Mit Spiele-CD

130 topaktuelle Spiele und Demos

Nr. 4/97 · Juni/Juli

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

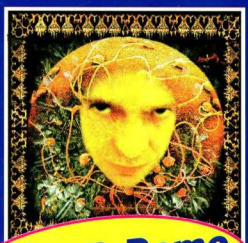
SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Peter Gabriel's

eve

Multimedia-Event des Jahres



80-MB-Demo auf der CD

3 Vollversionen

- **Spaceban** Sokoban-Klon
- **Crazy Sets 1.1** Grübelspiel
- **Stonestorm** Tetris-Klon

Hype des Monats:



Drilling Billy

Light-Vollversionen

- **Slay 95** Risiko-Variante
- **Crazy Atoms** Knobelspiel



20-MB-Trial-Version auf der CD

10X zu gewinnen



400 MB Spiele-Demos

- G-Nome
- Hunter Hunted
- MS Golf 3.0
  + Hellbender
  + Monster Truck
- Full Tilt 2
- Slam Tilt
- SWIV **u.v.m.**

Special: Kostenlose Online-Spiele im Internet

4 394222 116905 04

Geld sparen mit Shareware!

Jetzt im Handel

Das brandneue Magazin für Shareware.
Auf der Heft-CD: Weit über 200 Programme.

5 Vollversionen

150 Cliparts

Textverarbeitung TextMaker 6.0 Express

Etikettendruck mit Label Expert 1.9

Projektmanagement A-Plan 4.0

Stempeluhr TimeBoy

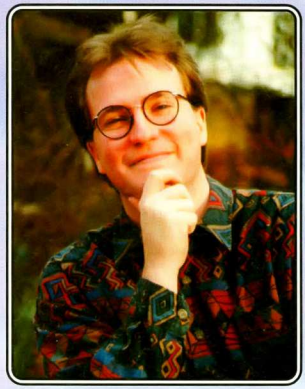
Light-Voll-Versionen

70 Updates!

Download-Shareware



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



Spielefieber im Internet

Sechs neue Vollversionen, unzählige kommerzielle Demos und über 100 Shareware-Spiele für DOS, Windows 3.1 und Win95: Diesmal haben wir uns wieder mächtig ins Zeug gelegt, damit Ihr Joystick niemals auskühlt und der Bildschirm nie erlischt.









Man kann schon auf düstere Gedanken kommen, wenn man Ende März morgens um drei aus dem Fenster schaut. Ein nächtlicher Sturm peitscht durch die Straße, und armdicke Äste brechen von den Kiefern und prasseln auf parkende Autos herunter. Hagelkörner, dick wie Erbsen, geben dem Lack den Rest.

Zwitschernd fordert das Modem wieder meine Aufmerksamkeit. Der Internet-Connect ist gelungen, die Übertragungsraten sind für die späte Uhrzeit regelrecht phantastisch: Wahrscheinlich traut sich bei dem Sturm sonst niemand ins Netz. Das ist gut so, denn ich habe keine Zeit zu verschenken.

In den letzten Wochen habe ich so manche Nachtsitzung hinter mich gebracht, um die neuesten kommerziellen Demos von Werbe-CD-ROMs herunterzukopieren und viele aktuelle Shareware-Spiele aus den CompuServe-Foren zu saugen. Beim ersten Sichten des Materials fällt auf, daß der richtige Hype noch fehlt. Zum Glück entpuppt sich das bis dahin ignorierte Internet als Fundgrube der Sonderklasse.

Vom superben Spiele-Index **Happy Puppies** (http://www.happypuppies.com) lasse ich mich weiterleiten auf die Web-Site der Firma **Webfoot Technologies, Inc.** (http://www.webfootgames.com). Webfoot hat Dutzende von interessanten DOS- und Windows-Spielen zu bieten, die in den einschlägigen Shareware- und CompuServe-Kreisen bislang noch gar nicht bekannt sind. Mit zwei KB pro Sekunde sauge ich stundenlang ein Spiel nach dem anderen auf die Festplatte – die Qualität der „Top 40" in diesem Heft ist jedenfalls gesichert.

Beim Surfen entdecke ich dann noch ein ganz neues Spieledepot namens **File Factory** (http://www.filefactory.com). Die „File Factory" wird von den TEN-Leuten (TEN = „Total Entertainment Network") betrieben, die Multiplayer-Spiele à la „Descent" auch im Internet möglich machen. In der Web-„Dateienfabrik" stehen Dutzende von nagelneuen 3D-Shootern, viele Rollenspiele, aber auch einige Denk- und Grübelgames zur Verfügung. Noch ein gutes Dutzend weiterer Programme landt auf meiner Festplatte, darunter das hervorragende Strategiespiel „Treasure Hunt".

Ein letzter Abstecher führt mich nach Dänemark, auf die Homepage von **Metronome** (http://www.metronome.dk/media/billy). Das dänische Spiel „Drilling Billy" ist sagenhaft gut und revolutioniert das inzwischen öde gewordene „Donkey Kong"-Genre vollkommen. 16 Megabyte Arbeitsspeicher muß man allerdings haben, um den „bohrenden Wilhelm" unter DOS zu spielen – aber es lohnt sich. Das glaube ich jedenfalls und sauge deswegen in mühseliger Arbeit die 3,3-MB-ZIP-Datei aus dem Netz.

Den nächsten Morgen erlebe ich zwar müde, aber sehr zufrieden. Mit all den neuen Shareware-Spielen, den vielen spielbaren Kommerz-Demos und einigen hochkarätigen Vollversionen ist dieses eines der rundesten SharePlay-Hefte bislang. Meine schlechte Laune ist jedenfalls verflogen, und ich habe ein gutes Gefühl mit der neuen Heft-CD. Alsdann – jetzt gönne ich mir und allen anderen „Eulen" eine gute verspätete Nacht.

Auf daß der Joystick Funken schlägt,
Ihr

Carsten Scheibe, Chefredakteur

Inhalt

3 **Editorial**

6 **Unser Menü – draufklicken und loslegen!**
Zur Bedienung der CD-ROM

8 **MDK – Kopfnuß für die Aliens**
Kommerzielles Spiel des Monats

10 **Fred und Oscar auf großer Tour**
Kinderspiel des Monats

12 **EVE – Die Rückkehr ins Paradies**
Multimedia-Event des Jahres

14 **Aro & Elmi gegen die Bakterienbande –** Werbespiel des Monats

16 **Billy gräbt tief**
Shareware-Spiel des Monats

30 **Tausend Meter Doppelklicken**
Buch des Monats

Voll- und Light-Versionen

18 **Im Tetris-Rausch**
Vollversion: Stonestorm 1.0

19 **Weltraumratte als Kistenschieber**
Vollversion: Spaceban 1.0

20 **Darf's ein Atömchen mehr sein?**
Light-Vollversion: Crazy Atoms 2.0

21 **Trickreiche Symbolspiele**
Vollversion: Crazy Sets 1.1

22 **Erbitterter Inselkrieg**
Light-Vollversion: Slay

24 **Techno-Groove aus PC-Boxen**
Demo: Magix Music Maker 2.0

Shareware-Lupe

26 **Mauern mit Monstern**
Krypton Egg 1.0

27 **Die Schatzinsel**
Treasure Island 1.02b

28 **Denktraining mit Detektiv und Dackel –** Bob Squisch und der moosige Moorkönig

29 **Jagd im Arbeitsspeicher**
Operation: Inner Space 1.09.12

Spiele kompakt: Top 40

32 **11up 1.0 –** Kartenspiel

32 **4th Generation 1.0 –**
Weltraum-Ballerspiel

33 **5 or more! –** Brettspiel für Taktiker

33 **Adventures of Sci-Man I 1.2 –**
Klik&Play-Spiel

34 **Amanda's Yahtzee –** Kniffel-Variante

34 **aSc Boom! 1.0e –**
Brettspiel für Taktiker

35 **Bail Out Bob 1.0 –**
Brettspiel mit Pfiff

35 **Caro's Kniffel –** Kniffel-Variante

36 **Chain Reaction –** Tetris-Clone

36 **Champ Games –**
Klassische Arcade-Spiele

37 **Darts 3D 1.0 –**
Dreidimensionale Darts-Scheibe



MDK – Der neue 3D-Shooter von Shiny Entertainment

Irgendwann in ferner Zukunft: Die Menschheit zapft Energiequellen im Weltraum an, um die Erde mit Strom zu versorgen. Doch auf diesen Energielinien reisen finstere Aliens durchs All – sie werden auf die Menschen aufmerksam! In Acclaims Sommerhit „MDK" kämpft der Spieler allein gegen intelligente Außerirdische, die aus unserem Planeten ein Trümmerfeld machen wollen. Sensationelle 3D-Grafiken, viele humorige Einfälle, grandiose Animationen – und wir haben die spielbare Demo für Sie.
Ab Seite 8.





6 Light- und Vollversionen auf der Heft-CD: gratis für alle Leser

Die SharePlay öffnet für Sie einmal mehr eine Wundertüte, die voller Überraschungen steckt. Diesmal sind es sogar insgesamt sechs Light- und Vollversionen, die wir Spielefreunden unentgeltlich zustecken können. Diese Programme brauchen Sie nicht mehr extra zu bezahlen – sie gehören Ihnen. Freuen Sie sich auf:

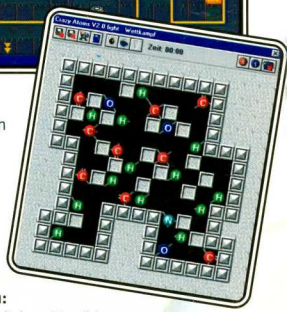
Stonestorm, Vollversion: Diese bunte Tetris-Variante für Windows macht Laune. *Seite 18.*

Spaceban, Vollversion: Schieben Sie mit der legendären Space-Rat Kisten auf Transmitterfelder. *Seite 19.*

Crazy Atoms, Light-Version: Heute machen wir aus Atomen Moleküle, und das gleich einhundertmal. *Seite 20.*

Crazy Sets, Vollversion: Überlegen Sie gründlich, und markieren Sie auf dem Spielbrett alle Symbole, die ein Dreierteam bilden. Für Grübler. *Seite 21.*





Slay, Light-Version: Auf einer Insel streiten sich verschiedene lokale Herrscher um die Ländereien. Wunderschön animierte Risiko-Variante. *Seite 22.*



Magix Music Maker, Demo-Version: Mit diesem ungewöhnlichen Musikbaukasten können Sie tolle Hip-Hop- und Techno-Songs per Mausklick zusammenstellen. Es funktioniert! *Seite 24.*

Überraschung des Monats: Drilling Billy aus Dänemark





Bei der Wahl zur „Shareware des Monats“ hat diesmal ein Außenseiter gewonnen: Das DOS-Spiel „Drilling Billy“ stammt aus Dänemark. Helfen Sie dem kleinen Schatzgräber Billy dabei, alle Wertsachen im Level einzusammeln. Dabei machen ihm kletternde Früchte das Leben zur Hölle. Schwingen Sie die Spitzhacke, um eine Falle für die Gegner zu bauen. *Ab Seite 16.*

Für Strategen: Treasure Island



Mehrere Jahre hat es gedauert, bis Carr Software einen Nachfolger für das in Shareware-Kreisen sehr populäre Echtzeit-Strategiespiel „Capture the Flag“ fertig hatte. Im Windows-95-Spiel „Treasure Island“ wandeln Sie auf den Spuren abenteuerlustiger Seeleute, wie Robert Louis Stevenson sie beschrieben hat. Ankern Sie mit Ihrem Segelboot vor der Schatzinsel, und schicken Sie Späher, Läufer, Kämpfer und Matrosen aus, um vergrabene Goldkisten auszubuddeln. Dabei machen Ihnen Piraten das Leben schwer. *Ab Seite 27.*

Spiele kompakt: die 40 besten Shareware-Games

Was gibt es Neues? In den letzten acht Wochen haben wir jedes eintreffende Shareware-Spiel auf Herz und Nieren getestet. Die besten 40 Neuerscheinungen stellen wir Ihnen ausführlich im Programmteil vor. Lassen Sie sich überraschen: Diesmal sind wieder einige besonders feine Games für DOS und Windows mit dabei. *Ab Seite 31.*

Kommerzielle Demos zum Spielen









Monat für Monat erscheinen neue kommerzielle Spiele auf dem Markt. Jedes wirbt mit einem aufregenden Cover, einem markigen Spruch und tollen Screenshots auf der Verpackung. Aber können die Spiele wirklich halten, was die Werbung verspricht? Wir haben für Sie spielbare Demo-Versionen von allen wichtigen neuen Spielen besorgt: Überzeugen Sie sich selbst, ob Produkte wie „Hunter Hunted“, „G-Nome“, „SimPark“ oder „Microsoft Golf“ ihr Geld wert sind. *Ab Seite 54.*

Inhalt

37 **Deadly Rooms of Death** – 3D-Rollenspiel
38 **Eat 'em up 1.0** – Geschicklichkeitsspiel
38 **Excellent Card Games 1.52** – Kartenspiele
39 **Freecell Plus 2.0** – Kartenspiele
39 **Hopy One** – Jump&Run-Spiel
40 **Iko-San 1.1** – Tetris-Variante
40 **Interpose X-Mas Greetings** – Weltraum-Ballerspiel
41 **Katrix 2/97** – Geschicklichkeits- und Denkspiel
41 **Keno Casino 2.0** – Casinospiel
42 **Killer Bees** – Ballerspiel mit Insekten
42 **Mordor 1.1** – Fantasy-Rollenspiel in 3D
43 **Moskquor 95** – Kanonenduell in den Bergen
43 **Motley 2, V. 1.0** – Farbiges Brettlegespiel
44 **Nelda Nockbladder's Anatomy Lesson** – Klik&Play-Spiel
44 **CHAMP Centiped-em 1.0** – Centipede-Clone
45 **PC Keno 1.3** – Casinospiel
45 **RetroVaders** – Space-Invaders-Clone
46 **Rocket Scrambler** – Ballerspiel mit Raketen
46 **Sage Blackjack Simulator 2.7** – Kartenspiel
47 **Sherlock 3.2c** – Schwieriges Grübelspiel
47 **Shih Tao Pro 4.0** – Fernöstliches Brettspiel
48 **Sokonex 1.1** – Geschicklichkeitsspiel
48 **Tronic 1.3** – Breakout-Clone
49 **TwinBlok** – Breakout-Clone
49 **Vanguard Ace 1.0** – Weltraum-Ballerspiel
50 **Vegas Poker and Blackjack 2.0** – Kartenspiel
50 **Vier gewinnt 1.1** – Denkspiel
51 **WinCraps 3.2** – Casinospiel mit Würfeln
51 **WinPolis 3.29** – Monopoly-Variante

Specials & Demos

52 **Krach! • Boom! • Bäng!** Klassische Weltraum-Ballerspiele
54 **Von SimGolf bis G-Nome** Neue kommerzielle Spiele-Demos

62 **Spielefieber per Datenleitung** Online-Games im Internet
65 **Spiele von A bis Z** Gesamtindex Ausgabe 4/97
66 **Vorschau und Impressum**

Unser Menü – Klick & Play

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

Die Bedienung der Heft-CD

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

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

- **Redaktionelles**
- **Voll- und Lightversionen**
- **Shareware-Spiele – Neu**
- **Shareware-Spiele – Top 40**
- **Shareware-Spiele – Bonus**
- **Spiele-Demos**
- **Special: Ballerspiele**
- **Ultisoft Shareware-Sampler**

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



Haben wir noch etwas vergessen? Letzte Informationen zur Sache erfahren Sie in den Tip-Boxen beim Start des Menüs.

Die Buttons des Menüsystems

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

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

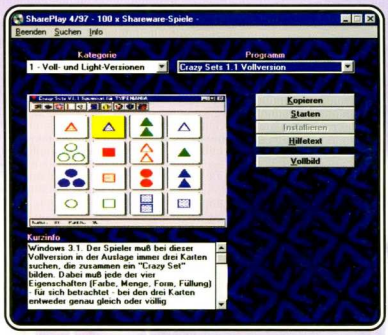
Installation (installiert ein Programm von der CD-ROM auf die Festplatte)

Hilfe (ruft den beiliegenden Hilfetext eines Programms auf)

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

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

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



Unser Menüsystem startet direkt von der CD-ROM. Zu allen Programmen stehen Ihnen ein Screenshot und eine deutsche Kurzbeschreibung zur Verfügung.



Mit dem Menübefehl „Suchen" starten Sie eine interne Fahndung in allen Textfeldern.

Was ist Shareware eigentlich?

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

Der Empfänger eines Shareware-Programms darf dieses kostenlos etwa einen Monat lang auf Herz und

Mögliche Probleme

Alle Programme, die Sie auf der Heft-CD vorfinden, haben wir ausgiebig auf mehreren Rechnern getestet. Auf einem PC 486/66 mit 16 MB Arbeitsspeicher und Windows 95 als Betriebssystem sind sie auf jeden Fall lauffähig.

Sollte eines der Programme bei Ihnen den Start oder die Installation verweigern, so kann dies mehrere Ursachen haben. Im Menü haben wir im Abschnitt „Redaktionelles" vorsorglich mehrere Texte und andere Dateien zur Problembewältigung zusammengetragen. Laden Sie etwa per Mausklick den Text PROBLEM.TXT aus dem Hauptverzeichnis der Heft-CD, um mehr über verbreitete Schwierigkeiten beim Umgang mit Shareware-Programmen zu lesen.

Viele Programme verweigern auch den Start, weil ihnen bestimmte Runtime-Bibliotheken wie VBRUN300.DLL oder MSVCIRT.DLL fehlen. Diese Dateien müssen im Windows- (oder im System-) Verzeichnis vorliegen. Bevor Sie ein erstes Programm von der CD-ROM starten, sollten Sie deswegen die betreffenden Files einmal auf die Festplatte Ihres PC kopieren. Eine Kollektion der gängigsten Runtime-Bibliotheken finden Sie im Verzeichnis \SPLAY4_DATEIEN vor. Gleich auf der Startseite unseres Menüs sind zwei Buttons untergebracht, die die entsprechenden Dateien wahlweise ins Windows- oder ins Win95-Verzeichnis kopieren.

Nieren testen. Erst nach Ablauf der individuell festgelegten Testzeit muß er sich entscheiden: Zahlen oder löschen? Wer sich fürs Zahlen entscheidet, der erhält für sein Geld eine lizenzierte Vollversion, die meistens noch mehr Funktionen aufweist als die Testversionen, um einen zusätzlichen Anreiz zum Kauf zu liefern.

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

Sie programmieren selbst?

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

Vollversionen bestellen

Um Mißverständnissen vorzubeugen: Die Redaktion der SharePlay verkauft keine Vollversionen der im Heft vorgestellten Programme. Wir nehmen deswegen auch keine Bestellungen unserer Leser an. Und die



Auch in dieser Ausgabe der SharePlay wieder zahlreich dabei: spielbare Demos kommerzieller Games.

Anschriften, die wir unter den jeweiligen Rezensionen abdrucken, sind die einzigen Adressen der Entwickler, die wir verfügbar haben.

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

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

Mad Data
Jörg Henseler
Postfach 102818
40019 Düsseldorf
Tel: 02 11/
3 84 05 64

Alle Programme und Leserbriefe schicken Sie bitte an das:

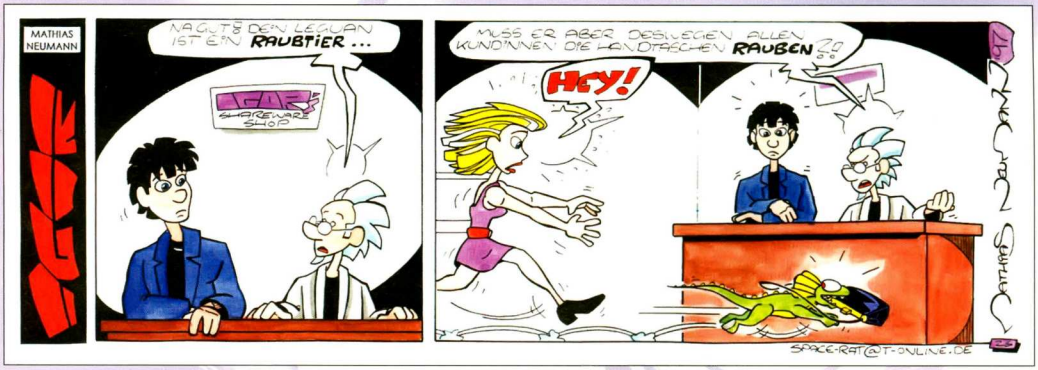
Redaktionsbüro Typemania

Carsten Scheibe
Riemeisterstr. 118
14169 Berlin

CompuServe: 72662,1472

E-Mail: 72662.1472@compuserve.com

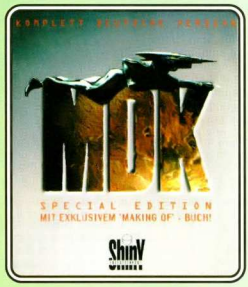
Internet: http://www.typemania.de



Das kommerzielle Spiel des Monats

MDK – Kopfnuß für die Aliens

Beim hohlen Backenzahn von Tante Frieda: Dieses Ballerspiel läßt keinen Stein auf dem anderen. MDK ist ein neuer 3D-Shooter mit vielen intelligenten Überraschungen und einem irrwitzigen, gelungenen 3D-Ambiente. Außerdem gibt es böse Alien-Gegner, die sogar Humor zeigen – auch wenn es sich dabei um ziemlich schwarzen Humor handelt.



Die gute Nachricht ist schnell erzählt: In wenigen Jahren wird die Menschheit all ihre Energiesorgen los sein. Wenn man dem Handbuch des Spiels MDK glaubt, werden nämlich nicht weit von der Erde entfernt gigantische Ströme aus purer Energie entdeckt, die sich problemlos anzapfen lassen. Genug Strom für alle, keine Umweltverschmutzung mehr – das klingt fast zu schön, um wahr zu sein. Tja, eine schlechte Nachricht gibt es an dieser Stelle leider auch zu übermitteln: Böse Aliens aus den Tiefen des Alls nutzen diese Energiestränge als ultraschnelle Transportwege. Schon bald merken die Fremden, daß da eine unwillkommene Zecke an ihren Leitungen saugt, und senden acht „Stream Rider" aus. Das sind gigantische fliegende Städte, die aussehen wie frisch aus einem „Independence Day"-Video herauskopiert. Und sie sind etwa mit dem gleichen Zerstörungspotential ausgestattet wie ihre Kollegen aus dem Film.



Bevor diese „Stream Rider" die ganze Erde in Schutt und Asche legen, macht sich unser Held Kurt mutig daran, die Menschheit ein weiteres Mal zu retten. Kurt ist von Kopf bis Fuß vollkommen in schwarzes Kevlar gekleidet. Nach dem Motto „Nicht schön, aber selten" hat er ein Maschinengewehr mit Endlosmunition im rechten Kampfhandschuh eingebaut. Auch der spitz zulaufende Helm erinnert sehr an eine Waffe und wird seine genaue Funktion im Verlauf des Spiels sicherlich noch offenbaren.

Bei MDK besteht das Ziel darin, mit Kurt ins Innere der „Stream Rider" vorzudringen, die Alien-Roboter zu vernichten und am Ende alles in die Luft zu sprengen. Allerdings genügt es dafür nicht, stundenlang einfach nur auf den Feuerknopf zu drücken. Ein bißchen Grips muß der Spieler schon investieren.

Kein Fall für die Bundesprüfstelle

Während der letzten Jahre hat es den Anschein gehabt, als würden die großen Spielefirmen ihre 3D-Shooter nur noch als Beschäftigungstherapie für die Bundesprüfstelle programmieren. Unzählige Ballerspiele wanderten wegen ihrer blutroten Splatter-Elemente gleich auf den Index – der Welt ist dabei nichts von Bedeutung verlorengegangen. Im Anschluß an diese kostenintensive Indizierungswelle haben viele Spielefirmen resigniert und ihre neuesten Ballergames gar nicht mehr auf dem deutschen Markt angeboten – sollten die Deutschen doch selbst sehen, wo sie ihre Spiele herbekommen! Ein neuer Trend bereitet dem Schmollen in den Programmierwerkstätten ein Ende – ab sofort werden die 3D-Spiele eben weniger blutrünstig und dafür ungleich intelligenter als bisher aufbereitet. Das ist endlich eine Lösung, mit der alle leben können.

MDK ist solch ein Spiel der neuen 3D-Generation. Es spritzt kein Blut, es fliegen keine abgetrennten Körperteile durch die Luft – wie erfrischend. Gekämpft wird gegen Aliens, die eher an tumbe Roboter als an Lebewesen erinnern. Trotzdem ist das Spiel rasant schnell, zeigt eine detaillierte und feine 3D-Grafik, nutzt abgefahrene Waffensysteme und ist somit genau das Richtige für überzeugte „DOOM und dümmer"-Freunde. Dabei fordert MDK durchaus den Geist, spricht den Taktiker im Spieler an und bringt soviel Humor mit, daß es überall etwas zu lachen gibt. Das fängt schon damit an, daß so manches Power-up unverhofft und laut kreischend vor Kurt davonläuft, so daß er es mühsam einfangen muß, um seine Health-Punktzahl aufzubessern.

