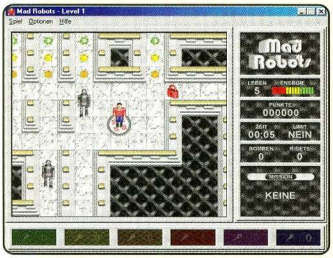
SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint am 28. 5. 99

Und das erwartet Sie:

- Zwischen 150 und 200 neue Shareware-Spiele ganz frisch aus dem Internet und direkt von unseren deutschen Programmierern.
- Viele Vollversionen und spielbare Demos.
- Ein Erotik-Spezial mit 50 Fotos, dazu einen neuen Bildschirmschoner mit 50 Bonus-Aktaufnahmen.





Ein Highlight vorab: Spezialversionen von Mad Robots 1.2 und Crazy Gravity 2.4

Die deutschen Geschicklichkeitsspiele **Mad Robots** und **Crazy Gravity** sind SharePlay-Lesern nicht unbekannt. Nun liegen beide Kultspiele nach langer Pause endlich in neuen Versionen vor. Autor Axel Meierhöfer wertet die Spiele sogar noch auf, indem er Mad Robots zusätzliche **40 Levels** beilegt und bei Crazy Gravity sogar **80 Levels** drauflegt. Da lohnt es sich wirklich, zur Vollversion zu greifen. Wir haben den Programmierer trotzdem davon überzeugt, jeweils zehn dieser Bonus-Levels gleich für unsere Leser freizuschalten.

Bei **Mad Robots** helfen Sie Doc Harry dabei, aus einem Hochhaus zu entkommen, in dem es vor durchgeknallten Robotern nur so wimmelt. In unserer Spezial-Version können Sie sich durch 12 Stockwerke kämpfen.

Crazy Gravity macht Sie zum Weltraum-Trucker. Befördern Sie wertvolle Güter durch einen Asteroidengürtel, und nehmen Sie sich dabei vor Gravitationsfallen und anderen Hindernissen in acht. 3 Levels der Shareware-Version plus 10 Bonus-Levels, das macht 13 spielbare Levels für unsere Leser.

Das SharePlay-Team:

Verleger und Herausgeber:
Holger Bucher

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

Redaktionsassistenz:
Torsten Reimann, Andrea Tauchert

Redaktionelle Mitarbeit:
Matthias Neumann (Cartoons)

Redaktion SharePlay:
Redaktionsbüro Typemania
Werdener Str. 10, 14612 Falkensee (bei Berlin)
Fax: 0 33 22/50 08-66
E-mail: Typemania@compuserve.com
Internet: http://www.typemania.de

Layout/Grafik/Reproduktion:
Schüle Graphics
Draisstr. 20, 76448 Durmersheim
Tel. 0 72 45/93 90 70, Fax 93 90 69
E-mail: schuele-graphics@t-online.de
Internet: http://www.schuele-graphics.de/

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

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

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

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

Einzelverkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.

Erscheinungsweise: zweimonatlich

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

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

ISSN 1434-7792 • 3. Jahrgang

Inserenten:

RST Datentechnik GmbH • Publish Verlag GmbH

MATHIAS NEUMANN

MODERNE ZEITEN





Ihr Vorteil:

14,40 DM Ersparnis, null Verpflichtung.

Das Abo von SharePlay.

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

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

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

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

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

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

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

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

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

SPL3/'99

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

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

Was will man mehr?



Alle Magazine mit CD-ROM!

Computermagazine aus dem Publish Verlag

Jetzt im Zeitschriftenhandel!