Freier Fall in den nächsten Level

Jeder neue Level beginnt auf eine ungewöhnliche Weise. Im freien Fall stürzt Kurt seinem neuen Einsatzgebiet entgegen. Dabei muß er geschickt den Radarstrahlen und Geschossen der Aliens ausweichen. Gleichzeitig ist er bemüht, große, krakenförmige Power-ups einzufangen, um sich so noch vor dem eigentlichen Start der neuen Mission mit neuen Waffen und technischen Tricks einzudecken.

Überlebt Kurt die Annäherung an die feindliche Basis, so schwenkt das Spiel auf eine neue 3D-Ansicht um. Wie man es von den bekannten 3D-Shootern her gewohnt ist, wird die





Umgebung bis ins kleinste Detail dreidimensional aus einer Perspektive inmitten der Szenerie gezeigt. Mit den Cursortasten oder der Maus kann man sich sogar ruckelfrei um die eigene Achse drehen. Die Besonderheit besteht allerdings darin, daß man bei MDK nicht mit den Augen von Kurt in die Welt blickt. Der Spieler ist sozusagen ein unsichtbarer Beobachter, der unmittelbar hinter der Kurt-Figur dem Geschehen hinterherläuft.

Um die Bewegungen der auf diese Weise stets sichtbaren Kurt-Figur angemessen darstellen zu können, haben die Shiny-Leute (die auch den Bestseller „Earthworm Jim" programmiert haben) das Motion-Capture-Verfahren angewandt. Dabei werden alle Bewegungen eines verkabelten Menschen gefilmt, vermessen und in den Computer übertragen. Das Resultat besteht darin, daß sich die Figur im Spiel absolut menschlich bewegt. Man meint sogar, die Muskulatur arbeiten zu sehen.

In dem beschriebenen „Follow-Modus" kann Kurt frei durchs Terrain gesteuert werden. Bereits im Laufen feuert er mit seinem Hand-Maschinengewehr, um erste Aliens zu vernichten. Dabei sollte der Spieler ab und an auch nach oben schauen, weil die Aliens mit Kampfhubschraubern arbeiten, die sich zum Glück vom Himmel holen lassen.

Steuerung

Pfeiltasten	Kurt bewegen, im Sniper-Modus: Zielen
Leertaste	Sniper-Modus ein/aus
<A>/<Z>	Hoch- oder Herunterschauen, im Sniper-Modus: Zoomen
<Strg>	Feuern
<Enter>	Aktiviert ein Power-up
<0> bis <9>	Wählt ein Power-up aus
<Shift>	Turbo-Modus

Schnell zeigt sich, daß jeder Level in viele kleinere Abschnitte aufgeteilt ist. Um einen Abschnitt zu verlassen, muß man in der Regel eine ziemlich knifflige Aufgabe lösen. Das erste Rätsel im ersten Level ist schnell gelöst: Mit der kleinsten Atombombe der Welt wird eine (fast) bombensicher verschlossene Tür gewaltsam geöffnet. Die nächste Nuß ist schon etwas schwieriger zu knacken: Auf einmal ist der schmale Gang durch eine rote Panzerglasscheibe versperrt. Diese Scheibe läßt sich nicht zerstören, auch nicht mit brutaler Waffengewalt. Was ist also zu tun?

Mit der Leertaste wechselt der Spieler in den Sniper-Modus. Diese Spezialoption erlaubt es ihm, nun doch ausnahmsweise direkt aus Kurts Augen herauszuschauen – dafür verdammt sie ihn zu absoluter Bewegungslosigkeit. Ein Fadenkreuz hilft dann dabei, ein Ziel genau anzuvisieren; man kann dieses sogar vergrößern und heranzoomen. Mit besagtem Fadenkreuz sollte man nun dicht über den oberen Rand des Panzerglases hinwegzielen und den im Hintergrund sichtbaren Turm mit der Taste <A> heranzoomen. Auf dem Turm watscheln dicke Aliens umher und wackeln keck und übermütig mit ihren Hintern, um Kurt zu provozieren. Kein Problem – im Sniper-Modus lassen sich die Witzbolde leicht von der Turmspitze pusten. Hat man erst einmal ein Kontingent Aliens in die Luft gejagt, explodiert auch die Glasplatte.

Schau mir in die Augen, Kleiner!

MDK hat viele Überraschungen zu bieten – die hüftwackelnden Aliens bieten hier nur einen Vorgeschmack.

Überhaupt sind die Fremden eine Klasse für sich – oder, um ganz korrekt zu sein, etliche Klassen. Einige von ihnen sind sehr schlau und können Kurt sogar in Hinterhalte locken. Andere erscheinen eher feige und rennen schon einmal kreischend davon, wenn Kurt in einem der vielen Scharmützel die Oberhand gewinnt. Alle Aliens haben Augen, mit denen sie ihre Umgebung beobachten. Diesen Umstand sollte man sich gut merken. Erst wenn Kurt in das Blickfeld eines Aliens gerät, wird er auch tatsächlich wahrgenommen. Vermeidet er den Sichtkontakt, so kann er sich ganz gut an seine Feinde anschleichen.

Bitte lesen Sie vor dem Installieren unsere Tips auf der Seite 6/7.

Überhaupt hat Kurt in Sachen Taktik einiges zu bieten. Als Power-up kann er nicht nur Waffen, sondern unter anderem auch einen virtuellen Klon einsammeln. In schwierigen Situation bläst Kurt dann sozusagen seinen Doppelgänger auf, plaziert ihn an strategisch günstiger Stelle und macht sich klammheimlich davon, wenn die Aliens den Dummy unter Feuer nehmen.

Das stärkste Power-up muß Kurt nicht einsammeln – es klebt bereits auf seinem Rücken und ist ein automatischer Fallschirm. Sobald Kurt von einer Anhöhe herabspringt, öffnet sich dieser Schirm und läßt den Helden sicher auf den Boden herabschweben. Gleich im dritten Abschnitt des Spiels wird der Fallschirm dringend benötigt: Ohne ihn kommt man nicht an den Granatenwerfer heran, der auf einer hohen Säule thront.

Demo-Version auf der Heft-CD

MDK wird sich garantiert zu einem der Knüller des Sommers 97 entwickeln – die Vertriebsfirma Acclaim bewirbt das Spiel bereits mit einem Millionen-Budget. Auf der Heft-CD der Share-Play können Sie eine Demoversion mit drei spielbaren Arenen ausprobieren. Sollten Sie 20 Megabyte auf der Festplatte frei haben, lohnt es sich, das Spiel dorthin zu kopieren – es läuft dann schneller und flüssiger ab. Windows-95-Anwender müssen übrigens DirectX 3.0 installiert haben, um die Windows-Variante der Demo spielen zu können. Liegt DirectX noch nicht im System vor, so kann es von einer anderen Demo auf unserer Heft-CD in Windows eingebunden werden – etwa vom Spiel „G-Nome".

MDK

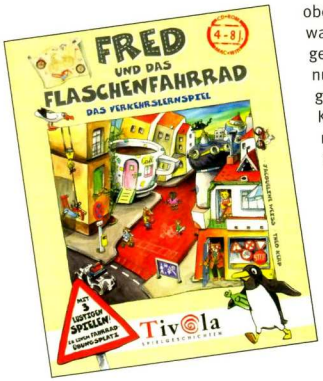
System:	Pentium, 16 MB RAM, DOS ab 5.0 oder Windows 95 (mit DirectX 3.0), Maus, Soundkarte
Autor:	Shiny Entertainment für Interplay
Vertrieb:	Acclaim
Internet:	http://www.shiny.com und http://www.interplay.com
Preis:	ca. 100 DM im Kaufhaus
Tip:	

Kinderspiel des Monats

Fred und Oscar auf großer Tour

Der Tivola-Verlag ist mit seinen Produkten fast schon Stammgast auf diesen Seiten. Tatsächlich zeichnet sich der Berliner Softwarehersteller durch einen hohen Output gelungener Titel aus, die für „computerisierte" Kinderzimmer hervorragend geeignet sind. In diesem Monat können wir Ihnen gleich zwei neue Tivola-Produkte vorstellen.

Fred und das Flaschenfahrrad



Neben Verbrennungen und Verbrühungen stehen Verkehrsunfälle in der leidvollen Unfallstatistik der Kinder ganz weit oben. Unsere Erwachsenen-Vorträge sind jedenfalls nur selten dazu angetan, bei den Kleinen Verständnis für den Straßenverkehr und seine Gefahren zu wecken. Fred fällt diese erzieherische Aufgabe schon viel leichter – denn Fred hat noch weniger Ahnung vom Straßenverkehr als die anvisierte Zielgruppe der Kinder von vier bis acht Jahren. „Fred und das Flaschenfahrrad" – so heißt ein neuer Titel aus dem Tivola-Verlag. Die spielbare Demo dazu haben wir Ihnen im Vorgriff bereits auf der Heft-CD der letzten SharePlay geboten.

Fred ist ein Pinguin, der allein mit seinen Freunden im ewigen Eis lebt. Wie selbst kleine Kinder wissen, gibt es dort zwar Eisbären und Robben, aber keinerlei Straßen, Autos oder – Fahrräder. Eines Tages wird eine Flaschenpost in Freds Eisloch gespült. Neugierig holt der Pinguin die Botschaft aus der Flasche. Dabei handelt es sich um einen geheimnisvollen Konstruktionsplan, der aufzeigt, wie man ein Fahrrad baut. Gar keine Frage, Fred muß auch unbedingt solch ein Fahrrad haben. Und so macht er sich mit einer Eisscholle auf den beschwerlichen Weg in die Zivilisation.



Quietsch, Schepper, Krach

Freds Weg führt ihn direkt in eine große Hafenstadt. Selbstbewußt dockt Fred mit seiner Eisscholle an und erklimmt den Pier. Ein Schritt weiter – und fast wäre Fred auf der stark befahrenen Straße überrollt worden. So viel Tölpelhaftigkeit kann die kluge Möwe Klara gar nicht fassen; sie nimmt sich des Pinguins an.

Zusammen erforschen Klara und Fred die Stadt und stoßen dabei auf Ampeln, Zebrastreifen und verkehrsberuhigte Zonen. Geduldig erklärt die Möwe diese merkwürdigen Einrichtungen und verhilft dabei nicht nur Fred zu einem tieferen Verständnis der Verkehrsschilder und -regeln. Schon bald rufen jedenfalls die Kinder vor dem Bildschirm: „Nein, Fred, da kannst du nicht langlaufen. Die Ampel steht auf Rot!" Und wenn Fred dann doch mausgeführt auf den Asphalt watschelt, dann ist das Ergebnis ebenfalls pädagogisch wertvoll: Bremsen quietschen, Hupen ertönen, und wütende Fahrer zeigen dem schockierten Fred einen Vogel.

Nach und nach lernt der Pinguin, wie er eine Straße richtig überquert, warum Polizisten manchmal den Verkehr regeln müssen, und warum man sich vor schlechten Vorbildern in acht nehmen sollte.

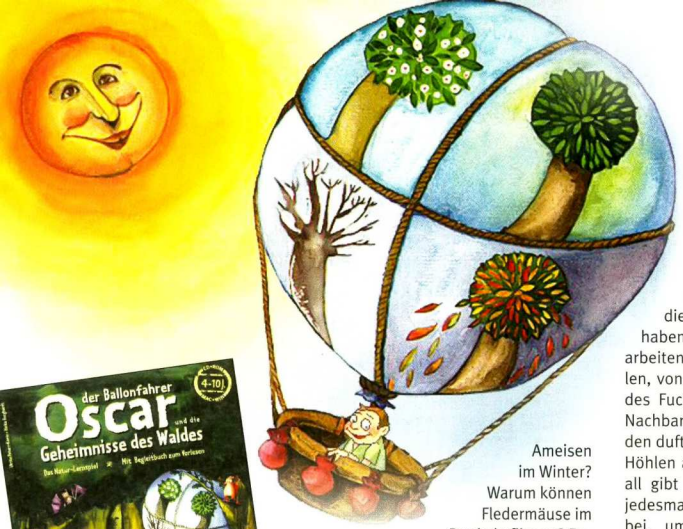
Ein Stadtplan hilft, die verschiedenen Straßen und Plätze der Stadt direkt anzusteuern. So gelangt Fred schnell auf die Kuckucks-Kreuzung, wo die Dackelpolizei den Verkehr regelt. Oder auf den Fahrrad-Übungsplatz.

Apropos Fahrrad: In jedem Bildschirm lassen sich Dutzende von Hotspots anklicken, die entweder eine Animation starten, ein Gespräch mit einem Bewohner der Stadt beginnen lassen oder – ein Fahrradteil hervorzaubern. Die Fahrradteile muß Fred einsammeln und auf seinem Flaschenpost-Plan ablegen. Auf diese Weise kann er sich doch noch sein eigenes Fahrrad zusammenklauben.

Geräusche-Memory und Schilderpuzzle

Abgerundet wird das flotte Spiel von einem Geräusche-Memory und einem Schilderpuzzle, bei dem – wie sollte es anders sein? – die Verkehrszeichen eingeübt werden.

Theo Kerp, der schon das „Traumfahrrad" für den Diogenes-Verlag illustrierte, hat die detailreichen Bilder in „Fred und das Flaschenfahrrad" gezeichnet. Die Reime und Dialoge steuerte Jacqueline Weiß bei,



während Harry Gutowski die eigens für diesen Titel gestaltete Musik komponiert hat.

Oscar auf großer Tour

Unter dem Titel „Oscar der Ballonfahrer" startete Tivola im März eine neue Sach- und Spielprogrammreihe für Kinder zwischen vier und zehn Jahren. Die erste Silberscheibe dieser Serie hat die Geheimnisse des Waldes zum Thema. Das Programm klärt viele Fragen der Kinder: Frieren Ameisen im Winter? Warum können Fledermäuse im Dunkeln fliegen? Bekommen Spechte vom vielen Klopfen vielleicht Kopfschmerzen?

Im Ausgangsmenü des Multimedia-Programms können sich die kleinen Anwender für ein Tier entscheiden und anschließend seinen Lebensablauf während der vier Jahreszeiten verfolgen. Sehr aufgeschlossen erklären dabei die Tiere selbst, was bei ihnen im Wald so alles passiert. Da freut sich die Ameisenkönigin über die langersehnte Eierlegpause im Herbst, während der Specht Kalle Klopfmann den Beginn der Müslizeit beklagt, in der es für ihn anstelle von leckeren Maden und Würmern nur noch Körnerkost zu picken gibt.

Nach und nach lernen die Kids die freundliche Schnecke Wanda, das vergeßliche Eichhörnchen Pitty Pit, die kleine Maus Fünf und die freche Fledermaus Bodo kennen. Ein sehr gewichtiges Paar sind auch Don und Daggi Dachs.

Die beiden Dachse lassen sich bereits in unserer Demoversion besuchen, die wir auf der Heft-CD dieser SharePlay gespeichert haben. Sie berichten über die Bauarbeiten in den unterirdischen Höhlen, von der miefigen Bekanntschaft des Fuchses, der im aufgegebenen Nachbarbau eingezogen ist, und von den duftenden Farnen, mit denen die Höhlen ausgepolstert werden. Überall gibt es etwas anzuklicken, und jedesmal eilen die Dachse sofort herbei, um einen Kommentar abzugeben.

TicTacNuss

Neben den virtuellen Exkursionen ins Tierreich hat die „Oscar"-CD noch mehrere eigenständige Spielmöglichkeiten zu bieten. Insgesamt ein Dutzend „Spiele im Spiel" kann der Anwender nach und nach entdecken. Die Namen der Games sprechen dabei für sich – sie heißen „Fledermaus-Flug", „Pick die Assel", „TicTacNuss" oder „Wer schläft wann?"

Alle Illustrationen der CD sind von Heike Burghardt handgemalt worden, die Musik stammt von Harry Schnitzler. Damit sich die Kinder über das Programm hinaus noch umfassender auf das Thema einstellen können, liegt der CD-ROM ein Begleitbüchlein mit weiterführenden Informationen bei. Bei den Arbeiten für dieses Programmprojekt konnten die Tivola-Leute übrigens auf „aid", den Auswertungs- und Informationsdienst für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten zurückgreifen.



Heiliger Eiszapfen! Wie soll Fred nur über diese Kreuzung kommen?



Im Herbst müssen sich die Dachse ein Fettpolster anfressen, damit sie den Winter gut überstehen.

Oscar der Ballonfahrer und die Geheimnisse des Waldes

System:	486er PC, 8 MB RAM, Windows 3.1 oder Win95, Maus, Soundkarte – oder Macintosh
Autor:	Tivola Verlag, Bouchéstr. 12, 12435 Berlin
Preis:	68 DM im Kaufhaus
Tip:	

Fred und das Flaschenfahrrad

System:	486er PC, 8 MB RAM, Windows 3.1 oder Win95, Maus, Soundkarte – oder Macintosh
Autor:	Tivola Verlag, Bouchéstr. 12, 12435 Berlin
Preis:	78 DM im Kaufhaus
Tip:	



Der Multimedia-Event des Jahres

EVE

Die Rückkehr ins Paradies

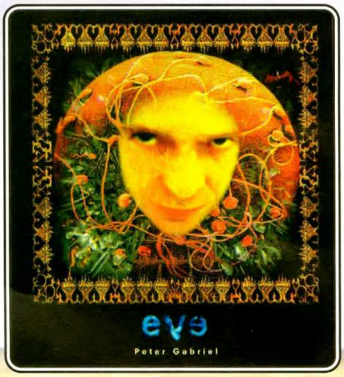
Zwei Jahre lang hat sich Peter Gabriel in seinen „Real World Studios" eingeschlossen, um an einem Nachfolger seines Multimedia-Bestsellers „XPlora!" zu basteln. In Zusammenarbeit mit Paul Allen und unter Mithilfe vieler anderer Künstler ist EVE entstanden – eine im wahrsten Sinne des Wortes paradiesisch schöne Produktion.

Mit 80-MB-Demo auf der Heft-CD!

EVE ist keine Seife. EVE ist auch kein Liebesroman für heranwachsende Töchter. EVE ist vielmehr ein Zustand, in den der bekannte Musiker Peter Gabriel sich selbst, vier andere berühmte Künstler und viele findige Programmierer versetzt hat. Zwei Jahre lang haben über 60 Personen hart an der Multimedia-CD-ROM „EVE" gearbeiten, um 22.000 Bildmotive zu 160 aufregenden Bildschirmen zu verarbeiten, die dann noch mit Sounds und Animationen aufgepeppt wurden. 85 Minuten Video-Clips und 45 Minuten Musik runden die statistische Bestandsaufnahme von EVE ab.



Um Adam in eine Kopie von Peter Gabriel zu verwandeln, muß man ihm das Irrlicht in die Hand legen.



Das neue CD-ROM-Produkt schildert als interaktives Kunstwerk die Vertreibung von Adam und Eva aus dem Paradies. In den ersten paar Minuten bewegt sich der Anwender durch prächtiges Grün, freut sich über digitalisierte Tierstimmen und die friedliche Szenerie, deren Ansicht sich komplett um 360 Grad schwenken läßt. Dann klickt er neugierig ein kleines Haus an, und die Katastrophe nimmt ihren Lauf: Das frühzeitliche Pärchen Adam und Eva zerstreitet sich und geht im Zorn auseinander. Je weiter die beiden Menschen sich voneinander entfernen, desto diffuser und lichter erscheinen ihre Konturen – sie lösen sich auf. Das gilt auch für das Paradies an sich, dessen Grün rasch einer ausgedörrten und leblosen braunen Wüste Platz macht. Das Paradies ist zerfallen, und die Aufgabe des Anwenders besteht darin, es neu zu entdecken – und somit neu zu erschaffen.

Klingende Fische in der Wüste

EVE läßt sich, wenn man denn eine erste Schublade braucht, als Spiel kategorisieren, das in jedem Bildschirm neue Rätsel anbietet. Man kann es also spielen wie ein gutes Adventure. Der Mauszeiger verwandelt sich dabei in ein blaues V, das die Farbe wechselt, sobald ein anzuklickender Gegenstand anvisiert wird. Die Rätsel der einzelnen Screens sind mal sehr leicht, mal sehr schwierig gehalten. In der Not hilft ein Druck auf die rechte Maustaste weiter, um einen „Hint" (Schummeltrick) abzufragen. Das Programm gibt dann eine Ziffer aus – eine Art Fußnote, unter der man den gewünschten Hinweis in einem beigefügten Write-Text nachschlagen kann: Die schriftlich fixierte Lösung hilft Anwendern, die nur über wenig Phantasie verfügen, das Abenteuer dennoch zu bewältigen. Es ist aber auch wirklich nicht leicht, darauf zu kommen, daß man unbedingt Peter

Gabriels Aktenkoffer öffnen muß, woraufhin Wasser aus dem Koffer auf den Wüstenboden schwappt und dort drei zappelnde Barsche zurückläßt.

Spätestens bei der Geschichte mit den Barschen reiht sich ein neues Element in das Spiel ein: die Musik. Überall im Spielablauf sind Musik-Samples versteckt, die es während der Mausklick-Reise durch die Screens zu finden gilt. Klickt man etwa den mittleren der drei Fische an, so wird er plötzlich kunstvoll angemalt. Dazu ertönt ein Peter-Gabriel-Soundsample – so lange, bis die Maustaste wieder losgelassen wird. Die so entdeckten Samples, die sich auch als Geröllsteine oder als Kühe tarnen können, werden erst einmal eingesammelt. An mehreren Stellen im Programm gilt es aber plötzlich, sie zusammenzutragen – per Mausklick lassen sich die Musikteilstücke dann zu neuen Songs kombinieren. Auf diese Weise kann jeder seine ganz persönliche Version von „Come Talk to Me", „Shaking the Tree", „In your Eyes" und „Passion" abmischen, speichern und abspielen.



Vier Welten, vier Künstler

Jeder der vier Songs gehört übrigens zu einer jeweils eigenen Welt, die der Spieler nach und nach durchstreift. Je weiter er nämlich im Spiel vorwärtskommt, desto eher erblühen die kargen Landschaften wieder und zeigen das erste lichte Grün. Jede Welt basiert auf eigenen musikalischen Grundthemen und auf den ARBEITEN eines bestimmten Künstlers.

Peter Gabriel hat für sein Werk viele kreative Köpfe aus aller Welt gewonnen, die den Bildschirmen noch im allerkleinsten Detail ihren Stempel aufgedrückt haben. Prominente Leute wie Yayoi Kusama, Helen Chadwick, Cathy de Monchaux und Nils-Udo sind dabei das Wagnis eingegangen, ihre Kunst auf die digitale Ebene zu überführen. Gerade die Arbeit der zahlreichen Künstler hievt EVE aus dem uns inzwischen so bekannten Mittelmaß der CD-ROM-Produktionen heraus. In EVE stecken mehr kreative Ideen als in hundert anderen Werken, die in den letzten Jahren erschienen sind. Wie mit dem Vorgänger „XPlora!" setzt Gabriel wieder einmal neue Maßstäbe, die wahrscheinlich jahrelang nicht zu überbieten sind. Der Grund dafür ist nicht etwa, daß die technischen Möglichkeiten nur Gabriel und seinem Team zur Verfügung stünden. Vielmehr scheinen die meisten CD-ROM-Produzenten die Kosten für vergleichbare Projekte zu scheuen – oder es mangelt ihnen an Phantasie und Wagemut. Als Anwender freut man sich jedenfalls, endlich wieder eine ambitionierte und wirklich mit Liebe gemachte CD-ROM in Händen zu halten, die immer wieder aufs neue verblüfft und selbst in den Details noch Überraschungen zu bietet hat.

Die Liebe nicht vergessen...

Die Geschichte von EVE ist nicht nur ein Adventure, bei dem man den Weg zurück ins Paradies finden muß, indem man ein Rätsel nach dem anderen knackt. EVE ist auch ein Gleichnis, eine Parabel.

Beim Weg durch die bunten, klingenden Screens stößt man immer wieder auf kurze QuickTime-Videos, in denen Menschen über Probleme und Erfahrungen mit ihren Beziehungen sprechen. Der Konflikt der Geschlechter tritt in diesen Videos deutlich zutage, und man erfährt beim Zuhören und Schauen mehr über die Menschen. So soll die neue Evolution der Welt auch so etwas wie die Evolution des Geistes symbolisieren: Wenn man sich nur genügend anstrengt, können Mann und Frau vielleicht doch wieder glücklich zusammen leben und das Paradies für sich wiederentdecken. Diesem frommen Wunsch setzt Gabriel allerdings noch eine Spitze auf, indem er die Eva im Spiel mit seiner Ex-Gefährtin Sinead O'Connor besetzt – die Betonung liegt dabei auf „Ex".

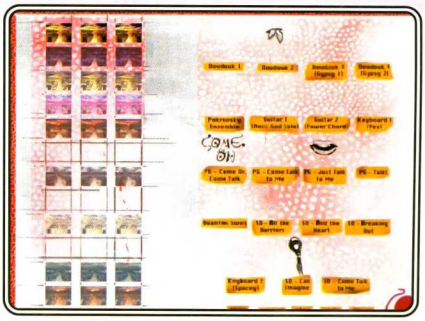
EVE hat auf der Milia 97 in Cannes den begehrten Oscar der Computerszene, den „Milia d'Or", gewonnen. Die SharePlay-Redaktion hält das Programm auf jeden Fall für den CD-ROM-Event des Jahres: Das Geld für den Kauf dieser Silberscheibe ist gut angelegt.



Das Paradies in seiner ganzen Pracht. Nur leider nicht von Dauer...



Nach der Vertreibung aus dem Paradies erscheint die Welt wüst und leer.



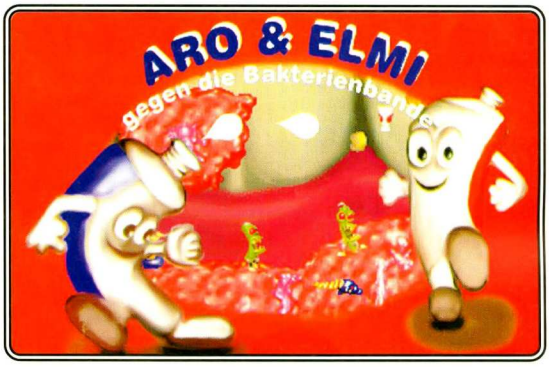
Per Mausklick lassen sich in diesem Screen bekannte Songs von Peter Gabriel neu abmischen.

EVE

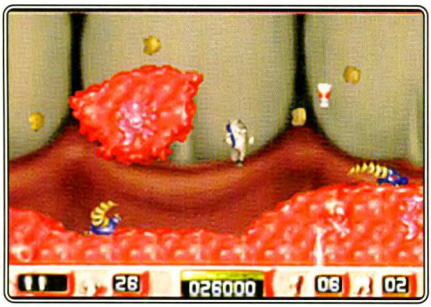
System:	Windows 3.1, Win95 oder Macintosh, Soundkarte, Maus
Vertrieb:	FunWare c/o UpToDate, Neumann-Reichardt-Straße 27-33, Haus 11, 22041 Hamburg
Internet:	http//www.funware.de
Preis:	99,95 DM
Tip:	

Das Werbe-Spiel des Monats

Aro & Elmi gegen die Bakterienbande



In unserem Mund vermehren sich tagaus, tagein aggressive Bakterien. Die kleinen Einzeller produzieren Säuren, die den Zahnschmelz auflösen: Es droht der Karies-GAU. Mit einer guten Zahnpasta, einer passenden Zahnbürste und der korrekten Putztechnik kann man die Bakterien halbwegs im Zaum halten. Das Computerspiel „Aro & Elmi" zeigt nicht nur Kindern, wie's geht.



Aro sammelt Plaque-Stückchen auf und vernichtet die bösen Bakterien.

Mit „Aro & Elmi" verläßt ein neues Werbespiel die Hallen der Firma VIST, die uns bereits das im letzten Heft vorgestellte geniale Toffifee-Spiel beschert hat. Zu Werbezwecken herausgegebene Spiele wie „Aro & Elmi" dürfen von ihren Benutzern kostenlos kopiert und weitergegeben werden, sofern diese über komplette Disketten-Versionen verfügen. Auf unserer Heft-CD ist nur ein spielbares Pröbchen gespeichert. Das komplette Spiel gibt es für 15 Mark beim Hersteller. Gewiefte Kinder legen ihr Erspartes zu 15 Mark zusammen, um gemeinsam ein Exemplar des Spiels zu kaufen – danach kann es ganz legal in beliebiger Stückzahl auch für die nicht ganz so finanzstarken Freunde kopiert werden.

Zahnpastastreifen gegen Bakterien

Zahnputzwütige Eltern werden bei dem Spielnamen „Aro & Elmi" bereits die richtigen Gedanken haben: Paten des Programms sind die beiden Zahnpasta-Produkte Aronal und Elmex, von denen das eine morgens, das andere abends eingesetzt werden soll .





Auch in der Nacht gibt es noch vieles zu tun. Jetzt ist Elmi unterwegs.

Die „Aro & Elmi"-Story

Aro und Elmi steht ein harter Arbeitstag bevor. Die böse Bakterienbande hat sich zusammengerottet, um Zahnfleisch und Zähne anzugreifen. Um der Vielzahl verschiedener Bakterien Herr zu werden, haben sich Aro und Elmi die Arbeit aufgeteilt. Während Aro morgens in der Zahnfleischwelt gegen die Spiro- und Acti-Bakterien antritt, ruht sich Elmi aus, um dann am Abend Aro abzulösen und in der Zahnwelt gegen die hinterhältigen Strepto- und Lakto-Bakterien vorzugehen. Es ist nun Deine Aufgabe, erst Aro und dann Elmi entweder mit dem Joystick, dem Joypad oder der Tastatur durch die beiden Welten zu steuern.

Das ganze Spiel ist ganz klar für Kinder programmiert worden, die beim Jump&Run-Spektakel die Grundvoraussetzungen der Mundhygiene erlernen sollen. In dem unter DOS laufenden Programm erscheint der Held der Putzkolonne als bunt animierte Zahnpastatube, die hüpfen, rennen und klettern kann. Mit der <Strg>-Taste drückt man die Tube etwas zusammen, so daß sie Zahnpastastreifen ausspuckt, die böse Bakterien bei einer Berührung sofort zerplatzen lassen. Leider ist die „Munition" begrenzt, so daß man im Level stets auf Zahnpasta-Power-ups hoffen muß, die durch Überhüpfen aufgenommen werden. Ein weiteres Power-up ist das begehrte Elmex-Gelée, das per Druck auf die Leertaste im gerade sichtbaren Bereich des Mundes ausgestrichen wird und das Zahnfleisch auf diese Weise versiegelt – die Bakterien können sich dann nicht mehr verstecken. Wie es bei einem guten Jump&Run-Spiel üblich ist, muß der Spieler ständig kleine Objekte einsammeln, die wie Perlen einer zerrissenen Kette überall auf dem Bildschirm verstreut sind. Im Zahnpastaspiel stellen diese Objekte braune Speisereste dar, die nach einer Berührung mit dem Zahnpasta-Männchen aus dem Spiel verschwinden und dabei viele Punkte einbringen.

Zwischen den einzelnen Spielabschnitten werden lehrreiche Sequenzen gezeigt. Animationen demonstrieren dabei die korrekten Handgriffe der Mundhygiene. Weiterhin werden dem User Fragen zur richtigen und mustergültigen Zahnpflege gestellt. Nur wer diese Fragen beantworten kann, gelangt in den jeweils nächsten Level.

Aro & Elmi gegen die Bakterienbande

System:	386-33, 4 MB RAM, DOS ab 5.0, Super-VGA-Grafikkarte, Soundkarte
Hersteller:	VIST GmbH, Graf-Stolberg-Str. 1, 61462 Königstein
Bezug:	Wybert GmbH, Stichwort Aro & Elmi, 20715 Hamburg
Preis:	14,95 DM Vorkasse
Tip:	☆☆☆

Einzelheft-Nachbestellung



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

☐ Ausgabe 1/97 ☐ Ausgabe 2/97
☐ Ausgabe 3/97

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

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

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

Publish Verlag GmbH
Körnerstraße 34
76571 Gaggenau

Publish VERLAG GMBH



Besonders im alten Ägypten sind viele Schätze zu finden. Hier muß sich Drilling Billy aber vor umherlaufenden Tonkrügen, Fackeln und Steinen in acht nehmen.

Shareware-Spiel des Monats

Billy gräbt tief

Die Überraschung des Monats kommt aus Dänemark: Drilling Billy macht sich unter Wasser, im Dschungel, in Ägypten und in finsteren Höhlen auf die Suche nach Schätzen aller Art. Dabei kommt ihm allerlei angriffslustiges Gemüse unter die Spitzhacke.



Man ist ja verwöhnt: Firmen wie Apogee, Epic Megagames und Pixel Painters haben den Shareware-Markt über Jahre hinweg mit aufwendig programmierten Spielen bestückt, die es durchaus mit der kommerziell angebotenen Konkurrenz aufnehmen konnten. Ganz oben im Shareware-Olymp wird die Luft aber anscheinend sehr dünn – nach neuen Namen an der Spitze hat man in der Szene jedenfalls lange Zeit vergeblich Ausschau gehalten.

Nun tritt überraschend die bislang unbekannte Firma Nortwind Software mit ihrem Vertrieb Metronome Media auf den Plan. Das Softwarehaus aus Dänemark (sic!) legt mit „Drilling Billy" ein neues DOS-Spiel vor, das den Anwender bereits beim ersten Test nicht mehr losläßt und nachhaltig süchtig macht. Es bietet tolle Grafiken und überzeugende Soundeffekte; mit seiner harmlosen Spielidee ist es außerdem auch für Kinder geeignet. Der „bohrende Wilhelm" bringt auf jeden Fall frischen Wind in die schon seit viel zu langer Zeit unbewegliche Szene – da kann man nur hoffen, daß dem Erstling noch viele digitale Geschwisterchen folgen werden.



Der Held macht sich auf, um an den finstersten Orten dieser Welt sein Glück zu machen.

Hacken, daß die Späne fliegen

„Drilling Billy" ist ein modernes Leiterspiel, bei dem die dreidimensional animierte Spielfigur mit den Cursortasten über mehrere Plateaus geführt wird, die über Leitern miteinander verbunden sind.

Das Spiel führt durch es mehrere Welten. Sie zeichnen sich durch unterschiedliche Hintergrundgrafiken aus, die allesamt wunderschön gezeichnet sind. In jeder Welt gibt es typische „Lebewesen". Die Vollversion eröffnet dem Spieler fünf Welten mit insgesamt 100 verschiedenen Levels. In der Demoversion lassen sich zwar nur die Welten „Jungle" und „Construction Area" besuchen – das reicht aber bereits für mehrere lange Spielabende aus.

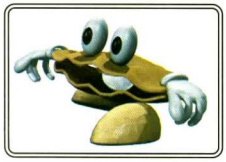
Auf den Plateaus der außerordentlich gelungenen Demo-Welt „Jungle" tummeln sich viele kleine Figuren, die an laufendes Obst erinnern – da gibt es Bananen, Ananasfrüchte und andere vitaminreiche Bösewichter, die den Helden bei einer Berührung sofort das Leben kosten. Und Billy hat im Gegensatz zur sprichwörtlichen Hauskatze leider nur drei Leben zur Verfügung. Ist das letzte verspielt, heißt es



„Game over". Dann muß man die Jagd nach dem besten Highscore erneut mit dem ersten Level beginnen.

Trotz der Gefahr für Leib und Spielleben muß Billy die boshaften Feindfiguren irgendwie aus dem Weg räumen, wenn er die einzelnen Levels bewältigen möchte. Wie soll man aber jemanden verhauen, wenn man ihn doch gar nicht berühren darf?

Kein Problem, denn das geht so: Billy versucht, mit Kennermiene den Weg abzuschätzen, den eine Banane oder eine Ananas in seiner näheren Umgebung wohl einschlagen wird. Dann stellt er sich der Frucht rechtzeitig in den Weg und beginnt mit Hilfe der Leertaste ein Loch in den Holzboden des Plateaus zu schlagen. Fällt die Frucht ins Loch, so bleibt sie dort hilflos hängen, und Billy kann ihr – wieder mit der Leertaste – mehrmals mit der Spitzhacke oder dem Holzhammer auf den fruchtig-weichen Kopf hauen. Nach einigen Schlägen zerplatzen die finsteren Gesellen und hinterlassen in einer kleinen Explosion viele kleine Bonusgegenstände, die sich durch Drüberlaufen einsammeln lassen.



Hat Billy es geschafft, alle Figuren im Level zu zerstören, so gilt dieser als bestanden, und der Folgelevel wird geladen. Jeder Level bietet eine neue Konstellation von Plattformen und wirft neue Gegner ins Gefecht. Auf diese Weise wird verhindert, daß sich Langeweile ins Spiel einschleicht. Jedesmal gibt es einige neue Gegner, die nicht so einfach zu zerstören sind. Einige der stabilsten Bösewichter müssen gleich durch mehrere Ebenen herabfallen, bevor sie zerschellen. Fallen sie nur von einer Ebene auf die direkt darunterliegende, so halten sie sich kurz den Brummschädel – und machen dann ziemlich angesäuert Jagd auf Billy.



Von Bomben und Regenbögen

Viele Bonusgegenstände, die im Level verstreut sind oder durch den „Tod" der Obstfiguren erzeugt werden, erhöhen nur das Punktekonto von Billy. Andere wirken hingegen auch als Power-ups.

Besonders trickreich sind die Bomben, die per Tastendruck ein Loch in die Plateau-Balken fräsen. Auch mit dem Preßlufthammer läßt sich das zeitaufwendige Anlegen der Löcher-Fallen extrem beschleunigen. Weitere Power-ups sind nicht minder nützlich: Der Power-Handschuh schließt Löcher ganz schnell wieder, der Regenbogen beschützt Billy vor feindlichen Berührungen, der Wecker stellt die Zeit wieder zurück (Billy muß gegen ein Zeitlimit antreten), und mit den Rennschuhen läuft der Held seinen Feinden davon.

Um an die Power-ups heranzukommen, sollte man nicht nur schauen, was von dem zerhämmerten Obst und Gemüse übrigbleibt. Ab und an fallen auch große Kisten vom Himmel. Stellt sich Billy genau auf eine solche Kiste und verharrt eine Sekunde an dieser Stelle, so explodiert der Behälter und verteilt die in ihm enthaltenen Power-ups und Bonusgegenstände gleich dutzendweise in der Gegend.

Alle Power-ups, die Billy eingesammelt hat, werden übrigens als Symbole am oberen Bildschirmrand eingeblendet. Mit der <Enter>-Taste aktiviert man sie bei Bedarf.

Bitte lesen Sie vor dem Installieren unsere Tips auf der Seite 6/7.

16 MB Arbeitsspeicher

Damit Drilling Billy den Holzhammer schwingen kann, müssen 16 Megabyte Arbeitsspeicher im Rechner vorhanden sein. Heutzutage ist das sicherlich kein Problem mehr, da viele überzeugte Spieler ihren Pentium mit deutlich mehr RAM ausgestattet haben. Es gibt aber auch noch eine 8-MB-Demo-Version, die wir Ihnen mit der nächsten Ausgabe der SharePlay nachreichen werden. Wer nicht warten kann, wird online im Internet fündig.

Steuerung

<Pfeil oben>	Billy klettert nach oben
<Pfeil unten>	Billy klettert nach unten
<Pfeil rechts>	Billy geht nach rechts
<Pfeil links>	Billy geht nach links
Leertaste/ <ALT>	Billy gräbt/schließt ein Loch
<Strg>	Billy wirft einen Tennisball
<Shift>	Billy schließt ein Loch
<P>	Pause
<Esc>	Ende und zurück zum Hauptmenü
<Enter>	Power-up aktivieren



Billy ist unterwegs im düsteren Dschungel. Hier lungert so manches üble Gemüse herum.

Drilling Billy

System:	486/66, 16 MB RAM, DOS ab 5.0, Super-VGA, Soundkarte
Autor:	Nortwind Software c/o Metronome Media, Sondermarksvej 16, DK-2500 Valby, Dänemark
E-Mail:	lbjmedia@metronome.dk
Internet:	http://www.metronome.dk/media/billy/
Preis:	200 dänische Kronen oder 31,50 $
Tip:	

Im Tetris-Rausch

Im Tetris-Rausch

Mit Weiterentwicklungen der Tetris-Idee unter Windows haben die beiden Software-Autoren Schenk und Horn für Furore gesorgt: „Magic Words“, „Pogo's Dreams“ und „ColorStar 2000“ sind nicht nur bei Shareware-Insidern bekannt und beliebt. Jetzt spendiert das norddeutsche Erfolgsteam allen SharePlay-Lesern einen klassischen Tetris-Clone als Vollversion. Viel Spaß bei „Stonestorm“!



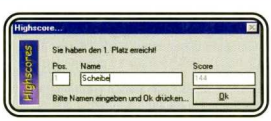
Stonestorm verstopft den Schacht mit den klassischen Tetris-Steinen – sofern der Spieler das nicht verhindert.

Es ist ganz merkwürdig: Die Männer in meinem Bekanntenkreis lassen sich am liebsten von einem schnellem Ballerspiel an den Bildschirm zwingen. Insbesondere die indizierten 3D-Shooter haben es den ansonsten so friedfertigen Kerlen angetan. Ganz anders die Frauen. Sie schwören auf einfach zu handhabende, aber komplexe Simulationen: „SimCity“ ist hier immer noch der besondere Günstling, obgleich dieses Spiel schon einige Jährchen auf dem Buckel hat. Darüber hinaus lassen sich die Damen aber auch gern von Spielen der Tetris-Klasse an den Monitor fesseln – und zwar für Stunden.

Das Entwicklerteam Schenk&Horn hat die Zielgruppe der Tetris-Freunde bereits mit mehreren ausgefallenen Weiterentwicklungen der klassischen Spielidee beglückt. Ihr neuestes Werk „Stonestorm“ haben sie der SharePlay freundlicherweise kostenlos zur Verfügung gestellt. Stonestorm ist ein Tetris-Clone ohne Schnörkel und Abwandlungen. Es wurde Wert darauf gelegt, das russische Vorbild so treffend wie möglich nachzubauen, ohne dabei auf die typische Schenk&Horn-Oberfläche für Windows zu verzichten.

Sobald das Programm aufgerufen ist, kann ein neues Spiel mit der Leertaste eingeleitet werden. Prompt fallen nacheinander die bekannten Tetris-Bausteine von oben in einen Schacht hinein. Beim Fallen lassen sich die Gebilde mit den Cursortasten nach rechts oder links bewegen, drehen oder beschleunigt absenken. Schafft es der Spieler, am Boden des Schachts eine geschlossene waagerechte Reihe zu bilden, so löst diese sich komplett auf und schafft Platz für nachrückende Steine.

Abhängig vom Punktestand wechselt Stonestorm von Zeit zu Zeit in einen höheren Level. Der Spieler bemerkt dies nicht nur anhand der ausgetauschten Hintergrundgrafik, sondern auch durch die wachsende Fallgeschwindigkeit der Spielsteine.



Das Ziel besteht auch bei Stonestorm darin, daß man sich mit einer möglichst hohen Punktzahl in der Highscore-Liste verewigt.



Wer möchte, kann Stonestorm auch mit dem Joystick spielen.

Stonestorm 1.0

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

Das Alles-in-allem-Sonderangebot

Für die Leser der SharePlay lassen sich Schenk&Horn nicht lumpen. Die Vollversion von Stonestorm 1.0 braucht nicht bezahlt zu werden. Es gibt auch keine Profi-Vollversion, für die Sie noch einmal in die Tasche greifen müßten. Dafür haben Sie aber Gelegenheit, ein einmaliges Schnäppchen zu machen. Schenk&Horn überlassen Ihnen ein Exemplar ihrer neuesten CD-ROM mit über 30 Produkten zum absoluten Kampfpreis von 79 DM. Passend dazu erhalten Sie alle Freischaltcodes, um die Testversionen auf der CD-ROM zu uneingeschränkt einsetzbaren Vollprodukten aufzuwerten.

Für nur 79 DM gibt es auf diese Weise die Vollversionen der bekannten Spiele „ColorStar 2000“, „Magic Words“, „Pogo's Dreams“, „WinBlocker“ und „Charly der Clown“. Darüber hinaus runden viele interessante Anwendungen wie „SH-CopyStar“, „SH-Strichcode“, „EtikettenStar“, „VokabelStar“ und „AudioStar“ das Komplettangebot ab. Ein Bestellformular für die Vollversions-CD-ROM läßt sich aus dem Programm heraus ausdrucken.

Im Tetris-Rausch

Vollversion – Spaceban

Weltraumratte als Kistenschieber



Unser IGOR-Zeichner Mathias Neumann ist durchaus kein Unbekannter in der deutschen Presse- und Computerlandschaft. Vor seinem Engagement bei der SharePlay hat Mathias für die Zeitschriften „ASM", „PC Spiel" und „in'side Multimedia" den Pinsel in den Farbeimer getaucht. Vor fast zehn Jahren erschien in der „ASM" die erste Episode seines Kult-Cartoons „Space-Rat". Bei Andreas Hartwigs Sokoban-Clone „Spaceban" feiert die Weltraum-Ratte ein Wiedersehen mit ihren Fans.

Spaceban ist ein Spiel für alle überzeugten Sokoban-Freunde, die nach neuem Stoff suchen. Wer in seiner Freizeit gerne Kisten in verwinkelten Räumen hin- und herschiebt, der kann das nun auch Comic-unterstützt mit der Space-Rat im Schlepptau tun. Die Vollversion von Spaceban, die alle SharePlay-Leser hiermit als Geschenk bekommen, bietet zu diesem Zweck gleich ein ganzes Dutzend Levels an, die es zu knacken gilt.

In dem dreidimensional gestalteten Lagerraum von Spaceban stehen mehrere Kisten herum. Die Weltraum-Ratte hat die Aufgabe, sie auf diverse Transmitter zu schieben, die regelmäßig geleert werden.

Wie man es bei einem Sokoban-Clone erwarten darf, ist es gar nicht so einfach, die Kisten durch die schmalen Gänge zu bekommen. Sie lassen sich nur einzeln bewegen, wobei die Space-Rat ihre Last stets nur vor sich herschieben und nicht etwa ziehen kann. Hat man eine Kiste in eine Sackgasse bugsiert, ist guter Rat teuer: Normalerweise würde man sie nun nicht mehr bewegen können: Geübte Sokoban-Fans geben einen solchen Level-Versuch gleich verloren. Spaceban stellt an dieser Stelle allerdings eine ungewohnte Möglichkeit zur Verfügung: Steht eine Kiste an der Wand und ist hinter der Space-Rat ein Feld frei, so kann man die Kiste hervorholen, indem man die Ratte einmal gegen die Kiste bewegt.

Die Transmitter werden im Level als viereckige Felder mit einer gelbgraugestreiften Umrandung dargestellt. Bei der Annäherung an ein Transmitterfeld ist allerdings Vorsicht geboten. In der Statuszeile zählt das Programm fortwährend einen Beam-Countdown hoch. Erreicht die Anzeige alle paar Sekunden ihr Maximum, so werden alle Kisten auf den Transmitterfeldern weggebeamt – steht die Space-Rat gerade ebenfalls auf einem solchen Feldern, so verschwindet auch sie im Hyperspace – das Spiel muß dann von neuem begonnen werden. Erschwerend kommt hinzu, daß ein kleiner Roboter im Level Patrouille fliegt. Berührt der künstliche Störenfried die Ratte, so überlebt sie diese Begegnung nicht – alle Kisten wandern dann wieder an ihren ursprünglichen Platz zurück.

Wer sich an einem bestimmten Level immer wieder die Zähne ausbeißt, muß sich zum Glück nicht grämen: Über die Statuszeile kann der Spieler jederzeit zu einem beliebigen Level wechseln.

Übrigens: Spaceban ist nicht das erste gemeinsame Projekt von Andreas Hartwig und Mathias Neumann. Bereits Anfang 1995 erschien das Adventure „Eine schrecklich nette Redaktion – die Nacht des grünen Meteors", und im Herbst des gleichen Jahres konnte man sich durch „Die geheimen Memoiren des Howard Carter" hindurchtüfteln. Fortsetzung folgt (hoffentlich) ...



Die Weltraum-Ratte ist wieder da! Helfen Sie ihr, alle Kisten in einem Keller auf die entsprechend markierten Transmitter-Felder zu verschieben.

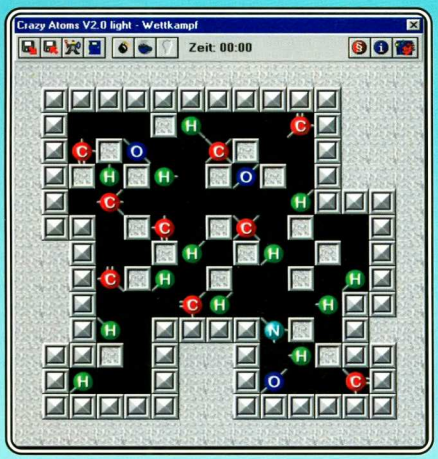
Spaceban

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	SL Andreas Hartwig, Zittauer Str. 31, 02730 Ebersbach Zeichnungen von Mathias Neumann, Bahnhofsplatz 7, 63150 Heusenstamm
E-Mail:	space-rat@t-online.de
Preis:	gratis für alle Leser
Tip:	

Light-Vollversion – Crazy Atoms 2.0

Darf's ein Atömchen mehr sein?

Der Traum aller Chemiker wird wahr: Mit „Crazy Atoms" lassen sich komplexe Moleküle aus einzelnen Atomen zusammensetzen. Unsere Light-Vollversion erlaubt es auch ohne kompliziertes Equipment, Stoffe verschiedenster Art zu synthetisieren. Daß man dabei auch noch geschickt planen und gegen die Zeit kämpfen muß, macht die Sache für echte Spielefans noch interessanter.



Auf die Plätze...



Im Vorschaufenster zeigt Crazy Atoms eine Blaupause des herzustellenden Moleküls.

Die Softwareschmiede des Österreichers Josef Stöckl hat über zwei Dutzend Denk- und Geschicklichkeitsspiele hervorgebracht – eines davon hört auf den Namen „Crazy Atoms". Die Light-Vollversion dieses Spiels, die Stöckl allen SharePlay-Lesern zum Geschenk macht, erlaubt es Ihnen, 100 Levels zu absolvieren, ohne einen zusätzlichen Pfennig anzulegen. Wer dann noch neugierig auf den Rest ist, der kann beim Autor die Profi-Vollversion mit insgesamt 330 Molekülbauplänen bestellen.

In jedem einzelnen Level baut „Crazy Atoms" einen neuen Parcours aus 225 Feldern (15 Spalten zu je 15 Zeilen) auf, in dem die einzelnen Atome eines Moleküls verstreut sind. In einem zweiten Fenster ist die Blaupause zu sehen, nach der alle Hobby-Atomphysiker vorgehen sollten. Im ersten Level wird noch ganz ordinäres Wasser zusammengebraut, in den Folgeleveln geht es bereits um die Produktion von komplexen organischen Verbindungen wie Methan, Methanol, Äthylen und Propylen.

Die Atome, die das Programm in einem wahren Labyrinth aus großen Räumen und schmalen Gängen versteckt, erinnern stark an einen 3D-Modellkasten aus dem Chemieunterricht. Die klobigen Kugeln mit den dünnen Stiftchen, die eine Molekülbindung simulieren sollen, kommen uns jedenfalls durchaus bekannt vor.

Wer die verschiedenen Teile zu einem Molekül zusammenzufügen möchte, muß planvoll vorgehen. Die einzelnen Atome lassen sich mit der Maus leicht in eine der vier Himmelsrichtungen schubsen. Wenn sie erst einmal in Bewegung sind, können sie nur noch von einer Mauer oder von anderen Atomen gestoppt werden. Da sich die flüchtigen Teilchen nicht immer an der Stelle anhalten lassen, an der man sie braucht, muß man vorausschauend denken und sie so geschickt in Position bringen, das sie am Ende doch noch zusammenfinden.

Schafft man diesen geistigen Kraftakt, so löst sich das frisch zusammengefügte Molekül auf, und der nächste Level mit einem neuen Molekül und einem neuen Labyrinth wird geladen. „Crazy Atoms" speichert übrigens für jeden Level die Bestzeit des Spielers. Wer alle 100 Levels durchgespielt hat, der kann immer noch versuchen, seine persönlichen Bestzeiten für die verschiedenen Level zu schlagen.

Im Vorschaufenster läßt sich übrigens ganz gezielt ein zu spielender Level auswählen. Es ist also nicht nötig, die 100 Levels in der vorgegebenen Reihenfolge zu absolvieren. Allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad von einem Level zum nächsten stark an – im zweiundachtzigsten braucht man dann genau das Molekül in den Adern, das es am Bildschirm gerade nachzubauen gilt: Adrenalin.

Crazy Atoms 2.0

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Josef Stöckl, Kundmanngasse 10/9, A-1030 Wien
E-Mail:	106371.1776@compuserve.com
Preis:	gratis für alle Leser; Vollversion: 20 DM
Tip:	🐰🐰🐰🐰

Vollversion – Crazy Sets 1.1

Trickreiche Symbolspiele



„Crazy Sets" bringt das Gehirn zum Kochen. Wer es schafft, nach ziemlich ausgebufften Regeln immer neue Dreierkombinationen auf dem kleinen Spielbrett zu markieren, der darf sich bald in der Highscore-Liste verewigen. Eines ist mal ganz sicher: Das Spiel mit den bunten Symbolen schult die Konzentrationsfähigkeit ganz ausgezeichnet.

Die auf der Heft-CD vorliegende Vollversion von „Crazy Sets" verteilt nach dem Spielstart 81 Karten auf einer Spielfläche, die immer 16 Karten auf einmal sehen läßt. Um die Karten nach und nach vom Spielbrett zu entfernen, müssen Kartengruppen, eben „Crazy Sets", gebildet werden. Ein solches Set besteht immer aus drei Karten, die nach bestimmten Regeln zusammengestellt werden.

Zunächst seien allerdings ein paar Worte zu den Karten erlaubt: Es gibt vier Eigenschaften, durch die sich die einzelnen Karten voneinander unterscheiden. Da wäre zuerst die Farbe: Eine Karte kann rot, blau oder grün sein. Als nächstes geht es um die Form – es gibt Dreiecke, Rechtecke und Kreise. Die dritte Eigenschaft ist der Inhalt: Die erwähnten Formen können komplett ausgemalt, leer oder mit einer Schraffur versehen sein. Viertens hätten wir schließlich noch den Zahlenwert – auf einer Karte sind entweder ein Symbol, zwei oder drei abgebildet.

Crazy Sets 1.1

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Josef Stöckl, Kundmanngasse 10/9, A-1030 Wien
E-Mail:	106371.1776@compuserve.com
Preis:	gratis für alle Leser
Tip:	✌✌✌✌

Vier knallharte Bedingungen

Um aus den Karten ein Set zu bilden, muß jede der vier Eigenschaften bei den drei selektierten Karten entweder vollkommen identisch oder komplett verschieden sein. Ein einfaches „Crazy Set" wäre demnach eine Dreiergruppe aus Rechteck-Karten der gleichen Farbe mit jeweils gleichem Inhalt. Etwas komplizierter ist dieses Set strukturiert: 1 grünes leeres Dreieck, 2 rote ausgemalte Vierecke und 3 blaue schraffierte Kreise.

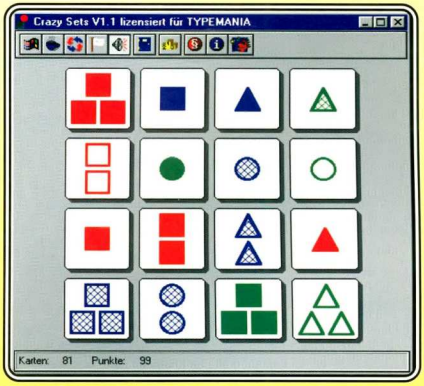
Klickt man drei passende Karten mit der Maus an, so lösen sie sich sofort auf, und die darunterliegenden Karten werden eingeblendet. Gleichzeitig erhöht sich der Stand des Punktekontos. Dieses sollte der Spieler gut im Auge behalten – pro vergehender Spielsekunde wird es nämlich gemeinerweise um einen Punkt erleichtert. Wenn der Stand bei Null angekommen ist, hat man das Spiel verloren..

Lassen sich auch beim besten Willen keine neuen Dreierkombination mehr auf der Spielfläche ausmachen, so kann man die verbleibenden Karten mischen und neu verteilen lassen. Diese Schummelhilfe muß allerdings mit vielen Punkten teuer bezahlt werden.

Die vier großen Fragen auf dem Weg zu einem „Crazy Set"

- Ist die Farbe bei allen drei Karten genau gleich oder wirklich verschieden?
- Ist die Anzahl der Symbole bei allen drei Karten genau gleich oder wirklich verschieden?
- Ist die Form bei allen drei Karten genau gleich oder wirklich verschieden?
- Ist der Inhalt bei allen drei Karten genau gleich oder wirklich verschieden?

Bitte lesen Sie vor dem Installieren unsere Tips auf der Seite 6/7.

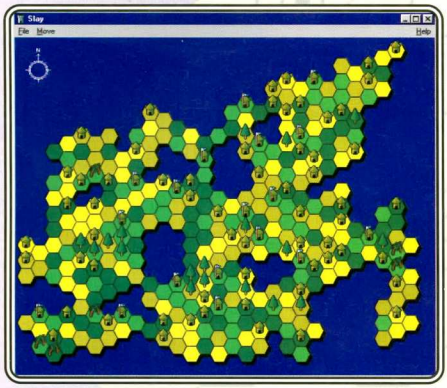


Noch 81 Karten auf dem Tisch – und keine Idee, wo um alles in der Welt ein „Crazy Set" versteckt sein könnte. Finden Sie eines?

Light-Vollversion – Slay

Erbitterter Inselkrieg

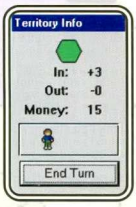
Auf einer kleinen Insel haben sich alle Großgrundbesitzer heillos zerstritten. Mit Waffengewalt machen sich die grimmigen Gutsherren daran, ihre widerborstigen Gegner zu vernichten und das Eiland für sich selbst zu erobern. Slay erlaubt es bis zu sechs Spielern, sich an dieserArt von Strategietraining zu beteiligen.



Slay ist eine „Risiko"-Variante, die ihre zahlreichen Konkurrenten schon optisch auf die Plätze verweist.

Slay macht süchtig. Das ist keine Hypothese, sondern ein Faktum. Kaum daß Slay auf einem Rechner installiert ist, finden sich auch schon einige „Risiko"-Freunde an, die in Sekundenschnelle zu überzeugten Diktatoren reifen und versuchen, die Inselwelt von Slay mit ihren Armeen zu überrollen.

Da macht es Sinn, neben der bereits bekannten Shareware-Fassung auch einmal unsere für SharePlay-Leser kostenlose Light-Vollversion auszuprobieren. Während in der Testversion lediglich ein menschlicher Kriegsherr gegen diverse Computergegner einheitlicher Kampfstärke antreten kann, dürfen bei der Light-Vollversion gleich sechs Spieler gegeneinander kämpfen. Und sollte doch einmal ein Computergegner mit von der Partie sein, so kann er in der lizenzierten Fassung auf drei unterschiedliche Spielstärken eingeschworen werden. Außerdem stehen bei unserer Light-Version gleich drei verschiedene Inselwelten zur Verfügung, die abwechselnd geladen werden – nicht nur eine Insel, die viel zu schnell erkundet und „ausgelutscht" ist.



Nach einem Mausklick auf eine Hütte mit Fahne zeigt Slay die Soldaten, die sich per Drag&Drop herausziehen lassen.

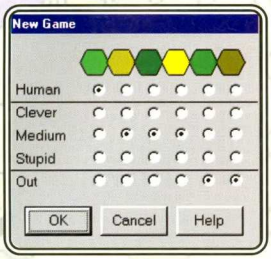
Nach dem Spielstart mit dem Befehl *File/New* kann der Spielleiter festlegen, wie viele Kontrahenten an der aktuellen Partie beteiligt werden. Es ist durchaus möglich, Slay zu zweit zu spielen, wenn man vier Gegner aus dem Spiel nimmt. Ungleich unterhaltsamer gestaltet sich die Jagd nach neuem Territorium aber dann, wenn man sie zu sechst angeht.

Stehen die Mitspieler fest, lädt Slay eines der drei Inselreiche und teilt es in lauter bunte Sechsecke ein. Der erste Spieler, der an der Reihe ist, hofft nun, daß wenigstens einige Felder seiner Farbe direkt zusammenhängen. Dann plaziert Slay nämlich eine kleine Hütte auf einem der Felder. Vor diesem Bauwerk flattert eine kleine blaue Fahne im Wind.

Das ist das Signal zum Start: Eine Fahne weist auf Soldaten hin, die sich in der Hütte verbergen. Klickt man ein solchermaßen markiertes Gebäude an, so gibt ein kleines Zusatzfenster über die verfügbaren Soldaten darin Auskunft. In der ersten Runde lassen sich die betreffenden Figuren per Drag&Drop übrigens nur auf den eigenen Feldern ablegen – und zwar auf genau den Feldern, die zu der Hütte gehören, aus der man die Soldaten entnommen hat. Ein zweites Zusatzfenster zeigt ein kleines Abbild der Insel. Hier werden alle derzeit verfügbaren Einheiten durch blinkende rote Punkte dargestellt. Erst wenn alle Soldaten plaziert sind, erlöschen diese Punkte. Mit dem Button *End Turn* wird die erste Runde für Spieler 1 abgeschlossen, und der nächste Spieler kann seine Mannschaften aufstellen.

Von Türmen und Eroberungen

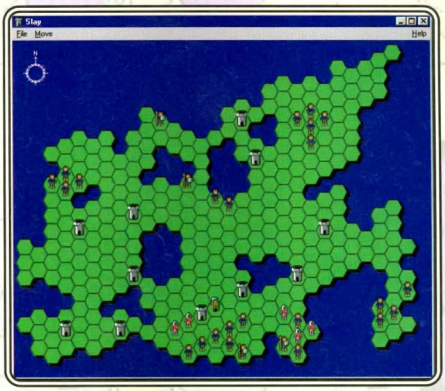
In der zweiten Runde beginnt der Kampf. Alle Soldaten, die einsatzbereit sind, bewegen sich auf dem Bildschirm – so lassen sie sich leicht erkennen. Jede Soldatenfigur kann pro Runde nur einmal gezogen werden, also sollte man sich möglichst früh eine geeignete Strategie zurechtlegen.



Wer soll mitspielen?

Das Ziel besteht natürlich für jeden Spieler darin, seinen Einflußbereich zu vergrößern und die eigenen Felder gut zu schützen. Sobald jemand eine seiner Figuren auf ein unbesetztes Feld fremder Farbe schiebt, das an das eigene Territorium angrenzt, so wird dieses Feld vereinnahmt und wechselt die Farbe. Steht allerdings auf dem betreffenden Feld eine gegnerische Figur, so ist es erst einmal tabu und kann nicht annektiert werden. Geschickte Spieler nehmen deswegen erst einmal alle leeren Felder der Umgebung ein, bevor sie es auf einen Kampf ankommen lassen.

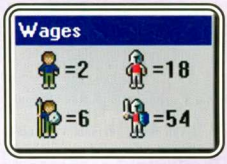
In den Krieg zu ziehen ist bei Slay nicht ganz leicht. Die Soldaten der verschiedenen Spieler sind einander prinzipiell ebenbürtig. Um einen einfachen feindlichen Soldaten schlagen zu können, muß man zuvor zwei der eigenen Figuren zusammenfassen und einen „Speerträger" daraus bilden. Dieser kann einfache Soldaten schlagen und Hütten einstampfen. Um wiederum einen Speerträger zu vernichten, benötigt man einen „einfachen Ritter", der folgerichtigerweise aus der Kombination eines Speerträgers mit einem einfachen Soldaten entsteht. Dann gibt es noch eine vierte Figur, den „Ritter mit Schwert und Schild". Dieses Produkt aus zwei einfachen Rittern ist nahezu unüberwindlich.



Hurra, die Insel gehört uns, alle Feinde sind besiegt worden!



Die „Rankings" zeigen den Zwischenstand des Krieges an.



Was kosten mich meine Soldaten?

Von Bäumen und Soldaten

Natürlich besteht ein einfacher Weg darin, schnell mehrere Ritter zu produzieren und mit ihnen eine Schneise quer durch die Insel zu schlagen. Allerdings wäre ein solches Ritterheer viel zu teuer.

Vor jeder neuen Runde zählt Slay die Felder, die zu einem zusammenhängenden Territorium gehören. Kommen dabei genügend Punkte zusammen, so können die bislang rekrutierten Soldaten und Ritter bezahlt werden. Reicht der Sold nicht aus, so sterben die Ritter einfach – dann bleiben nur noch Holzkreuze auf den Feldern zurück.

Das wissen die Feinde natürlich auch und versuchen deswegen, das Territorium der Gegner geschickt in mehrere voneinander getrennte Bereiche aufzuteilen. Dann bilden sich flugs neue Hütten auf den Abschnitten. Wenn daraufhin die Feldgröße nicht mehr ausreicht, um die Soldaten zu versorgen, ist eine große Armee schnell erledigt. Gute Strategen unterhalten deswegen ein großes Fußvolk und verzichten auf die teuren Raubritter, wo immer es geht.

Erschwerend kommt hinzu, daß ab und an Bäume auf den Feldern wachsen. Ein Feld mit Baum bringt aber keine Punkte mehr – auch das kann schnell dazu führen, daß es der Armee an den Kragen geht. Um die Bäume zu vernichten, muß der Spieler Soldaten auf die bewachsenen Felder stellen – da die Figuren aber nur einen Zug pro Runde ausführen können, hält das den Feldherrn von wichtigen Eroberungen ab.

Rapunzel, Rapunzel...

Verfügt ein Spieler über ein großes Territorium, so flattern die Fahnen der Hütten in jeder neuen Runde – es gibt neue Soldaten satt. Ab und an bietet Ihnen das Spiel als Alternative zum 08/15-Soldaten einen Turm an. Diese Türme (leider ohne einsitzende Rapunzel) sollten eifrig genutzt werden, um Streifen des eigenen Gebiets vor Feinden zu schützen. Gerade an schmalen Verbindungslinien zwischen größeren Bereiches des Territoriums schlagen die Mitspieler gern zu, um das gegnerische Gebiet in mehrere Teile zu zerschlagen. Ein gut plazierter Turm schützt die Felder im direkten Umkreis vor allen Übergriffen – sie lassen sich dann nur noch mit einem Ritter erobern. Und wer hat den schon?

Wenn man von diesen Spielregeln ausgeht, macht Slay als „Risiko"-Variante keinen übermäßig komplizierten Eindruck. Der Spieler muß weder Länder auszählen noch mit irgendwelchen Bonuskarten jonglieren. Hier kommt es allein auf Taktik und Schlachtenglück an. Dazu kommt noch, daß die Grafik des Spiels wirklich bemerkenswert ist. Sie wartet mit einfachen 3D-Effekten und äußerst ansprechenden Animationen auf. Der Programmierer Sean O'Connor zeigt mit Slay, daß es sehr wohl möglich ist, auch mit wenig Aufwand und Manpower einen potentiellen Bestseller zu entwickeln.

Der Münchner Systhema-Verlag hat jedenfalls schnell zugegriffen und sich die Vollversion für seine rasch anwachsende ROMEO-Reihe gesichert. In der Vollversion stehen unendlich viele Inselreiche zur Verfügung, so daß man auch in einhundert Jahren noch an neuen Strategien tüfteln kann.

Bitte lesen Sie vor dem Installieren unsere Tips auf der Seite 6/7.

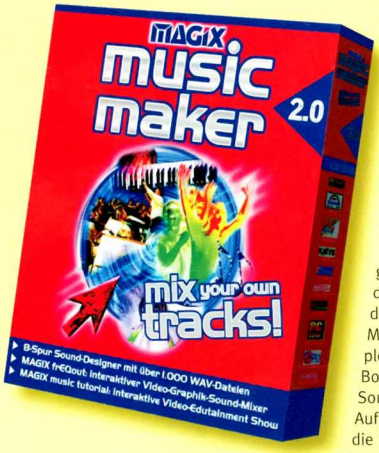
Slay Light

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte, 256-Farben-Modus
Autor:	Sean O'Connor, Whitney Drive, Stevenage, Herts, SG1 4BJ, England
E-Mail:	spto@cityscape.co.uk
Internet:	http://www.cityscape.co.uk/users/gx96/
Preis:	gratis für alle Leser; Vollversion: 29,90 DM
Kaufhausvertrieb:	Systhema-Verlag, Frankfurter Ring 224, 80807 München
Tip:	

Trial-Version – Magix Music Maker 2.0

Techno-Groove aus PC-Boxen

Der Computer als Bastelkasten für Melodie und Rhythmus – das ist die Lösung für alle Musikfreunde, denen zum Komponieren nach klassischer Art die entsprechende Ausbildung fehlt. Mit unserer zeitlich unbeschränkt einsetzbaren Trial-Version des „Magix Music Maker" lassen sich irre Sounds ganz einfach per Drag&Drop zusammenfügen. Probieren Sie es aus!



Die besten Tanznummern auf einer Party sind immer die ganz simplen Songs. Drums als Hintergrund, jede Menge Beats obendrauf, dazu Vocal-Phrasen und diverse Soundeffekte – fertig. Ein solchermaßen zusammengebauter Song läßt sich leicht in seine Bestandteile zergliedern und wirkt dann gar nicht mehr kompliziert. Schnell bekommt man beim Analysieren der modernen Techno- und Funk-Songs selbst Lust, ein Lied zu komponieren und zu spielen. Viele Musikfreunde haben allerdings weder Notenkenntnisse, noch können sie ein Instrument spielen. Böse Zungen behaupten, daß das auch für viele erfolgreiche Musiker gilt. Tatsache ist, daß es heutzutage auch für Laien kein Problem mehr ist, sich musikalisch zu engagieren. Eine Methode dafür stellt der „Magix Music Maker" dar.

Das Münchner Programm macht aus dem heimischen PC sozusagen einen digitalen Songwriter. Seine Arbeitsweise und Handhabung sind so einfach und klar strukturiert, daß selbst Kinder beeindruckende Songs damit herstellen können. Inzwischen haben zwar viele Verlage eigene Clones und Variation des Programms auf den Markt geworfen, aber an das Original kommt niemand so leicht heran.

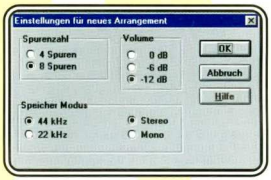
Komponieren mit der Maus

Eine funktionsfähige Demo des „Magix Music Maker" liegt auf der Heft-CD vor. Nach dem Start liest das Programm die beiliegenden Soundsamples im Wave-Format ein und stellt sie in einer Auswahlliste zur Verfügung. Drei Dutzend Waves kann der Anwender in der Testversion benutzen. In der Vollversion sind es bereits 1200, wobei man Tausende von neuen Samples gesondert auf weiteren Silberlingen kaufen kann.

Mit dem Befehl *Datei/Neues Arrangement* wird eine neue Songdatei im platzsparenden VIP-Format erzeugt. In einer Dialogbox verrät der angehende Musiker dem Programm, ob er 4 oder 8 Spuren zum Komponieren nutzen möchte, ob die Sounds in einer Auflösung von 22 oder 44 KHz, in Mono oder in Stereo zu speichern sind. Wichtig ist, bereits im Vorfeld zu bedenken, daß die eigenen Songs in den Arbeitsspeicher geladen werden. Um 20 Sekunden Musik zu verwalten, braucht man rund 4 MB RAM. 50 Sekunden Sound setzen 8 MB voraus, und für anderthalb klangvolle Minuten sind 16 MB erforderlich.

Nachdem eine neue Arrangement-Datei angelegt worden ist, kann es gleich mit dem Musizieren losgehen. Per Mausklick auf ein Wave-Sample wird dieses sofort über die Boxen abgespielt, die an der Soundkarte angeschlossen sind. Auf diese Weise kann man sich die Klangbibliothek schnell probeweise anhören.

Die erste Aktion beim Komponieren sollte darin bestehen, einen mitreißenden Beat festzulegen. Das Sample BASDRUM1.WAV eignet sich für diesen Zweck hervorragend. Ziehen Sie die Wave-Datei einfach aus der Vorschau auf die ersten beiden Spuren. Sie werden feststellen, daß die Samples stets in Blockform auf den Spur-Feldern plaziert werden. Reihen Sie mehrere BASDRUM1-



Je mehr Spuren Ihr Arrangement hat, desto komplexer werden die Songs.

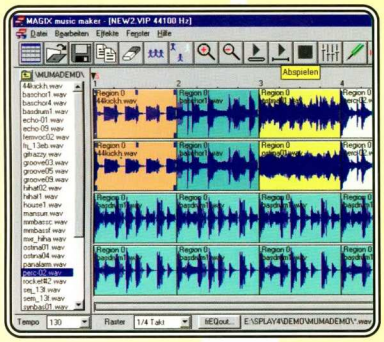
Wir verlosen 10 x Magix Music Maker 2.0

Na, sind Sie auf den Geschmack gekommen? Wenn Sie Lust auf mehr Sound haben und mit der Vollversion des „Magix Music Maker 2.0" musizieren möchten, dann haben wir eine gute Nachricht für Sie. Die Firma Magix hat uns zehn Exemplare der Vollversion spendiert, die wir an dieser Stelle verlosen. Mitmachen können alle Leser, die mit der Demoversion bereits einen eigenen Song programmiert haben. Schicken Sie uns einfach Ihre VIP-Datei auf Diskette zu. Sollten Sie beim Komponieren allerdings eigene Soundsamples verwendet haben, benötigen wir unbedingt ein (gern auch geZIPtes) WAV-File. Alle Songs werden dann auf der Heft-CD zur übernächsten SharePlay-Ausgabe veröffentlicht. Der Einsendeschluß ist der 16. Juli 1997. Bitte senden Sie alle Beiträge an die Redaktionsadresse: Redaktionsbüro Typemania, Kennwort „Music Maker", Riemeisterstr. 118, 14169 Berlin

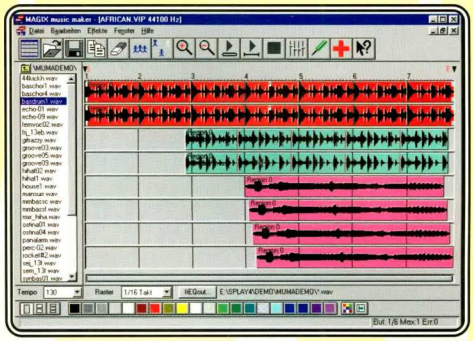
Die Gewinner werden unter Ausschluß des Rechtswegs ermittelt.

Der Karstadt und Magix-„Music Award"

Seit dem 1. Juli 1996 veranstalten Karstadt und Magix zusammen das Music-Award-Ausschreiben. Alle drei Monate gibt es – für die Laufzeit eines Jahres – tolle Preise zu gewinnen. Wer sich bis Ende Juni 97 noch meldet, kann außerdem einen Plattenvertrag für seine selbst komponierte Musik gewinnen. Gesucht wird der beste „Magix Music Maker DJ", der durch einen mit dem „Music Maker" komponierten Song so richtig überzeugt. Um mitzumachen, muß man ein Tape mit einem Song, ein Foto und ein ausgefülltes Teilnahmeformular an Magix-Network, Kürnbergstraße 35, 81369 München einsenden. Teilnahmeformulare gibt es bei Magix oder bei Karstadt.



Ein Song klingt immer dann besonders gut, wenn Sie zwei Spuren für einen einheitlichen Beat nutzen. Dann haben Sie immer noch ein paar Spuren für die Melodie und die Effekte frei.



Einige VIP-Dateien liegen der Demo bereits bei. Spielen Sie diese Songs unbedingt einmal ab, um einen Eindruck von der Leistung des „Magix Music Maker" zu gewinnen.

Blöcke aneinander, so daß ein durchgehendes „Band" erzeugt wird. Ein Druck auf den *Abspielen*-Button läßt diese Sample-Kette probeweise abfahren – bereits dabei kann man die Samples schon wieder in die Mangel nehmen und bearbeiten.

Paßt der Beat, so sollten Sie sich anschließend um die entscheidenden Samples kümmern, die dem Song sein „Gesicht" verleihen. Zur Demoversion des „Magix Music Maker" gehören schöne Vocals mit weiblichen Stimmen, abgedrehte Soundeffekte, aber auch Instrumentenklänge und Techno-Beats. Mit ein wenig Geschick lassen sich die Waves so miteinander verknüpfen, daß ein Klangteppich ohne Ecken und Kanten entsteht. Notfalls werden mißklingende Töne eben wieder aus dem Soundboard herausgelöscht – das ist gar kein Thema.

Effekte zum Ausprobieren

Wer bislang vom Komponieren am PC überhaupt keine Ahnung hatte, der wird überrascht sein, wie rund die Songs mit dem „Music Maker" klingen. Es stehen viele Befehle bereit, mit denen sich markierten Samples ein Halleffekt, ein Echo oder ein Filter zuweisen läßt. Darüber hinaus stattet das Programm jedes Soundobjekt mit einem „Anfasser" aus – so wie es ein Grafiksystem mit Bildbestandteilen macht. Die „Anfasser" dienen als Manipulationsmedium und erlauben es, mit der Maus Parameter wie Spiellänge, Lautstärke, Fade-In- und Fade-Out-Passagen für jedes einzelne Objekt zu beeinflussen. Das Abändern der ursprünglichen Samples stellt angesichts solcher simpel zu handhabenden Funktionen kein Problem dar. Gelungene Sample-Kombinationen lassen sich zu Gruppen zusammenfassen – das ist eine weitere Parallele zu objektorientierten Grafiksystemen.

Die fertigen Songs werden mit dem Befehl *Datei/Arrangement speichern* in einer VIP-Datei gesichert. Files dieser Art sind sehr klein, weil sie nicht das eigentliche Samplematerial enthalten – vielmehr bestehen sie aus Skripttexten, die auf die im Song verwendeten Wave-Samples verweisen. Um einen Song auch an Dritte weiterreichen zu können, legt man das komplette Soundergebnis mit dem Befehl *Datei/Arrangement exportieren* als Wave-Datei ab. Findige Musiker entwerfen auf diese Weise beispielsweise eine ganz persönliche Startmusik für ihre Windows-Oberfläche.

Magix Music Maker 2.0

System:	486/66, 8 MB RAM, Windows 3.1, Maus, 16-Bit-Soundkarte
Autor:	Magix, Kürnbergstraße 35, 81369 München
Internet:	**http://www.magix.net**
Preis:	99 DM
Tip:	

Vorteile der Vollversion

Die Vollversion des „Magix Music Maker" kommt gleich mit 540 MB an Sounds daher, die sich für eigene Musikstücke verwenden lassen.

Zum Vollprodukt gehört außerdem das „Magix Music Tutorial". Hier besucht der Anwender Matt und seine Band im multimedialen Proberaum. John (Bass), Chris (E-Gitarre) und Steve (Keyboards) erklären dem Musikfreund Schritt für Schritt und Instrument für Instrument, wie man wirklich Songs schreibt und arrangiert. Begriffe wie „Bridge", „Intro", „Fine Tuning" und „Fade" sind bald keine Fremdwörter mehr und finden sich auch bei der Arbeit mit dem „Music Maker" wieder.

Wirklich hip ist das Modul „Magix Freqout". Damit lassen sich die Songs, die man mit Hilfe des „Music Maker" gestaltet hat, zu einer individuellen Mischung aus Videos, Grafiken und Soundelementen (Ambient, Hardcode, Hip-Hop, House, Jungle, Techno, Trance) verbinden.

Demos ohne Ende: Magix Music Painter und Magix Music Studio

Magix hat mit seinem „Music Maker" ein Kultprogramm vorgelegt, das zu den Bestsellern zählt. Da wundert es niemanden, daß Magix zwei weitere Programme zum gleichen Thema auf Kiel gelegt haben. Spielbare Demos dieser Programme finden Sie ebenfalls auf unserer Heft-CD vor.

Der „Magix Music Painter" erinnert vom ersten Eindruck her an ein gewöhnliches Zeichenprogramm, das mit Standardfunktionen wie Freihand-Zeichnen, Linien, Rechteck, Kurven, Spraydose oder Pinsel aufwartet. Ein Mausklick reicht allerdings aus, und schon werden die Pinselstriche – man lese und staune – in Töne verwandelt. Ein Punkt entspricht einem kurzen Ton, die Linie gibt einen lang gehaltenen Ton an, und eine Diagonale erzeugt eine Tonleiter. Musik und visuelles Gestalten – endlich vereint. Zum Lieferumfang des „Music Painter" gehört auch ein 64-Spur-MIDI-Sequenzer.

Mit dem „Magix Music Studio" schneiden musikbegeisterte Anwender Musik von Kassetten, CDs oder Videos neu zusammen, fügen Effekte hinzu und spielen den neuen Mix zurück aufs Band – und das in DAT-Qualität bis 48 KHz.

Krypton Egg 1.0

Mauern mit Monstern



Eine Wand aus stahlharten Eiern gilt es bei „Krypton Egg“ abzutragen. Während flugtaugliche Monster ihre Brut beschützen, hat der Spieler nur einen Schläger und einen Ball zur Verfügung, um seiner destruktiven Arbeit nachzugehen. Dieser „Breakout“-Clone beweist, daß bewährte Spielideen, wenn sie pfiffig serviert werden, immer wieder zünden können.



Wenn bestimmte Steine durch Ballbeschuß aufgelöst werden, fallen Power-ups vom Himmel – sie werden durch Auffangen aktiviert.

Als man mit dem Begriff „Videospiel“ noch Groschengrab-Automaten in Gaststätten verband, erblickte ein ebenso simples wie reizvolles Spielprinzip das Licht der Welt: „Breakout“ hieß der Automat, bei dem der Spieler eine Wand aus rechteckigen Steinen dadurch abbauen sollte, daß er mit einem verschiebbaren Schläger immer wieder einen Ball dagegenprallen ließ. Jeder verpaßte Ball entsprach einem verlorenen Spielerleben und brachte den hoffnungsvollen Schlägerakrobaten dem gefürchteten „Game over“ einen Schritt näher. Als dann zu Beginn der achtziger Jahre die Heimcomputer ihren Siegeszug antraten, gab es sofort die ersten Umsetzungen des Mauerbrecherspiels für Atari, Commodore und Genossen. Bis heute hat das „Breakout“-Spielprinzip, das wie kaum ein anderes die Reflexe des Spielers herausfordert, immer wieder neue Umsetzungen und Variationen erlebt. Einer der Höhepunkte dieser Geschichte hörte übrigens auf den Namen „Arkanoid“.

Auch das französische Windows-Spiel „Krypton Egg“ bildet ein – wenn auch spätes – Glied in dieser Kette. Diesmal sind in der wohlbekannten Mauer Krypton-Eier plaziert, und die gilt es zu erwischen. Die aktuelle Eiersuche spendiert dem alten Pingpong-Erlebnis nicht nur viel Farbe, sondern auch Steine im 3D-Look, die einige interessante Spezialitäten verbergen. Eliminiert man bestimmte Steine, so werden dadurch Power-ups verschiedener Art ausgelöst, die von oben auf den Schläger des Spielers herabregnen. Mancher dieser Goodies verbreitert die Fläche des Schlägers, mancher vergrößert die herumfliegenden Bälle, wieder ein anderer spendiert zusätzliche Bälle oder montiert Flugdüsen am Schläger, so daß dieser in seiner Bewegung nicht mehr auf die horizontale Ebene beschränkt bleibt. Allerdings gibt es auch unangenehme Überraschungspäckchen – sie fangen beispielsweise den Schläger in einem Gitter ein, so daß er für kurze Zeit unbeweglich ist.

Monstertreiben

Während sich der Spieler noch verbissen an die Aufgabe herantastet, die Krypton-Eier in der Mauer zu zerstören, poppen aus einem Loch in der Decke ständig neue Monster in den Parcours – je länger die Eierjagd andauert, desto mehr werden es. Eine Berührung mit einem Monster kann tödlich sein und eins von sechs Leben fordern. Zum Glück lassen sich die Monster mit einem geschickt plazierten Ball schnell vom Himmel holen: Sie zerplatzen dann einfach.

Die Shareware-Version von „Krypton Egg“ setzt sich aus acht Levels zusammen, in der Vollversion sind es bereits einhundert. Das Spiel liegt auf der Heft-CD sowohl in einer 16-Bit- als auch in einer 32-Bit-Version vor.



Jede Menge neue Bälle regnen auf den Spieler herab, wenn er im zweiten Level die Mauer unter Beschuß nimmt.

Krypton Egg 1.0

System:	Windows 3.1 oder Win95, 256-Farben-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	C2V France, B.P. 294, 75364 Paris Cedex 08, France
E-Mail:	games@ccv.fr
Preis:	199 Francs oder 31 Euro
Tip:	

Bitte lesen Sie vor dem Installieren unsere Tips auf der Seite 6/7.

Treasure Island 1.02b

Die Schatzinsel

Kinderträume werden wahr: Mit dem neuen Strategiespiel von Richard Carr ist man live dabei auf Robert Louis Stevensons „Schatzinsel". Scheuchen Sie die Matrosen Ihres Segelboots über die Insel, damit sie den verborgenen Schatz schneller heben als die Piraten.

Echtzeit-Simulationen sind das erklärte Faible von Richard Carr. Der Amerikaner hat bereits vor Jahren mit seinem DOS-Spiel „Capture the Flag" hervorragende Kritiken eingefahren. Nach einer langen Pause meldet er sich mit einem neuen Strategiespiel zurück: „Treasure Island".



Die Story ist schnell erzählt: Zwei Segelschiffe gehen bei einer Insel vor Anker. Beide Besatzungen wollen nach verschollenen Schätzen graben. Das blaue Matrosenteam des Spielers tritt dabei gegen die computergesteuerten Piraten des roten Teams an. Die ungefähre Fundstelle der Schätze auf der Insel ist jeweils mit einem roten X markiert, aber buddeln müssen die Matrosen schon selbst. Bei dieser Echtzeit-Suche gewinnt das Team, das es schafft, mehr als die Hälfte des auf verschiedene Versteckplätze aufgeteilten Schatzes zuerst an Bord seines Schiffes zu befördern.

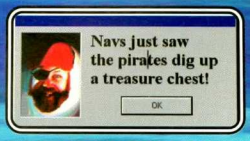
Wie man es vom Vorgänger „Capture the Flag" gewohnt ist, wird die Oberfläche der Insel nur soweit eingeblendet, wie es der Sichtweite der Matrosen entspricht. Der jeweils verbleibende Rest des Eilands bleibt unsichtbar. Erst wenn man sich einen Matrosen herauspickt und ihn bei gedrückter linker Maustaste über den Parcours führt, werden die weißen Flächen der Landschaft mit Texturelementen gefüllt. Bei gedrückter rechter Maustaste läßt sich das Terrain übrigens besonders schnell scrollen; auch eine stark verkleinerte Levelkarte steht zur Verfügung.



Irgendwo um das rote X herum muß der Schatz doch vergraben sein...

Schwertkampf mit Augenbinde

Wenn ein blauer Matrose auf einen roten Seeräuber stößt, beginnt sofort ein erbitterter Kampf. Man kann versuchen, den Gegner zu ermüden oder im Schwertgefecht zu überrumpeln, schließlich wird der Besiegte gefangengenommen. Gefangene Männer werden für den Verlauf der aktuellen Mission aus dem Spiel genommen. Energiebalken zeigen bereits vor dem Kampf an, wie es um die Schlagkraft der Kontrahenten bestellt ist. Da läßt sich der vermutliche Ausgang eines Duells leicht voraussehen. Das Rennen im Gelände, das Kämpfen und auch das Buddeln nach einem Schatz (per Doppelklick) ermüden die tapferen Krieger natürlich sehr. So ist zu erklären, daß die Energiebalken der einzelnen Figuren schon nach wenigen Zügen sehr unterschiedlich aussehen können.



Die Seeräuber haben eine Goldtruhe ausgegraben.



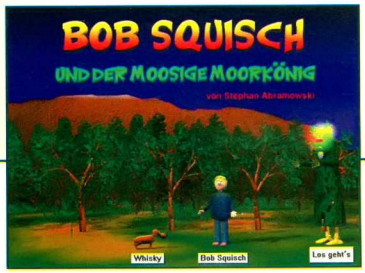
Wer es schafft, mit seinen Mannen in der Übungsmission „Boot Camp" innerhalb von fünf Minuten alle sechs Piraten zu überwältigen, der kann sich an die zweite Mission namens „Emerald Island" heranwagen: Zwei von drei Schatztruhen müssen innerhalb von 12 Minuten auf dem eigenen Schiff landen. In der dritten Mission mit Namen „Mystery Island" gilt es, eine besonders große Insel zu erkunden, auf der fünf Schätze verborgen sind. Drei der Schatztruhen müssen innerhalb von 20 Minuten geborgen und aufs Schiff geholt worden sein. Die Piraten haben elf Mann zur Verfügung, um das zu verhindern.

Die Vollversion von „Treasure Island" überzeugt statt mit drei gleich mit 20 Missionen und vielen strategischen Extras.

Treasure Island 1.02b

System:	Windows 95, 256-Farben-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	Carr Software, PO Box 3919, Merced, CA 95344-1919, USA
E-Mail:	ti@carrsoft.com
Internet:	http://www.carrsoft.com
Preis:	29,95 $
Tip:	

Denktraining mit Detektiv und Dackel



Der Professor ist verschwunden! Der trottelige Bob Squisch und sein hyperintelligenter Dackel „Whiskey" nehmen schnell die Spur auf und starten eine Rettungsaktion voller Überraschungen. Für Freunde knobelintensiver Adventures hat Software-Autor Stephan Abramowski den Tisch reich gedeckt.

Mal ganz ehrlich: Einen so ungewöhnlichen Spielenamen wie „Bob Squisch und der moosige Moorkönig" kann sich auch wirklich nur ein Shareware-Programmierer ausdenken, oder? Anwender, die das Spiel probeweise starten, werden auf ganzer Linie angenehm überrascht: „Bob" wartet mit gerenderten 3D-Grafiken, gelungenen Sounds und ziemlich schwierigen Rätseln auf.

Der Professor ist verschollen, das steht ja schon einmal fest. Nur einen Zettel hat er zurückgelassen. Darauf steht, daß der zerstreute Forscher sich aufgemacht hat, um ein verborgenes Höhlensystem unter dem Park zu entdecken, von dem er gelesen hat. Vielleicht ist er dabei ja sogar erfolgreich gewesen – jedenfalls können weder Bob noch sein Hund „Whiskey" eine Spur von ihm finden. Also machen sie sich ebenfalls auf die Suche nach den Höhlen. Wenn sie sie finden, dann kann auch der Professor nicht mehr weit sein – das denken sich jedenfalls die beiden Helden.

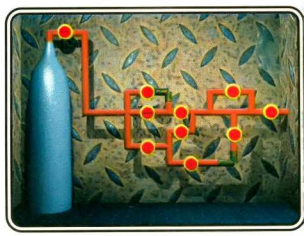
Das Spiel „Bob Squisch und der moosige Moorkönig" besteht aus vielen gerenderten Bildern, die miteinander über Hotspots verknüpft sind. Mit der Maus lassen sich diese ins jeweilige Motiv eingebauten Schaltpunkte anklicken, um die Helden zu einem Kommentar hinzureißen oder ein Rätsel zu starten. Bei Bedarf kann man einen Bildschirm per Mausklick auch vorzeitig verlassen, um das Glück zunächst bei einer anderen Aufgabe zu versuchen.

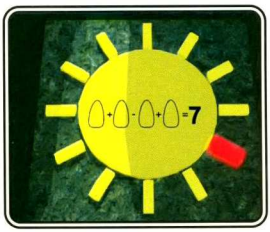
Rätsel über Rätsel

Jeder einzelne Bildschirm der Testversion birgt ein eigenes Rätsel, das es zu knacken gilt. Einmal geht es darum, Hinkelsteine so mit Ziffern zu bestücken, so daß die betreffenden Zahlen den Wert 7 ergeben, wenn man sie nach einer vorgegebenen Regel addiert und subtrahiert. Ein anderes Mal müssen Symbole so aneinandergereiht werden, daß sie einen im Bildschirm eingeblendeten Spruch nachbilden. Oder es gilt, die Rohrleitungen einer Gasflasche so zu justieren, daß der Gasdruck Wasser aus einem Brunnen treibt. Als Lohn für seine Bemühungen erhält der Spieler stets einen neuen Hinweis: In einem Sonnensymbol leuchten plötzlich Strahlen im Kranz auf. Schaltet Bob diese Strahlen in einem weiteren Bildschirm bei der vergrößerten Darstellung einer Sonne ein, so öffnet sich auf einmal ein Durchgang im Boden – die Höhlen sind entdeckt.

„Bob Squisch und der moosige Moorkönig" ist ein mit viel Liebe gestaltetes Adventure, das zwar keine Animationen bietet, dafür aber reichlich mit kniffligen Denkaufgaben ausgestattet ist. Die Vollversion enthält die Rätsel der Testversion in abgewandelter Form sowie 14 weitere Herausforderungen zum Tüfteln und Knobeln. Wer übrigens bei der Lösung des Spiels nicht recht vorankommt, kann die Komplettlösung der Rätsel aus dem Internet downloaden.







Bob Squisch auf der Suche nach dem Professor – und immer spielt die Sonne eine wichtige Rolle.

Bob Squisch und der moosige Moorkönig

System:	486, Windows 3.1, 256-Farben-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	Stephan Abramowski, Schottweg 38, 24944 Flensburg
E-Mail:	BobSquisch@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/BobSquisch
Preis:	39 DM
Tip:	



Operation: Inner Space 1.09.12

Jagd im Arbeitsspeicher

Auweia, der Rechner ist infiziert. Die Viren sind dabei noch das geringste Übel. In den Eingeweiden des Computers warten noch ganz andere böse Überraschungen auf Sie. Steigen Sie in einen kleinen Kampfgleiter, und düsen Sie in den „Inner Space" des Computers, um dort für Ordnung zu sorgen.

Das Spiel „Operation: Inner Space" ist streng betrachtet nichts anderes als ein ganz ordinäres Science-fiction-Ballerspiel. Was es so unterhalsam macht, ist die gelungene Hintergrundidee. Der Rechner des Spielers ist leider – so meldet es die Windows-Software – infiziert. Kundige Anwender vermuten hinter dem ominösen Befall gleich einen Virus, aber es kommt noch schlimmer. Im „Inner Space" des Computers tummeln sich Hyperdämonen, böse Raumschiffe, Viren und flammenwerfende Spuckrohre. All die Eindringlinge, die in den Eingeweiden des PC ihr Unwesen treiben, machen ein normales Arbeiten völlig unmöglich. Und so hüpft der frustrierte Spieler, der diese Infiltration seines heiligen Arbeitsgeräts nicht hinnehmen kann, in einen Kampfgleiter hinein, läßt sich auf Mikrobyte-Größe herunterverkleinern und in den Speicher des Rechners beamen: Captain Kirk wäre stolz ob dieses Heldenmutes.



Im PC angekommen, gilt es, Verzeichnis um Verzeichnis der Festplatte vor der dräuenden Vernichtung zu retten. Das Programm scannt dabei den tatsächlichen Verzeichnisbaum und zeigt die EXE- und DLL-Dateien aus den einzelnen Directories an. Entscheidet man sich per Buttondruck für einen Pfad, so werden die Icons der Dateien in den „Inner Space" befördert. In einem Briefing erhält der Spieler die Aufgabe, die Icons aufzunehmen oder zu zerstören. Dabei muß er auf diverse Gegner achten, die animiert dargestellt werden.



Action pur: Der nach allen Richtungen scrollende „Inner Space" macht auf einem Screenshot leider nicht so viel her.

Willkommen im PC!

Der „Innere Raum" des Computers erinnert an einen schwarzen Sternenhimmel, vor dem sich der Spieler mit einem wendigen Kampfgleiter bewegen kann. Große Byte-Brocken schwirren wie klobige Meteoriten über den Bildschirm und können mit der Bordkanone in kleinere Fragmente zerschossen werden. Mit den Cursortasten gibt der Spieler Dampf, um nach den Icons zu suchen – ein übersichtlicher Radarschirm hilft beim Aufspüren der verlorenen Files. Auf seinem Weg durch die Sphären des Rechners stößt der Spieler auf fliegende rote Benzinkanister. Wenn man sie berührt, nimmt der Raumgleiter neuen Treibstoff auf. Hilfreich ist auch eine große blaue Kugel, die das angeschlagene Fahrzeug bei einer Berührung wieder flottmacht und repariert. Unterstützung findet der Spieler mitunter bei anderen Raumschiffen im „Inner Space", die für ihn Steine beiseite schaffen, aber auch Icons klauen.

Sehr tückisch sind die Viren, die befallene Icons wie Monde umschwirren und dem Spieler bei einer Annäherung Blitze entgegensenden. Andere Viren lassen die Icons nur verrotten: Nimmt man die grün bemoosten Sinnbilder auf, torkelt der eigene Flieger ein paar Minuten orientierungslos durch die Gegend. Hochgerüstete Feindschiffe ballern dabei aus allen Rohren auf den Spieler, während feurige Vulkane mit Glut nach dem kleinen Raumschiff werfen.

Mit jedem Verzeichnis, das der Spieler in der Auswahl aktiviert, wird das Spiel komplexer und schwieriger. Die reine Hölle ist los, wenn das Windows-Verzeichnis angewählt wird. Dann schwirren nicht zehn oder zwanzig Icons, sondern bald Tausende davon durch die Gegend.

Operation: Inner Space 1.09.12

System:	Windows 3.1, 256-Farben-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	Software Dynamics Inc., 84 Coach Gate Way SW, Calgary, AB, T3H 1Z7, Canada
E-Mail:	inspace@sdispace.com
Internet:	http://www.sdispace.com
Preis:	24,95 $
Tip:	

Leseprobe: Lang lebe die Windows-Revolution!

„Freiheit für Taiwan!" oder „Kommunistischer Bandit!" – die ersten chinesischen Benutzer von Windows 95 waren schon ein wenig erstaunt, als sie diese und andere Systemmeldungen auf dem Bildschirm lasen. Bill Gates' Betriebssystem wurde von taiwanesischen Programmierern für China „lokalisiert", und offenbar waren einige von ihnen ein wenig übereifrig. Microsoft nimmt die indoktrinierten Versionen zurück – natürlich nur Originalversionen, nicht die vielen Raubkopien.

Doch die chinesischen Ideen beflügeln die Phantasie. Sie zeigen, daß es tatsächlich möglich ist, dem grauen Windows-Alltag mit der ewig drehenden Sanduhr etwas entgegenzusetzen und Versionen zu basteln, die ganz auf die besonderen Umstände und gesellschaftlichen Bedürfnisse abgestimmt sind. Vielleicht läßt sich damit richtig Geld verdienen, die Programmierwerkzeuge kann ich mir von jedem Shareware-Server aus dem Netz holen. Damit kann ich plötzlich auftauchende revolutionäre Fehler- und Systemmeldungen bauen, etwa: „Das System führt nun den Hygiene-Update durch. Verlassen Sie bitte sofort den Raum!" – oder für den Internet-Explorer: „Wollen Sie WWW wirklich löschen? Ja – Nein – Weiß nicht."

Jedem Land, jedem Betrieb sein eigenes Windows! Extras sind gegen Aufpreis immer möglich. Die Spezialversion für Helmut Kohl, Bildschirmschoner mit blühenden Landschaften, wird besonders stabil. Sie läßt sich mindestens 16 Jahre lang nicht aus dem Speicher entfernen. Bei der Version „Seehofer" gibt's lebenswichtige Module nur bei hundertprozentiger Selbstbeteiligung. Schön ist auch die blauweiße Bayern-95-Edition mit integrierter Zwangsberatung und Kruzifixen. Den Gegnern des Ladenschlußgesetzes könnte ich etwas einbauen, was den Rechner um Punkt sechs abschaltet. Der notorische Internet-Ignorant Friedrich Küppersbusch erhält eine Version, die seinen Gästen alle drei Sekunden ins Wort fällt, und bei Focus-Chef Markwort erscheint jeden Morgen: „Klicken, klicken, klicken – und immer an den Absturz denken!" Die taz bekommt einen automatischen Abonnentenzähler, Carola Rönneburg eine Emulation des Laminators. Bei Telekom-Chef Ron Sommer wird der Absturz von ISDN-TreiberInnen herbeigeführt, und die Kirche gegenüber kriegt multimediales Glockengeläut, das draußen niemand hört.

Ach, man könnte vieles machen! Die virtuelle Love Parade für die Raver als Screen-Background im Winter, sahnegefüllte Windbeutel für die Kollegen von der Bäckerblume – von China lernen heißt siegen lernen.

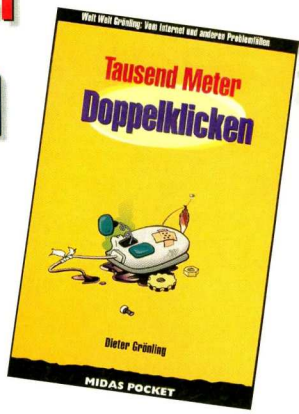
Dieter Grönling, taz, 17. 10. 1996

10 Bücher zu verlosen

10 Freiexemplare von „Tausend Meter Doppelklicken" liegen auf unserem Redaktions-Schreibtisch und warten auf neue Besitzer. Mitmachen bei unserer Verlosung kann jeder, der uns eine neue Definition der Abkürzung „WWW" schickt. Sie bedeutet normalerweise „World Wide Web", wird aber auch schon als „Weltweit warten" gedeutet. Neue Definitionen nimmt die Redaktion bis zum 16. Juli 1997 entgegen. Die besten Definitionen drucken wir im Heft ab, die Gewinner werden unter Ausschluß des Rechtswegs gezogen.

Top-Spiele – Buch des Monats

Tausend Meter Doppelklicken



Langweilige Computerbücher, im Volksjargon auch „Tastendrücker-Schwarten" genannt, liest niemand gern. Dieter Grönling setzt dem etwas entgegen: wahnsinnige Glossen aus dem Leben eines Computer-Agnostikers. In dem Buch „Tausend Meter Doppelklicken" sind seine wöchentlichen Kolumnen aus über einem Jahrgang der „taz" gesammelt.

Es gibt Leute, die schon längst aufgehört haben, an das Gute in der Maschine zu glauben. Einer davon ist Dieter Grönling. Längst den Forty-somethings entwachsen, steckt er dennoch voll jugendlich-frischer Ideen, die im Hinterkopf vehement darauf drängen, nach draußen zu gelangen. Der Berliner Querulant hat keine Lust auf Tastendrücker-Kram. Er geht lieber in die Eckkneipe in Kreuzberg, als sich über die neuen Vorzüge von MS-Office 97 zu unterhalten.

Trotzdem ist Grönling ein feinfühliger Beobachter, der den Mist schon riecht, bevor er abgeladen wird, und regelmäßig in der alternativen Tageszeitung „taz" von seinen Streifzügen durch die Computerwelt berichtet. Jeden Donnerstag schlägt der Ex-Fischer-Verlag-herausgeber und Noch-Hanser-Verlag-Aktivist ein neues Kapitel seiner Kolumnenreihe „Welt Weit Grönling" auf und berauscht seine Fans mit mal lustigen, mal hintersinnigen Statements. Seit dem 4. Januar 1996 schreibt Grönling jeden Donnerstag eine neue Kolumne für die „taz". Bereits am Vorabend ist der jeweilige Text auch im Internet zu bewundern, und zwar unter folgender Adresse: **http://www.taz.de**

Alle Kolumnen von 1996 und die ersten des neuen Jahres hat man nun in einem kleinen, feinen Buch zusammengetragen, das im Schweizer Midas-Verlag erschienen ist. Die 51 Kolumnen lesen sich weg wie nichts und amüsieren den Leser königlich.



Welt Weit Grönling – Originalton!

Wir können nur sagen: Weg mit dem Tausend-Seiten-Wälzer über „Algebrale Quantenphysik bei der Fraktal-Analyse" und her mit diesem abgefahrenen, dünnen U-Bahn-Wälzer. Das ist einmal ein Buch, das man einem PC-Freak schenken kann, ohne dabei einen Mißgriff zu riskieren.

Tausend Meter Doppelklicken

Autor:	Dieter Grönling
Verlag:	Midas Verlag AG, Ankerstraße 3, CH-8004 Zürich
ISBN:	3-907020-26-X
Preis:	18 DM
Tip:	🐰🐰🐰🐰🐰



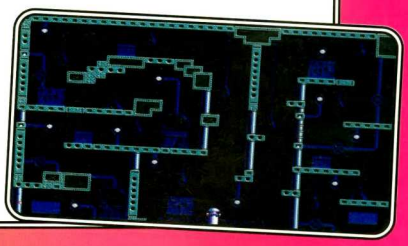
Der Programmteil: 40 Top-Games

Spiele kompakt

Nächtelang haben unsere Redakteure das Internet und die einschlägigen CompuServe-Foren durchforstet, immer auf der Suche nach dem perfekten neuen Shareware-Spiel. Nach wahren Mammut-Download-Sessions war es dann endlich wieder soweit: 40 interessante Spiele-Neuheiten für DOS, Windows 3.1 und Win95 tummelten sich auf der Festplatte. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen alle Neuheiten ausführlich vor.



11up 1.0 – Kartenspiel
4th Generation 1.0 – Weltraum-Ballerspiel
5 or more! – Brettspiel für Taktiker
Adventures of Sci-Man # 1, 1.2 – Klik&Play-Spiel
Amanda's Yahtzee – Kniffel-Variante
aSc Boom! 1.0e – Brettspiel für Taktiker
Bail Out Bob 1.0 – Brettspiel mit Pfiff
Caro's Kniffel – Kniffel-Variante
Chain Reaction – Tetris-Clone
Champ Centiped-'em 1.0 – Centipede-Clone
Champ Galaxia 1.0 – Weltraum-Ballerspiel
Champ Kong 1.11 – Leiterspiel
Champ Pac-'em 1.0 – Pac-Man-Clone
Darts 3D 1.0 – Dreidimensionale Darts-Scheibe
Deadly Rooms of Death – 3D-Rollenspiel
Eat 'em up 1.0 – Geschicklichkeitsspiel
Excellent Card Games 1.52 – Kartenspiele
Freecell Plus 2.0 – Kartenspiele
Hopy One – Jump&Run-Spiel
Iko-San 1.1 – Tetris-Variante
Interpose X-Mas Greetings – Weltraum-Ballerspiel
Katrix 2/97 – Geschicklichkeits- und Denkspiel
Keno Casino 2.0 – Casinospiel
Killer Bees – Ballerspiel mit Insekten
Mordor 1.1 – Fantasy-Rollenspiel in 3D
Moskquor 1.0 – Kanonenduell in den Bergen
Motley 2 1.0 – Farbiges Brettlegespiel
Nelda Nockbladder's Anatomy Lesson – Klik&Play-Spiel
PC Keno 1.3 – Casinospiel
RetroVaders – Space-Invaders-Clone
Rocket Scrambler – Ballerspiel mit Raketen
Sage Blackjack Simulator 2.7 – Kartenspiel
Sherlock 3.2c – Schwieriges Grübelspiel
Shih Tao Pro 4.0 – Orientalisches Brettspiel
Sokonex 1.1 – Geschicklichkeitsspiel
Tronic – Breakout-Clone
TwinBlok – Breakout-Clone
Vanguard ACE 1.0 – Weltraum-Ballerspiel
Vegas Poker and Blackjack 2.0 – Kartenspiel
Vier gewinnt 1.1 – Denkspiel
WinCraps 3.2 – Casinospiel mit Würfeln
WinPolis 3.29 – Monopoly-Variante



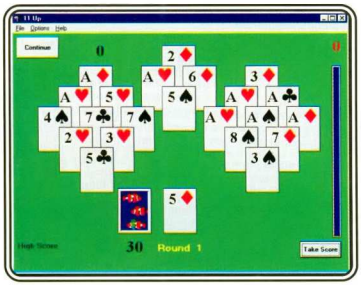


11up 1.0

Mathe mit Karten

„11up" ist eine schnelle Patience, die gegen die Zeit gespielt wird. Wer es schafft, blitzschnell Kartenwerte im Kopf zu addieren, um die Zahl 11 zu bilden, der hat eine Chance, bei dem ungewöhnlichen Spiel über die ersten Runden hinauszukommen.

Auf dem typischen grünen Spielfeld von „11up" sind 22 Karten offen ausgelegt. Sie bilden mit ihren Motiven zwei nebeneinanderliegende Rauten, die nicht verbunden sind. Die Karten überlappen einander leicht. Im Spiel lassen sich immer nur komplett freiliegende Karten verwenden. Das sind diejenigen, die in der Raute am unteren Rand liegen. Unterhalb dieses geometrischen Gebildes ist der Kartenstock mit 30 weiteren Karten zu sehen. Eine erste Karte des Stocks ist bereits umgedreht.



Bei der Patience „11up" geht es darum, mehrere frei zugängliche Karten zu markieren, die zusammen den Wert 11 ergeben sollen.

Das Ziel bei dieser Patience besteht darin, mehrere zugängliche Karten so mit der Maus zu markieren, daß die Summe der markierten Werte 11 ergibt. Alle Bilder wurden zu diesem Zweck aus dem Spiel genommen, aber das As ist noch verfügbar – es zählt einen Punkt. So ist es möglich, einen Elfer mit einem As und einer Zehn zu bilden. Oder mit der Neun und einer Zwei. Oder mit einer Drei, einer Sechs und einer Zwei. Es lassen sich beliebig viele Karten kombinieren, wenn sie nur frei zugänglich sind. Für mathematisch müde Krieger zählt das Programm die Werte selbständig. Somit muß sich hier niemand geistig überanstrengen.

„11up" ist ein schnelles Spiel. Während die erste Runde voll im Gange ist, übersieht man vielleicht den Zeitbalken auf der rechten Fensterseite, dessen Länge ständig abnimmt. Erreicht der Balken seine Nullmarke, ist die Runde vorbei, und die Punkte werden addiert. Schafft man es vor Ablauf der Zeit, alle Karten vom Tisch zu nehmen, so kann man auch den Button „Take Time" drücken und die verbleibenden Sekunden mit hundert malnehmen lassen. Der Score setzt sich aus den Punkten für erfolgreich gelegte 11er-Kombinationen, den übriggebliebenen Sekunden mal hundert und einem Abräumbonus zusammen. Er ist in den Folgerunden sehr wichtig. Für die zweite Runde setzt „11up" bereits einen Muß-Score von 90.000 Punkten an. Wird diese Marke nicht erreicht, ist das Spiel vorbei. Wer dann nicht aufhören will, muß wieder von vorn beginnen.

In der Vollversion ist es möglich, die Spielregeln zu variieren. Mit einem Schieberegler kann der Spieler vorgeben, ob er lieber „10up" oder „15up" spielen möchte – aber man hat sich ja so an die 11 gewöhnt!

11up 1.0

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Gary W. Shepherd, PO Box 172, Fox, OK 73435, USA
E-Mail:	73373.3621@compuserve.com
Preis:	15 $
Tip:	

4th Generation 1.0

Ballerspaß im All

Es gibt sie anscheinend doch noch, die erstklassigen Weltraum-Ballerspiele. „The 4th Generation" ist ein reinrassiger DOS-Shooter mit sehenswerter Grafik. Das neue Webfoot-Spiel präsentiert hochgerüstete Feinde auf elf schwierigen Levels, die nur von eiskalten Piloten zu bewältigen sind.



The Fourth Generation: Beam mich hoch, Scotty – kein intelligentes Leben hier unten!

Niemand wirft Sie unvorbereitet in ein Becken mit Haien. Das gilt auch bei dem Shoot'em-up „The 4th Generation". Erklären Sie sich in diesem Weltraum-Ballerspiel dazu bereit, unter den „Haien" im All aufzuräumen, so können Sie im Vorfeld der Kämpfe ein paar Mark nehmen und sie im Waffenshop auf den Kopf hauen. Hier gibt es neue Schutzschilde, Raketenwerfer und andere Gimmicks zu erstehen, die im Niemandsland zwischen den Galaxien entscheidend dazu beitragen können, daß Sie ein paar Millisekunden länger überleben. Beim hemmungslosen Einkaufen muß der Spieler aber nicht nur auf seine Geldbörse, sondern auch auf sein Raumschiff achten. Das läßt sich keinesfalls so beliebig tunen wie ein alter Manta. Nur drei Erweiterungen passen in die Slots des Raumfahrzeugs. Um ein viertes System einzuschrauben, muß demnach zuvor ein bereits vorhandenes ausgebaut und verkauft werden.

Sobald der Spaß losgeht, ändert sich die Bildschirmdarstellung – der Spieler fliegt von links in einen waagerecht scrollenden Stollen ein. Das Spiel überzeugt hier mit äußerst detaillierter 3D-Grafik und mehrfachem Parallax-Scrolling. Schon bald rauschen die Feinde heran und eröffnen sofort das Feuer auf den allein antretenden Spieler. Dabei schießen die Bösewichter mit Lasern, Kugelblitzen und lenkbaren Missiles – ihnen auszuweichen ist ganz bestimmt kein Vergnügen. Geschickt muß der Spieler deswegen versuchen, die animiert dargestellte Bedrohung aus dem All so schnell wie möglich zu winzigen Quarks zu zerstrahlen. Bei „The 4th Generation" ist es übrigens nicht möglich, Dauerfeuer zu geben. Nach jeder Schußfolge müssen sich die Energiedepots der Waffen erst einmal erholen – ein eingeblendeter Balken erreicht dann erst langsam wieder sein Maximum. Die Selbsterneuerung der Energien betrifft auch die Schutzschilde: Kleinere Treffer kann man locker wegstecken, sie dürfen sich nur nicht häufen.

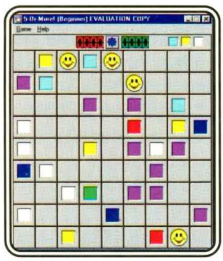
Die Testversion ist zweisprachig gehalten und kann von Englisch auf Deutsch umgeschaltet werden. Auch ein 2-Spieler-Modus ist bereits implementiert. In der Vollversion lassen sich elf Levels spielen.

The 4th Generation 1.0

System:	486/66, DOS 5.0, 4 MB RAM, 256 Farben-VGA, Soundkarte
Autor:	Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	Webfoot@msn.com
Internet:	http://www.WebfootGames.com/
Deutscher Vertrieb:	Ticsoft c/o Jürgen Egeling, Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe
Internet:	http://www.ticsoft.de/
Preis:	39,90 DM
Tip:	

5 or more! 1.0

Fünf in einer Reihe



Bei diesem Spiel gilt es, eine Reihe aus fünf gleichen Symbolen zu bilden.

Knobelfreunde kommen bei „5 or more!“ voll auf ihre Kosten. Das ungewöhnliche Denkspiel verteilt Symbole verschiedener Form auf einem Spielfeld mit neun mal neun Feldern. Das Ziel besteht darin, fünf gleiche Symbole in eine Reihe zu bekommen – doch das erweist sich als gar nicht so einfach.



Übersicht der Symbolsets.

Auch wenn der Name es vermuten läßt – um eine Go-Umsetzung handelt es sich bei dem Windows-Spiel „5 or more!“ ganz bestimmt nicht. Vielmehr zeichnet das Programm ein kleines Brett mit neun mal neun Feldern auf den Bildschirm. Beim leichtesten Schwierigkeitsgrad werden dann fünf verschiedene Symbole auf diesem Brett verteilt.

Das Ziel des Spiels besteht darin, fünf vollkommen identische Symbole in eine Reihe zu bekommen. Dabei müssen sich die Symbole direkt berühren, also auf benachbarten Feldern abgelegt werden. Schafft man es, eine solche geschlossene Reihe zu bilden, so lösen sich die betreffenden fünf Symbole – ähnlich wie bei Tetris – sofort auf und schaffen Platz für neue. Das ist auch dringend notwendig, denn freier Platz auf dem Spielbrett wird schnell kostbar.

Pro Zug läßt sich immer nur ein Symbol bewegen, und zwar wahlweise diagonal, waagerecht oder senkrecht. Dabei kann es durchaus mehrere Felder auf einmal überspringen, sofern nicht andere Symbole den Weg versperren. Bei jedem Zug, der keine Fünferkette zum Ergebnis hat, werden aber drei neue Symbole auf dem Brett abgelegt. Das bedeutet, daß mit jeder Runde mehr Symbole auf dem Spielplan ausliegen und allein durch ihre Anwesenheit verhindern, daß neue „Fünfer“ entstehen können. Schon bald muß der Spieler passen und sich mit den Punkten zufriedengeben, die er bis dahin erspielt hat. Taktiker und Strategen fühlen sich natürlich durch diese schwierige Aufgabe erst recht herausgefordert und versuchen, so lange wie möglich zu „überleben“, bis sie im Treibsand der Symbole untergehen.

Bereits in der Testversion kann der Spieler aus sechs verschiedenen Symbolsets wählen. Darunter finden sich bunte Kästchen ebenso wie simple Ziffern. Ein Tip noch am Rande: Der gelbe Smily im Spiel gilt als Joker, der jedes gerade gewünschte Symbol ersetzen kann.

5 or More! 1.0

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	MidStream, Inc., P.O.Box 862, San Bruno, CA 94066-0862, USA
E-Mail:	games@midstream.com
Internet:	http://www.midstream.com
Preis:	19,95 $
Tip:	

Adventures of Sci-Man I 1.2

Im Dienst der Wissenschaft

Da sage noch einer, die Schule würde uns nichts fürs Leben lehren! Ohne die grundlegenden Kenntnisse aus dem Chemieunterricht dürfte es jedenfalls völlig unmöglich sein, die fünf Runden des Wissenschaftsspiels „Adventures of Sci-Man“ zu überstehen.



„Wissenschafts-Man“ muß sich eine Chemikalie aussuchen. Moment mal: Wird eine Säure nicht durch eine Lauge neutralisiert?

Mit so dümmlichen Sprüchen wie „Erst das Wasser, dann die Säure, sonst geschieht das Ungeheure“ haben unsere Chemielehrer versucht, uns wenigstens ein bißchen Wissen über theoretische und praktische Grundlagen der Chemie einzutrichtern. Ob das etwas geholfen hat, kann jetzt jeder für sich selbst herausfinden. Das Spiel „Adventures of Sci-Man“ weckt auf jeden Fall den Wissenschaftler in Ihnen – wenn auch nur für kurze Zeit.

Das mit dem Spielebaukasten „Klik&Play“ erzeugte Wissenschaftsabenteuer setzt sich aus fünf Levels zusammen. Im ersten bleiben einige Bereiche der Räumlichkeiten noch im Dunkeln – man sollte den weiß bekittelten Wissenschaftler mit den Cursortasten umgehend in die einzelnen Ecken hineinlotsen, um Licht zu machen und sich einen Überblick über das herumliegende Inventar zu verschaffen. Dabei findet man schnell heraus, daß diverse Hindernisse den Weg in den nächsten Level versperren. Da gibt es etwa eine verräucherte Ecke, die sich nur mit aufgesetzter Gasmaske durchqueren läßt. Problematisch ist, daß der Spieler von der benötigten Schutzmaske durch ein Säurebad getrennt ist – wie kommt man am besten und möglichst wenig angeknabbert durch die Säure? Mal überlegen: In einer Ecke des Bildschirms stehen vier Chemikalien herum – Kaliumhydroxid, Natriumchlorid, Salzsäure und festes Magnesium. Ganz klar, mit dem Natriumchlorid kann man die Frühstückseier salzen, und mit einem Streifchen Magnesium läßt sich ein Feuerwerk entzünden. Um aber die Säure zu neutralisieren, braucht man eine Lauge – und aus Kaliumhydroxid gewinnt man, wenn man es in Wasser auflöst, die berüchtigte Kalilauge.

Die einzelnen Levels des Spiels setzen ähnlich einfache Aufgaben grafisch um. Zum Lernen und Üben von schulischem Stoff ist das ziemlich einfach gestaltete Programm zwar nicht geeignet, dennoch dürften aber naturwissenschaftlich Interessierte ihren Spaß damit haben.

Adventures of Sci-Man I 1.2

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Digital Graphics, 7 Roda Drive, Mastic, New York 11950-1709, USA
E-Mail:	RTCCPU@aol.com
Preis:	10 $
Tip:	

Amanda's Yahtzee

Kniffeln wie die Profis

Ein pfiffiger Programmierer hat einen wirklich ungewöhnlichen Weg gefunden, um seiner Tochter den College-Besuch zu finanzieren: Alle Registrierungsgelder, die für „Amanda's Yahtzee" eingehen, wandern auf das College-Konto von Tony Clemens' Tochter Amanda.

Kniffel-Varianten sind in der Shareware-Szene heißbegehrt. Viele angehende Software-Entwickler wagen sich wie an eine Art Initiations-Zeremonie an die Aufgabe heran, ein eigenes Würfelspielprogramm nach Kniffel-Muster herzustellen. Das Ganze passiert immer in der Hoffnung, daß die eigene Umsetzung vielleicht doch noch ein bißchen besser ist als der Durchschnitt dessen, was in dieser Hinsicht bereits auf dem Markt geboten wird. Vom Kniffel-Fieber hat sich auch Tony Clemens infizieren lassen. Er schrieb eine Umsetzung des Würfelspiels, die sich in puncto Optik und Soundeffekte gegenüber kommerziell vertriebenen Spielen keineswegs zu verstecken braucht.



Bei diesem Spiel gilt es, fünf gleiche Symbole in eine Reihe zu bekommen.

Nach dem Start kann ein Spieler allein sein Glück versuchen und seine erwürfelten Punkte in einer einzelnen Kniffelspalte zusammenfassen lassen. Um die fünf Würfel rollen zu lassen, klickt man den Würfelbecher an – logisch. Möchte der Spieler einige Würfel behalten, so kann er sie mit der Maus markieren und aus dem Spiel herausnehmen. Nach maximal drei Würfen steht das Endergebnis fest und kann in den Kniffel-Zettel übernommen werden. Sobald der Mauszeiger über den Zettel bewegt wird, verwandelt er sich übrigens in einen dicken 3D-Bleistift – ein netter optischer Effekt.

Das Programm rechnet selbständig die Punkte aus, sobald der Spieler ein Feld auf dem Kniffel-Block anklickt. Auch der begehrte 35-Punkte-Bonus wird nur dann vergeben, wenn sich genügend Punkte in der oberen Hälfte des Blocks angesammelt haben. Gut ist, daß der Spieler in einer Runde gleich mehrere „Kniffels" (Fünfer-Päsche, hier „Yahtzee" genannt) machen kann, die dann in einem Extrafeld vermerkt werden.

So gelungen die Optik des Spiels auch sein mag; der bekennende Kniffel-Fan vermißt einige Features. So ist es nicht möglich, die Kniffel-Partie zusammen mit Freunden anzugehen – das Spiel verdammt den PC-Freund also zur Einsamkeit vor dem Rechner. Leider ist es auch nicht möglich, über ein ganzes Kniffel-Blatt auf einmal zu spielen, also über volle fünf Spalten. Wenn Tony diese beiden Optionen noch einbauen könnte, würden bestimmt noch mehr Spieler ihren Tribut an Amandas College-Kasse entrichten.

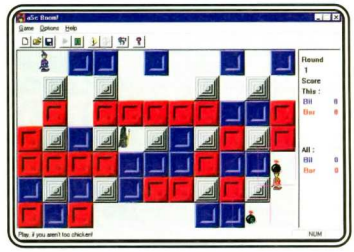
Amanda's Yahtzee

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	Tony Clemens, Star Route, Rector, PA 15677, USA
Internet:	http://www.concentric.net/~tclemens
Preis:	5 $
Tip:	

aSc Boom! 1.0e

Kisten-Krieg im Zauberland

Zwei Zauberer im magischen Duell – da hat die Umgebung nichts zu lachen. Wenn leichtfertig herbeigerufene Gewalten aufeinanderprallen, kann es schnell dazu kommen, daß Berge wackeln und Flüsse verdampfen. Glücklicherweise sind die Magier im Spiel „aSc Boom!" umweltbewußt und tragen ihre Streitigkeiten unter sich aus – in einem vollkommen verrückten Lageraum.



Möge das Kistenschieben beginnen!

Zwei Magier treffen sich in einem Lagerraum, um einen lange dauernden Zwist ein für allemal auszutragen. Gekämpft wird wahlweise über 10 bis 100 Runden; das kann man in den Voreinstellungen des Spiels festlegen. Beide Kontrahenten halten sich zu Beginn einer neuen Runde in zwei gegenüberliegenden Ecken des Lagerraums auf – wie zwei Boxer vor dem ersten Gong. Sobald die Runde beginnt, haben beide nur ein Ziel: den Sieg. Deswegen ist jeder bestrebt, entweder seinen Gegner selbst plattzumachen oder alle Kisten zu zerstören, die dieser in seinem Besitz hat.

Kisten? Ja, Sie haben richtig gelesen. Überall in der Lagerhalle stehen bunte Kisten herum, blaue für den Spieler und rote für den Computergegner. Bekommt ein Spieler mit seinem Zauberer eine der eigenen Kisten zu fassen, so kann er sie mit Hilfe der Cursortasten über den Boden der Lagerhalle bewegen. Alle gegnerischen Kisten, die sich im Weg des so verschobenen Frachtguts befinden, werden plattgewalzt und sofort aus dem Spiel genommen. Noch besser: Kommt der gegnerische Zauberer auf diese Weise selbst unter die Räder, so gilt die Partie als gewonnen. Leider ist es gar nicht so einfach, eine einzelne freistehende Kiste der eigenen Farbe zu ergattern. Oft genug stehen die Kisten nämlich gleich im Verbund herum. Glücklicherweise läßt sich mit <Einfg> eine Bombe ablegen, die ein paar Kisten in die Luft sprengt und damit Platz für neue Aktionen schafft.

Keine Frage – das Spiel ist schnell und fordert hohe Konzentration vom Spieler. Erschwerend kommt hinzu, daß ein ominöser Mr. Mushroom durch den Parcours wandert und überall giftige Pilze pflanzt. Berührt ein Spieler diese Pilze, so nimmt sein Punktestand ab. Besser ist es allemal, den finsteren und sehr anhänglichen Gesellen mit einer Bombe aus dem Weg zu räumen.

Last but not least wartet das Programm noch mit vielen wichtigen Tips zum Spiel und zum Rest des Lebens auf. Beispiel: „Don't wash your hat above 40 degrees. (It may shrink!)". Dem haben wir nichts hinzuzufügen.

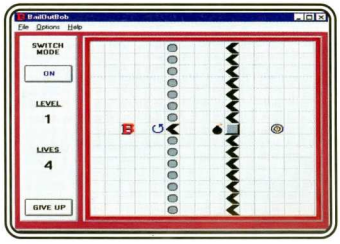
aSc Boom! 1.0e

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	aSc, Jano Gottweis & Juro Gottweis
E-Mail:	asc@internet.sk
Internet:	http://www.asc.sk/ascboom.html
Preis:	Freeware
Tip:	

Bail Out Bob 1.0

Flucht in die Freiheit

Bob sitzt im Gefängnis. Natürlich ist er unschuldig, aber das glaubt ihm leider niemand. So beschließt er irgendwann, selbst die Initiative zu ergreifen und aus seiner ungemütlichen Zelle zu flüchten. Helfen Sie ihm dabei, das Tageslicht lebend zu erreichen und wieder ungesiebte Luft zu atmen.



Der erste Level für Einsteiger: Der Pfeil muß umgedreht, der Mauerstein zerbombt werden. Dabei sollte man nicht in die Löcher treten.

Bob hat es schwer in seinem Leben. Er sitzt unschuldig in einem Gefängnis ein, das so unglaublich sicher ist, daß nicht einmal mehr die Wärter den Weg heraus finden. Als Bob dann doch eines Tages all seinen Mut zusammenrafft und die Flucht ergreift, ist der Kummer groß: Allein findet er den Ausgang nie und nimmer!

Der Spieler tritt bei diesem Geschicklichkeits- und Grübelspiel an, um dem Flüchtling Bob unter die Arme zu greifen und ihn anzuleiten. Level für Level gilt es, dem Ausgang ein Stück näher zu kommen und gemeine Fallen zu überwinden. Viermal darf Bob Pech haben und „sterben". Beim fünften Mal ist das Spiel vorbei, und man muß wieder ganz von vorn beginnen.

„Bail Out Bob" ist in viele Abschnitte unterteilt. Jeder davon nimmt genau ein Bildschirmfenster ein und läßt sich somit gut überschauen. In jedem Abschnitt ist eine besonders gewiefte Falle verborgen. Hat man sie erst einmal entdeckt, kann man sich an das Austüfteln der Lösung heranwagen.

Auf seinem Weg in die Freiheit hat Bob immer konkrete Etappenziele vor Augen: Sie werden durch eine blaugelb gestreifte Zielscheibe am rechten Rand jedes Abschnitts gekennzeichnet. Erreicht Bob diese Scheibe, so wird der jeweils nächste Abschnitt geladen. Aber halt: Mauern versperren Bob den Weg. Die einzige Passage, die ihm bleibt, wird in der Regel von Einwegfeldern versperrt. Zeigen die Pfeile auf diesen Feldern in die falsche Richtung, so kann Bob sie nicht wie gewünscht überqueren. Hier hilft dann ein tragbarer Umschalter, den Bob auf einem entsprechenden Einwegfeld absetzen und aktivieren kann: Dann schnappt der betreffende Richtungspfeil sofort um. Auch andere Fallen lassen sich mit einem geeigneten Gegenmittel deaktivieren. Da gibt es zum Beispiel die Vier-Wege-Kamera. Gerät Bob in ihren Fokus, so ist schon wieder ein Leben verwirkt. Es gibt da allerdings ein Power-up namens „Sneaky Fake Empty Hallway". Wenn man es geschickt vor der Kameralinse plaziert, zeigt der elektronische Spion nur noch einen leeren Gang an. Ferner stößt man noch auf finstere Löcher, die sich mit Hilfe von Holzplanken überwinden lassen. Und die eingangs erwähnten Mauern – nun, die werden einfach mit Bomben aus dem Weg gesprengt.

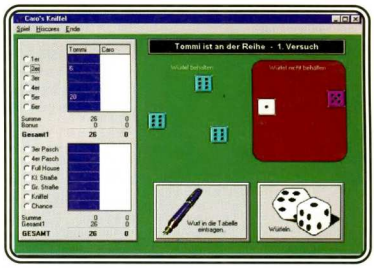
Bail Out Bob 1.0

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor: John W. Sawyer, 10822 Timber Springs Dr, Fishers, IN 46038, USA
Preis: Spende erwünscht
Tip: ✌✌✌✌

Caro's Kniffel

Knifflige Sache

Thomas Angielsky verschenkt Software. Sein Spiel „Caro's Kniffel" setzt das bekannte Würfelspiel neu um. Leider fehlen dem Programm einige wichtige Optionen, um es auch für die breite Masse der Spieler interessant zu machen.



Kniffelspiel mit bunten Würfeln.

Maximal zwei Spieler können bei „Caro's Kniffel" antreten, um die Würfel rollen zu lassen. Die beiden Kontrahenten tragen sich vor dem Start einer neuen Runde mit ihren Namen ein. Auf diese Weise kann das Programm ein besonders hohes Punkterergebnis eines Mitspielers nach der Würfelpartie ohne weitere Nachfragen in der Highscore-Liste vermerken. Sobald ein Spieler den digitalen Würfelbecher ergreift, kann es losgehen. Wie in den Voreinstellungen des Spiels festgelegt, wirft man fünf bunte Würfel. Jede Augenzahl ist dabei einer eigenen Farbe zugeordnet, so daß sich Pärchen oder Dreier nach jedem Wurf besonders schnell ausmachen lassen. Wer die bunten Farben nicht mag, der kann auf Würfel mit neutraler Gestaltung ausweichen.



Nach dem ersten Wurf gilt es, diejenigen Würfel zu markieren, die nicht wieder in den Becher wandern sollen. Bei dieser Kniffel-Variante reicht es übrigens nicht aus, die Würfel zu diesem Zweck einfach nur mit der Maus anzuklicken. Vielmehr muß man sie bei gedrückter linker Maustaste aus dem Spielfeld herausziehen. Nur dann werden sie bei einem Mausklick auf den Button „Würfeln" nicht wieder in den Becher zurückgelegt.

Nach spätestens drei Würfen, wenn der Spieler sein Limit erreicht hat, müssen die erzielten Punkte ins Kniffel-Blatt eingetragen werden. Zu diesem Zweck markiert man einen Radio-Button vor der entsprechenden Zeile im Kniffelblatt und drückt anschließend den Knopf „Wurf in die Tabelle eintragen". Die auflaufenden Punkte zählt das Programm selbständig, so daß sich die beiden Spieler stets einen Überblick über den aktuellen Punktestand verschaffen können. Am Ende wird der Sieger gekürt – das war es auch schon wieder.

Im Vergleich zu „Amanda's Yahtzee" weiß „Caro's Kniffel" nicht so recht zu überzeugen. Dafür ist diese Würfelspiel-Variante aber vollkommen kostenlos. Überzeugte Kniffel-Spieler vermissen allerdings auch bei dem Freeware-Programm eine Mehrspieler-Option und die Möglichkeit, mehrere Kniffel-Spalten auf einmal zu bespielen.

Caro's Kniffel

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor: Thomas Angielsky, Alpenweg 5a, 89257 Illertissen
Preis: Freeware
Tip: ✌✌✌

Chain Reaction

Atomare Kettenreaktion

Mit dem Spiel „Chain Reaction" feiert das Tetris-Genre eine fröhliche Renaissance. Bunte Plasmasteine fallen in einen Schacht hinein und müssen dort effektvoll aufgetürmt werden. Berühren sich drei gleiche Steine in einer Reihe, so lösen sie sich prompt im atomaren Feuer auf – und schaffen Raum für nachrückende Steine.

Bei „Chain Reaction" handelt es sich um einen neuen „Columns"-Clone. „Columns" stellt eine bekannte Abwandlung der Tetris-Idee dar. Hier fallen keine verwinkelten geometrischen Bauelemente, sondern immer nur lange Stäbchen in den berühmten Schacht hinein. Bei „Columns" setzen sich diese Stäbchen aus mehreren unterschiedlich gefärbten Segmenten zusammen; noch beim Fallen kann man die Reihenfolge der verschiedenen Teile im jeweiligen Stäbchen beeinflussen.



„Chain Reaction" ist ein „Columns"-Clone mit bemerkenswerter Grafik.

Einmal am Boden des Schachtes angekommen, lösen sich die Steine bei „Columns" nicht grundsätzlich auf, wenn eine geschlossene waagerechte Reihe von einer Schachtseite zur anderen gebildet wird. Vielmehr geht es darum, drei gleiche Stäbchensegmente in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu bekommen. Sobald eine solche Reihe gebildet ist, lösen sich die dazugehörenden Elemente auf. Daraufhin rutschen dann alle darüberliegenden Stäbchensegmente in die frisch entstandene Lücke hinein – und lösen dabei oft eine Kettenreaktion aus, wenn sich durch das Nachrutschen weitere Dreierkombinationen bilden.

„Chain Reaction" verwendet genau dieses „Columns"-Spielprinzip, um die verwöhnten Tetris-Fans vor den Bildschirm zu locken. Allerdings kann das neue DOS-Spiel mit einer fulminanten 256-Farben-Grafik aufwarten, die so manches andere Programm locker in den Schatten stellt. Im Optionen-Menü kann man auswählen, ob die Bausteine der Stäbchen aus kryptischen Symbolen, aus wabernden Plasmawolken oder aus pulsierenden Smarties bestehen sollen – ein irres optisches Erlebnis!

In der Testversion lassen sich die ersten vier Levels des Spiels ausprobieren, danach bricht die Demo sofort ab. In der Vollversion stehen unendlich viele Levels zur Verfügung, wenn man den Schacht nur lange genug freihalten kann. Außerdem ist es dort möglich, „Chain Reaction" zu zweit zu spielen.

Chain Reaction

System: 386, 4 MB RAM, DOS ab 3.0, 256 Farben-VGA, Maus, Soundkarte

Autor: Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA

E-Mail: Webfoot@msn.com

Internet: http://www.WebfootGames.com/

Deutscher Vertrieb: Ticsoft c/o Jürgen Egeling, Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe

Internet: http://www.ticsoft.de/

Preis: 29,90 DM

Tip: ✌✌✌✌

Champ Games

Klassiker neu präsentiert

„Yesterday's Arcade on Today's PC!" Das ist das Motto der Firma Champ, die es sich zum Ziel gemacht hat, alle Klassiker aus den Spielhöllen der Siebziger und Achtziger zu reanimieren und neu auf den Bildschirm zu holen. Feiern Sie ein Wiedersehen mit Pac-Man, Galaxian und Kong.

Es gibt Momente im Leben, die man nicht vergißt. Der Autor dieser Zeilen war damals noch ein Knirps, mit seinen Eltern in Spanien unterwegs und viel zu gelangweilt, um den ganzen Tag am Strand zu verbringen. Flugs gab es ein paar Peseten Taschengeld. Mit diesem Goldschatz in der Hand ging es dann schnurstracks in die Spielhalle am Hafenpier. Dort stand einer der ersten Pac-Man-Automaten. Leider fraß der hungrige Arcade-Schnapper die Peseten schneller als die Geister auf dem Bildschirm. Trotzdem – die Sucht war geweckt, und noch heute beginnen die Augen des Autors zu leuchten, wenn es in der Shareware-Szene einen neu aufgemachten Klassiker zu sehen gibt.





Die Bemühungen von Champ kann man gar nicht hoch genug bewerten. Die amerikanische Firma versteift sich im Gegensatz zu vielen anderen Anbietern nicht darauf, das jeweilige Original so lange zu verfremden, bis es nicht mehr wiederzuerkennen ist. Die Champ-Leute setzen die alten Ideen vielmehr 1:1 in der Originalgrafik um.

Wie wäre es etwa mit dem Spiel „Champ Galaxia 1.0"? Das Vorbild heißt „Galaxian" und war erst als Spielautomat, dann als 8-Bit-Computerprogramm von Atari ein großer Erfolg in den frühen achtziger Jahren. Bei diesem typischen Actionspiel der ersten Generation geht es hoch hinaus ins All. Wahlweise allein oder zu zweit schießt man blaue, rote und gelbe Raumschiffe vom Himmel. Leider hat der Ballerfreund dabei nur drei Leben zur Verfügung – und die sind schnell verbraucht. „Champ Kong 1.11" reaktiviert ebenfalls einen unvergessenen Klassiker. Mit einem kleinen Männchen muß man Leitern und Plattformen erklimmen, ohne sich dabei von rollenden Fässern erschlagen zu lassen. Und „Champ Pac-'em 1.0" läßt den gefräßigen gelben Kullerkeks erneut ausschwärmen, um Gespenster zu fressen.

Die Testversionen dieser Spiele setzen die genannten Klassiker genau so um, wie man sie aus den alten Spielhöllen kennt. Erst in den Vollversionen werden die Ideen weiterentwickelt. Dann warten neue Features und viele neue Grafiken auf den neugierig gewordenen Spieler.

Champ Games

System: 386/33, DOS ab 3.1, 256-Farben-VGA, Maus, Soundkarte

Autor: ChamProgramming, 34-3 Shunpike Road, Cromwell, CT 06416, USA

E-Mail: support@champgames.com

Internet: http://www.champgames.com

Preis: je 14,95 $

Tip: ✌✌✌

Darts 3D 1.0

Kneipenspiele

In keinem englischen Pub darf sie fehlen – die Darts-Scheibe. Wer im wirklichen Leben immer nur den Gastwirt und nicht die Scheibe trifft, der sollte lieber das Computerspiel zum Üben verwenden. „Darts 3D" erlaubt es mehreren Spielern, mit simulierten Pfeilen auf eine gleichermaßen simulierte Scheibe zu werfen.



Perfekt dem Original nachempfunden – die Computer-Scheibe von „Darts 3D".

Ein netter Zug: „Darts 3D" tut mit seinen Shareware-Einschränkungen dem Spieler nicht allzu weh. Statt vier Mitspielern dürfen nur zwei antreten, um wahlweise nach dem Schema „301" oder „Count-up 500" am Bildschirm gegeneinander zu spielen. Der Gegenspieler kann bei Bedarf vom Computer in einem von drei Schwierigkeitsgraden gestellt werden.

Bei der in vielen Kneipen gern gespielten Variante „301" geht es übrigens darum, den vorgegebenen Punktestand so schnell wie möglich auf Null zu bringen – und zwar ganz genau. Zu diesem Zweck wirft jeder Spieler nacheinander mit drei Pfeilen auf die bunt bemalte Strohscheibe. Profis visieren dabei das Bull (kleines Holzplättchen in der Mitte der Scheibe) an; ein Treffer dort ist für 50 Punkte gut. Noch interessanter ist der zweite Innenring des 20er-Feldes – wird er getroffen, multipliziert man den Wert 20 mit drei und zieht demnach gleich 60 Punkte vom Konto des betreffenden Spielers ab.

Zur Abwechslung gibt es in der Testversion zusätzlich die Variante „Count-up 500" zu spielen. Hier zählt das Programm anders herum als gewohnt und ruft denjenigen Spieler zum Sieger aus, der zuerst 500 Punkte auf dem Konto hat. In der Vollversion lassen sich außerdem die Darts-Spiele „501", „701", „Count-up 1000" und „Round" angehen.

Das Hantieren mit den simulierten Pfeilen geht dem geübten Darts-Fan ganz leicht von der Hand. Mit der Maus visiert man eine Stelle auf der Darts-Scheibe an, drückt die linke Maustaste und hält sie gedrückt. Sofort meldet eine kreisförmige Anzeige in der unteren rechten Bildschirmecke einen stetig anwachsenden Wert. Das Ziel ist nun, die Maustaste exakt zur „Halbzeit" loszulassen, wenn der Farbbalken der Anzeige gerade von gelb nach grün umgesprungen ist und noch nicht rot erscheint. Paßt der Spieler den richtigen Moment ab, so surrt der Pfeil direktemang ins Ziel. Anderenfalls verfehlt er das anvisierte Feld und bleibt mitunter sogar außerhalb der Scheibe stecken.

Genial sind die Soundeffekte des Spiels. Sie imitieren sogar das metallene „Plopp!", das ertönt, wenn ein Pfeil von der harten Umrandung der Felder abprallt. Auch die Darts-Scheibe an sich ist dem realen Vorbild perfekt nachgebildet.

Darts 3D 1.0

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Stephan Abramowski, Schottweg 38, 24944 Flensburg
E-Mail:	Darts3D@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/Darts3D/index.htm
Preis:	29 DM
Tip:	

Deadly Rooms of Death 1.0

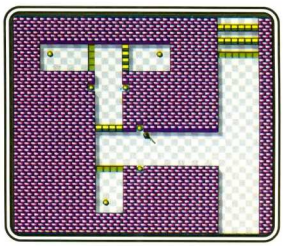
Kakerlakenjagd

Es gibt kaum ein 3D-Rollenspiel auf dieser Welt, das nicht ein altes, schimmliges Gewölbe als typische Kulisse verwenden würde. Haben Sie sich eigentlich schon einmal gefragt, wer diese schlecht belüfteten, feuchten Räume von Ungeziefer befreit, damit sich die Fantasy-Monster an ihrem Arbeitsplatz wenigstens wohlfühlen können? Diesen verantwortungsvollen Job hat der Dungeon-Kammerjäger Beethro übernommen.

Beethro ist, wie man so schön sagt, auf der Verliererseite geboren worden. Der kleine Wicht hat den wohl undankbarsten Job der Welt angenommen. Er muß die unterirdischen Dungeons, die in den Rollenspielen und 3D-Shootern immer als Kulisse verwendet werden, mit der Giftspritze reinigen. In den feuchten und übelriechenden Gängen gibt es schließlich besonders große Kakerlaken und schlimmeres Ungeziefer, das beseitigt werden will: fliegende Gehirne, glubschende Augen, Schlangen und mysteriöse Krabbelviecher wie die „Wraithwings" oder die „Living Tars". All diese Schädlinge verärgern die Monster, die den Dungeon rechtmäßigerweise bevölkern sollen – die Monstergewerkschaft drängt auf saubere Arbeitsplätze. Also müssen die niederen Schädlinge bekämpft und ausgemerzt werden. Dazu braucht man einen Kammerjäger.

Beethro tritt in dem originellen Windows-Spiel an, um einen Dungeon nach dem anderen zu säubern. Zu diesem Zweck hat er ein Schwert in der Hand, mit dem er energisch wedeln kann. Im ersten Level braucht sich der Kammerjäger noch nicht davor zu fürchten, von den Kakerlaken angeknabbert zu werden. Hier gilt es erst einmal, die Höhlensysteme zu erkunden und mit dem Schwert kleine Schalter zu betätigen, die Barrikaden versenken oder Türen öffnen. Wenn es dann in den folgenden Levels endlich zum Feindkontakt kommt, muß Beethro das Ungeziefer geschickt mit der Klinge aufspießen, ohne selbst berührt zu werden. Das klappt eigentlich ganz gut, wenn man die Türen in den Levels sehr behutsam öffnet, weil die auf diese Weise freigelassenen Tiere immer sofort auf Beethro zuströmen – der braucht dann bloß noch sein Schwert in die richtige Richtung zu halten.

„Deadly Rooms of Death" ist nicht gerade leicht zu spielen. Gemeinerweise wird Beethro mit den Tasten des numerischen Ziffernblocks gesteuert. Wer sonst nur die Cursortasten zum Spielen verwendet, wird das reichlich gewöhnungsbedürftig finden. Zum Glück lassen sich aber mit etwas Aufwand innerhalb der Programmkonfiguration eigene Tastenkombinationen für die Bedienung festlegen.



Kleine gelbe Schalter müssen umgelegt werden, um die Mauern zu versenken.

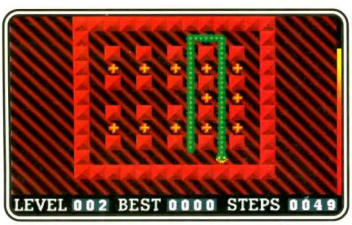
Deadly Rooms of Death 1.0

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	Webfoot@msn.com
Internet:	http://www.WebfootGames.com/
Deutscher Vertrieb:	Ticsoft c/o Jürgen Egeling, Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe
Internet:	http://www.ticsoft.de/
Preis:	39,90 DM
Tip:	

Eat 'em up 1.0

Schlangenfarm

Durch einhundert Levels zieht die Schlange ihre Bahn. Der Spieler steuert das Reptil wie weiland Pac-Man durch die Gänge, damit es kleine Kreuze auffrißt. Das klappt auch ganz gut – solange das hungrige Tier sich bloß nicht versehentlich selbst beißt, denn dann findet das Spiel ein jähes Ende.



Alle 100 Levels des Spiels sind individuell gestaltet – lassen Sie die Schlange alle Kreuze einsammeln.

Viele Spielefreunde werden sich noch an das Spiel „Wurmi" erinnern, das in alten XT-Zeiten über so manchen Bildschirm flimmerte. In diesem Spiel steuerte man einen Wurm, der sich von kleinen Symbolen auf dem Spielfeld ernährte und ständig länger wurde. Das Spiel um den künstlichen Vielfraß wurde sofort abgebrochen, sobald das Tier sich selbst oder den Rand des Feldes berührte.

Das Spiel „Eat'em up" greift die alte Idee wieder auf und entwickelt sie weiter. In einhundert Levels (20 davon sind bereits in der Shareware-Version spielbar) steuert der Spieler eine Schlange durch einen äußerst verwinkelten Parcours. Dort liegen kleine Pluszeichen aus, die sich durch Drüberlaufen auffressen lassen. Leider wird der Körper der Schlange immer länger, je mehr Kreuze das Reptil verinnerlicht hat. Um dem Längenwachstum etwas entgegenzusetzen, lassen sich Minus-Symbole auffressen, die den Schlangenkörper wieder schrumpfen lassen. Ein Level gilt dann als absolviert, wenn alle Kreuze verschwunden sind.

Die grundsätzliche Aufgabe bei „Eat'em up" unterscheidet sich nicht von der beim Vorbild „Wurmi". Sobald die Schlange sich selbst beißt, ist ein Leben verwirkt. Glücklicherweise sind die Wände des Irrgarten hier nicht tödlich. Kracht der Schlangenkopf vehement gegen eine Wand, so stirbt das Schuppentier nicht gleich, sondern es verliert nur Energie – ein entsprechender Energiebalken bewegt sich zügig in Richting Null. Leider schrumpft besagter Balken besonders rasant, wenn das Programm auf einem schnellen Pentium-Rechner läuft – das kann dann dazu führen, daß normales Spielen gar nicht mehr möglich ist. Wenn dieser Effekt während einer laufenden Spielpartie eintritt, empfiehlt es sich, das Spiel noch einmal neu zu starten, so daß die eingebaute „Bremse" greifen kann.

Schafft man es, einen Level zu bewältigen, so wird automatisch der nachfolgende geladen. Jeder einzelne Level weist seinen ganz eigenen Lösungsweg auf, den man erst einmal finden muß. Sicherlich scheitert der eine oder andere Spieler an einer besonders knifflige Aufgabe. Deswegen weisen wir hier ausdrücklich auf die folgende (tröstliche?) Tatsache hin: Alle Levels lassen sich (zumindest theoretisch) lösen.

Eat 'em up 1.0

System:	DOS, Maus, VGA, Soundkarte
Autor:	Games 4 Brains, Jan Reineke, Kalandsweg 4, 59348 Lüdinghausen
Preis:	15 DM
Tip:	

Excellent Card Games 1.52

Die Stunde der Kartenkünstler

Wenn Oma das wüßte, dann käme der Enkel für lange Zeit gar nicht mehr an seinen Computer: Die „Excellent Card Games" holen gleich fünf extravagante Patiencen auf den Bildschirm: „Yukon", „Black Maria", „Baroness", „Stonewall" und „Frustration".



Die Patience „Yukon" erinnert vom Aufbau her stark an den Dauerbrenner „Solitaire", der Windows 3.1 beiliegt: Die Spielkarten werden in Form einer Flöte ausgelegt, wobei ein Teil der Karten aufgedeckt ist und ein Teil verborgen bleibt. Ziel ist es, beim As beginnend alle Karten einer Farbe auf einem von vier (zu Beginn noch leeren) Anlegestapeln aufzuschichten. Um an die verdeckten Karten heranzukommen, lassen sich die Karten in der Flöte leicht verschieben: Neu angelegte Karten müssen nur eine alternierende Farbgebung und einen um eins niedrigeren Wert als die bereits ausliegende Karte aufweisen. Anders als bei „Solitaire" gibt es bei „Yukon" aber keinen Kartenstock, aus dem man neue Karten nachziehen kann. Der Spieler muß demnach sein Ziel mit den Karten erreichen, die bereits ausliegen.

„Black Maria" hingegen ist ein Spiel für drei Teilnehmer. Nacheinander legen die Spieler jeweils eine Karte auf den Tisch, dann rechnet der Computer die Werte aus und weist alle drei Karten dem Gewinner zu. Das Ziel bei diesem Spiel besteht darin, kein Karo-As, keinen Karo-König und keine Karo-Dame sowie kein Herz einzusammeln – gar nicht so einfach.

Mit „Baroness" bietet sich dann eine einfache Patience an. Hier lassen sich nur die Karten vom Spieltisch wegklicken, die zusammen den Wert 13 ergeben. Dabei zählt der Bube 11 Punkte, die Dame 12 und das As einen Punkt. Könige zählen 13 Punkte und können deswegen für sich allein weggeklickt werden.

Weiter geht es mit dem Spiel „Stonewall". In sechs Reihen sind jeweils sechs Karten untergebracht. Karten können von einer Reihe zur anderen verschoben werden, wenn sich die Farben unterscheiden und die neue Karte einen um eins niedrigeren Wert zeigt. Das Ziel besteht hier darin, auf vier anfangs noch leeren Feldern so aufzuschichten, daß alle Karten einer Farbe vom As bis zum König in der richtigen Reihenfolge zu sehen sind. Um diese Aktion zu erleichtern, sind neben der Flöte jeweils acht Karten rechts und links eingeblendet, an die der Spieler jederzeit herankommt.

Das letzte Spiel heißt „Frustration" und verwendet ein vier mal vier Felder großes Spielbrett. Dabei müssen die Buben, Damen und Könige immer auf speziell markierten Feldern des Außenrings plaziert werden. Sind alle Karten ausgelegt, können in einer zweiten Spielphase alle Paare weggenommen werden, deren Karten zusammen den Wert 10 ergeben. Das Spiel ist beendet, wenn sich keine neuen Karten mehr in entstehenden Lücken auslegen lassen.

Excellent Card Games 1.52

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Tower Software, PO Box 9, Gosforth, Newcastle upon Tyne, NE3 1QW, Canada
E-Mail:	sales@tower.u-net.com
Preis:	29.95 $
Tip:	

Freecell Plus 2.0

Noch fünfmal Patiencenglück

„FreeCell" nennt sich das Kartenspiel, das Windows 95 beiliegt. Wer bereits süchtig nach dieser Patience ist, kann nun mit „Freecell Plus 2.0" die aufgemotzte Luxus-Version installieren. Außerdem bietet dieses Shareware-Paket noch vier weitere Patiencen – sie heißen „Seahaven Towers", „Stalactites", „Penguin" und „Eight Off".



Die Variante „Eight Off".

Die Patience „FreeCell" kennt bereits jeder Windows-95-Anwender – sie liegt dem Microsoft-Betriebssystem als kostenloser Gimmick bei. Der Spieler wird dort vor die Aufgabe gestellt, alle ausliegenden Karten in acht Reihen so umzugruppieren, daß man anschließend beim As beginnend vier neue Stapel „in Farbe" bilden kann. Die Plus-Version erlaubt es nun allen überzeugten Kartendreschern, zu beliebiger Zeit jeden einzelnen Legeschritt seit dem Spielstart wieder rückgängig zu machen, verschiebbare Karten automatisch ausspielen zu lassen oder das aktuelle Spiel mit der gleichen Kartenverteilung noch einmal von vorn zu beginnen. Eine umfangreiche Spielstatistik sowie über zwei Milliarden Startpositionen runden die Sache ab. Damit es Patience-Liebhabern nicht langweilig wird, spendiert „Freecell Plus 2.0" noch vier weitere Herausforderungen.

„Seahaven Towers" legt die Karten in zehn Reihen aus und bietet vier leere Felder in der Mitte an, auf denen sich Karten kurzfristig zwischenlagern lassen. Ziel ist es, alle ausliegenden Karten so zu verschieben, daß sich am Ende vier neue farbreine Stapel vom As bis zum König bilden lassen. Bei „Seahaven Towers" lassen sich die Karten von einer Reihe zur anderen verschieben, sofern die neuen Karten exakt die gleiche Farbe und einen um eins niedrigeren Wert haben.

„Stalactites" zeigt acht Reihen, die fast sämtliche Karten enthalten – nur vier Einzelkarten sind außerhalb des Spielfeldes abgelegt. Bei dieser Patience müssen die Karten aus den Reihen auf die vier Einzelkarten gestapelt werden – und zwar in aufsteigender Reihenfolge und unabhängig von den Farben. Sobald einer der Stapel 13 Karten aufweist, ist er voll. „Stalactites" weiß zu überzeugen, weil es ein sehr schnelles Spiel ist und trotzdem nicht immer aufgeht.

„Penguin" ist nicht ganz so einfach zu spielen. Jeweils sieben Karten liegen in sieben Reihen aus. Rechts neben diesem Plateau befinden sich vier Anlegestapel, von denen drei bereits mit einer Karte versehen sind. Das Ziel besteht darin, alle ausliegenden Karten auf diese Stapel zu befördern. Zu diesem Zweck legt man neue Karten an die bereits ausliegenden an, in aufsteigender Reihenfolge und in jeweils der gleichen Farbe. Sieben leere Felder nehmen dabei zur Erleichterung der Legearbeit Karten auf, die gerade nicht benötigt werden.

Mit „Eight Off" begegnet dem Kartenfreund zum Abschluß wieder eine ganz typische Patience. Alle Karten liegen in acht Reihen aus und müssen nach und nach auf die vier Anlegestapel der Foundation verschoben werden.

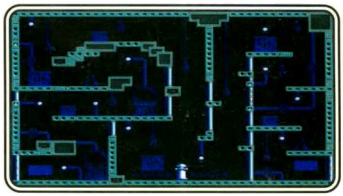
Freecell Plus 2.0

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Thomas Warfield, PO Box 9155, Springfield IL 62791-9155, USA
E-Mail:	freeplus@goodsol.com
Internet:	http://www.goodsol.com
Preis:	12 $
Tip:	

Hopy One

Galaktische Virenplage

In der Galaxis machen sich gefährliche Viren breit – hochinfektiöse mutierte Erreger, die alles anstecken, was sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringt. Um ein Gegenmittel zu finden, haben sich nun Wissenschaftler der sieben führenden Institute zusammengeschlossen. Steuern Sie den Bio-Roboter „Hopy One", um sich an den Forschungen zu beteiligen.



Helfen Sie „Hopy One" dabei, alle Viren im Level einzusammeln.

Der „Fast Line Virus" treibt im Jahre 2013 sein Unwesen in der gesamten Galaxis. Um ein wirksames Gegenmittel zu finden, muß man mikrobiologische Forschungen ungewöhnlicher Art durchführen. Man entschließt sich, für hochsensible Arbeiten in lebendem Gewebe neuartige Bio-Roboter einzusetzen. Bei „Hopy One" hat der Spieler nun die verantwortungsvolle Aufgabe, einen dieser Roboter zu steuern. Das kleine Wunderding muß in insgesamt 40 Levels alle Virenkugeln einsammeln, die sich in schwer zugänglichen Bereichen des biologischen Mikrokosmos eingenistet haben.

Der Bio-Roboter erinnert in seinem Aussehen an eine längliche Blechbüchse. Er läßt sich mit den Cursortasten des PC bewegen. Drückt man die <Oben>-Taste, so fährt das kybernetische Helferlein auf einer langen Tentakelröhre in die Höhe und kann so auch in höhergelegene Levelbereiche gelangen. Anders als bei vielen bekannten Leiter- und Plattform kann man bei „Hopy One" aber nicht einfach in die jeweils nächsthöheren Stockwerke hüpfen. Um den Roboter auf höhere Etagen zu hieven, muß man sich schon etwas einfallen lassen. Etwa so: Mit der Cursortaste <Oben> wird der kleine Virensucher in luftige Höhen bewegt. Dann drückt man die <Alt>-Taste und läßt den Roboter dadurch waagerecht ausgerichtete Tentakel ausfahren. Die krallen sich in der nächstgelegenen Wand fest. Im nächsten Schritt gleitet „Hopy One" an den befestigten Tentakeln nach rechts oder links – und kann sich dann über einem Plateau wieder fallenlassen. Etwaigen Bedrohungen begegnet der Roboter mit wildem Geballere, das sich mit der Leertaste auslösen läßt.

„Hopy One" ist ein Spiel für Tüftler und Taktiker. Wer angesichts des Bildschirmaufbaus an ein typisches Jump&Run-Spiel erinnert wird, muß umdenken: Einfach loszulaufen und auf alles zu schießen, was sich bewegt, das ist hier keine Lösung.

Das unter DOS laufende Spiel läßt sich nicht aus Windows heraus starten – so etwas begegnet heutzutage nur noch selten. Wer nicht weiß, wie er in eine saubere DOS-Umgebung hineinbootet, der verwendet einfach die beiliegende Datei MAKEBOOT.BAT, um eine entsprechende Boot-Diskette zu generieren.

Hopy One

System:	386/33, ab DOS 3.0, 1 MB RAM, 256 Farben-VGA, Soundkarte
Autor:	Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	Webfoot@msn.com
Internet:	http://www.WebfootGames.com/
Deutscher Vertrieb:	Ticsoft c/o Jürgen Egeling, Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe
Internet:	http://www.ticsoft.de/
Preis:	19,90 DM
Tip:	

Iko-San 1.1

Tetris auf dem Mond

Ein gigantischer Meteorit nähert sich mit Urgewalt der Erde. In aller Eile findet sich ein Spezialkommando auf dem Mond ein, um die Spiegel der Verteidigungslaser auszurichten. Helfen Sie den Wissenschaftlern in dieser Tetris-Variante dabei, den drohenden Einschlag rechtzeitig zu verhindern.



Stapeln Sie die Blöcke so, daß geschlossenen Reihen entstehen.

Eine eigene Hintergrundgeschichte für einen Tetris-Clone – das ist etwas ganz Neues. Bei Iko-San stapelt der Spieler auch keine simplen Steine in einem x-beliebigen Schacht, sondern er richtet kleine Blöcke in einer Apparatur dergestalt aus, daß ein ominöser Laser funktionieren und den aus dem Weltraum herannahenden Meteoriten zerstören kann. Alles klar?

Die Blöcke rauschen bei Iko-San von links nach rechts in einen Schacht hinein, der bereits einige Bausteine enthält. Das Ziel besteht darin, die Reihen eng geschlossen zu halten – zu diesem Zweck werden die herangleitenden Blöcke geschickt in die bestehenden Lücken eingepaßt. Im Schweben lassen sie sich mit den Cursortasten beliebig nach oben oder unten verschieben bzw. um die eigene Achse drehen. Eine Zielvorrichtung hilft ferner dabei, eine Lücke am Ende des Schachts anzuvisieren. Dann kann man den betreffenden Stein mit der Leertaste ganz besonders schnell ablegen.

Reihen, die restlos geschlossen werden, lösen sich automatisch auf und schaffen Platz für neue Blöcke. Je nach Punktestand erhält der Spieler immer wieder mal einen Bonus gutgeschrieben, den er mit der <Strg>-Taste aktivieren kann. Auf diese Weise lassen sich falsch plazierte Steine beseitigen. Besonders viele solcher Power-ups gibt es, wenn Sie Buchstabensteine aus dem Schacht entfernen und damit langsam die Wörter „EXTRA“ oder „BONUS“ bilden.

Iko-San enthält drei „Spiele im Spiel“, die sich wahlweise allein oder zu zweit angehen lassen. Bei „Geschichte“ gilt es, eine vorgegebene Anzahl von Reihen in einer bestimmten Zeitspanne abzutragen. Das Spiel „Linienrekord“ entspricht dem gewöhnlichen Tetris – hier muß man so viele Reihen wie möglich bilden, ohne daß sich der Schacht dabei füllt. Mit der Spielvariante „Geschwindigkeitsrekord“ kommen alle Hektiker auf ihre Kosten: Auch hier müssen möglichst viele Reihen aufgelöst werden, wobei aber für jede nur ein begrenztes Zeitkontingent bereitsteht.

Die Vollversion bietet 100 Levels, 90 verschiedene Blockformen und 50 MB an akustischen und visuellen Spezialeffekten. Vorsicht: In der Demo begibt sich das Spiel nach dem Befehl zum Beenden in eine sehr lange Warteschleife.

Iko-San 1.1

System:	Windows 3.1 oder Win95, 256-Farben-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	C2V France, B.P. 294, 75364 Paris Cedex 08, France
E-Mail:	games@ccv.fr
Preis:	199 Francs oder 31 Euro
Tip:	

Interpose X-Mas Greetings

Böse Weihnachtsmänner

Wer zu Weihnachten keine Geschenke bekommen hat, der kann jetzt seinem Kummer Luft machen. In diesem Spiel ballern Sie auf gentechnisch gezüchtete Rentiere und Weihnachtsmänner, die der böse „Mad Scientist“ Atnas Sualc auf die Menschheit hetzt. Angesichts dieser Kreaturen sind Sie und Ihr Raumschiff die letzte Hoffnung für die Erde.



Alle neuen Demos von Webfoot Technologies sind auch im Internet zu finden.

Mancher namhafte Spieleherausgeber, der auf sich und seine Produktpalette stolz ist, spendiert seinen Fans zu Weihnachten eine kostenlose „Xmas-Version“ bestimmter Games. Nachdem wir bereits den Jazz-Hasen von Epic Megagames durch eine Schneewelt jagen durften, gehen wir diesmal – leicht verspätet – im Weltraum auf die Suche nach weihnachtlicher Stimmung. Von Webfoot Technologies, einer aufstrebenden Shareware-Schmiede aus den USA, stammt das Weltraum-Ballerspiel Interpose. Pünktlich zu Weihnachten erschien im Internet eine kostenlose Spezialversion, die wir Ihnen jetzt nachträglich auf der Heft-CD anbieten möchten.

Der üble Wissenschaftler Atnas Sualc hat in seinem stillen Kämmerlein eine ganze Horde künstlicher Weihnachtsmänner und Rentiere zusammengebastelt. Diese Armee bösartiger alter Männer auf ihren tolldreisten Flugtieren macht sich auf den Weg zum Nordpol, um den echten Weihnachtsmann zu meucheln und alle Geschenke der Kinder an die falsche Adresse zu senden. Irres Gelächter würde da wohl über den Globus schallen, wenn Atnas sein Ziel erreichte. Doch da sei der Feuerfinger des Spielers vor!

Mit einem Raumschiff fliegt der entschlossene Retter in einen Schacht hinein, der nur allzubald von mutierten Weihnachtsmännern bewölkert wird. In 3D und perfekt animiert schwingen die rotbemantelten Bösewichter ihre Peitschen, um die im Wahn schnaubenden Rentiere anzutreiben. Gleichzeitig feuern sie aus allen Rohren. Der Spieler tut es ihnen gleich und versucht, die grantigen Klone in ihre Atome zu aufzulösen. Schafft man es, die Weihnachtsmänner zu zerstrahlen, bleiben mitunter Power-ups übrig, die sich aufnehmen lassen und neue Waffensysteme spendieren.

Wer Gefallen an den kostenlosen „X-Mas Greetings“ findet, der sollte sich auch die Vollversion mit 23 „normalen“ Levels auf CD-ROM und 35 neuen Waffensystemen anschauen. Interpose kann übrigens nicht aus Windows heraus aufgerufen werden. Starten Sie den Rechner unbedingt im DOS-Modus, bevor Sie das Spiel laden. Eine beiliegende Batch-Datei hilft notfalls dabei, eine Boot-Diskette anzulegen.

Interpose X-Mas Greetings

System:	486/25, DOS ab 5.0, 8 MB RAM, 256 Farben-VGA, Soundkarte
Autor:	Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	Webfoot@msn.com
Internet:	http://www.WebfootGames.com/
Preis:	Weihnachts-Version ist kostenlos, die gewöhnliche Vollversion kostet 29,95 $
Tip:	

Katrix 2/97

Heiliger Kugelblitz!

„Katrix" heißt ein neues Denkspiel für grübelfreudige Taktiker. Auf seinem verwinkelten Spielfeld hat irgend jemand mehrere bunte Kugeln ausgelegt. Das Ziel des Spielers besteht nun darin, diese Kugeln mit der Maus so durch die Gänge zu schubsen, daß sie einander berühren – und sich dabei auflösen.

Grübler und Logiker freuen sich über Spiele wie „Katrix", weil diese eher den Kopf als den Zeigefinger trainieren. Beim Kugelstoßen à la „Katrix" geht selbst der bemühteste Spieler rettungslos baden, wenn er nicht seinen Grips einsetzt.

In vielen Levels schaut der Spieler von oben auf ein verwinkeltes Terrain herab, in dem viele bunte Glaskugeln herumliegen. Das Bestreben des Katrixers" ist es, diese in Steinquader zu verwandeln. Das klingt eigenartig, geht aber ganz einfach vonstatten: Sobald zwei gleichfarbige Kugeln einander berühren, zerspringen sie und hinterlassen dabei einen klobigen, rechteckigen Stein. Leider ist es gar nicht so simpel, die Kugeln zusammenzubringen. Denn wenn man eine Glaskugel mit der Maus anklickt und sie anschließend in die gewünschte Richtung schiebt, rast die zerbrechliche Kugel so lange durch Golf her kennt. Es gibt die Anzahl der Züge vor, die zur Lösung des jeweiligen Levels benötigt werden. Ein gewitzter Spieler versucht natürlich immer, dieses Pars zu unterbieten. Möglich ist es auf jeden Fall – und wenn man die ausliegenden Bomben verwendet, um steinerne Hindernisse aus dem Weg zu sprengen.

In der Testversion lassen sich bereits 12 Levels spielen. Nachdem ein Level absolviert worden ist, spendiert das Programm ein Paßwort, so daß man beim nächsten Spielstart gleich in den entsprechend nächsthöheren Level einsteigen kann. Der beigefügte Level-Editor, mit dem der Spieler eigene Spielsituationen zusammenstellen kann, läßt sich auch schon in der Testversion ausprobieren. Drei solcher Do-it-yourself-Levels können in der Testversion gespeichert werden. In der Vollversion stehen 35 spielbare Fertig-Levels und 15 freie Plätze für selbstgeschaffene Welten zur Verfügung.



Innerhalb von elf Zügen soll der Spieler die im Level ausliegenden Glaskugeln in Steinquader verwandeln.

den Parcours, bis sie auf ein Hindernis stößt. Da man vergessen hat, eine Bremse einzubauen, muß der Spieler genau planen, wann er welche Kugel wie bewegt. Ansonsten geht schon nach wenigen Bewegungen gar nichts mehr auf dem Spielbrett: Rien ne vas plus!

Erschwerend kommt dazu, daß es bei „Katrix" so etwas wie ein Pars gibt, das man sonst nur vom

Katrix 2/97

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Jan Kästner, Bertrand-Russell-Allee 6, 18147 Rostock
Preis:	20 DM
Tip:	

Keno Casino 2.0

Lotterie im Casino

Keno ist ein Casino-Spiel, das leider nur in den einschlägigen Etablissements bekannt ist – schade eigentlich. Denn im Grunde geht es dabei um nichts anderes als eine spannende Lotterie, bei der Sie selbst festlegen, auf wie viele Zahlen Sie setzen möchten.



Erst markiert der Spieler im Keno-Blatt seine Glückszahlen, dann zieht der Croupier die Gewinnnummern – möge es viele Übereinstimmungen geben!

Bei Keno geht es nicht hektisch zu wie beim Roulette – hier läßt man es vielmehr ganz gemächlich angehen. Deswegen ist in den meisten Casinos neben den Keno-Tischen auch gleich die Bar zu finden. Und so setzt man sich an die Theke, läßt sich ein kostenloses Getränk spendieren, greift nach einem Wachsmalstift und einem der ausliegenden Keno-Blöcke. Die einzelnen Seiten dieser Blöcke gelten als Blanko-Lotteriescheine und zeigen Nummern von 1 bis 80. Pro Runde zieht ein Croupier ganz gemächlich und einzeln nacheinander zwanzig Zahlen und ruft diese aus – der Spieler hofft natürlich, daß es diejenigen sind, die er zuvor in seinem Schein markiert hat. Im Zeitalter der modernen Technik sieht man zunehmend Leuchttafeln im Keno-Bereich von der Decke hängen, auf denen die gezogenen Zahlen angezeigt werden.

Bevor eine neue Runde beginnt, sollte man seinen eigenen Schein bereits ausgefüllt und bezahlt haben. Beim Keno bestimmen Sie selbst, wie viele Zahlen Sie ankreuzen möchten. Meistens sind es sieben – auf jede setzt man einen oder mehrere Dollar. Wer drei Treffer erzielt, erhält für jeden eingesetzten Dollar nur 50 Cents zurück. Bei vier Treffern gibt es einen Dollar fünfzig, bei fünf Treffern aber immerhin schon 22 Dollar. Sechs Treffer sind für 325 gut, und bei sieben Treffern gibt es 6400 Dollar auf die Hand – so wird jedenfalls beim Programm „Keno Casino 2.0" gerechnet. Wer auf acht Felder setzt, muß auch mehr Treffer erzielen, um zu gewinnen – hier dreht sich die Glücksspirale erst ab vier Treffern.

Das Computerspiel bietet zahlreiche Regelvarianten wie „Regular", „Bet Against", „Catch All", „Quick Pick", „Super Special", „Top or Bottom" und „Twenty Spot". Außerdem lassen sich Way-Tickets kaufen und Multi-Race-Spiele angehen. Da aber die Oberfläche sehr karg erscheint, werden vor allem Keno-Einsteiger Probleme haben, die vielen Features zu finden und zu nutzen. Da hilft dann nur die Lektüre der englischsprachigen Online-Hilfe, um tiefer in das Spiel einzudringen und die Feinheiten zu begreifen.

Keno Casino 2.0

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	David Castillo, PO Box 152, Crestline, CA. 92325, USA
E-Mail:	70732.3433@compuserve.com
Preis:	19,95 $
Tip:	

Killer Bees

Angriff der Mörderwespen

Der Sommer steht vor der Tür, und allerlei stechlustiges Getier schwirrt bald wieder durch die Lüfte. Wer Wespen auf dem Frühstücksbrötchen ebensowenig ausstehen kann wie Hornissen im Garten, der greift bei „Killer Bees" zur Giftspritze.

Das kleine Freeware-Spiel „Killer Bees" macht aus dem Spieler einen kaltblütigen Massenmörder. Mit der Giftspritze in der Hand geht es den wehrhaften Zweiflüglern an den Kragen. Nachdem das Programm gestartet worden ist, schweben erste kleine Wespen, animiert und durchaus fotorealistisch dargestellt, von oben in einen Schacht hinunter. Mit der Maus läßt sich eine kleine Giftspritze in der Schacht hineinschweben. Da gibt es dicke Hummeln, emsige Bienen, gefährliche Hornissen und einige andere Stechflügler, die den Insektenjäger bei Berührung das Leben kosten. Schon bald schießen die Insekten sogar mit ihren Stacheln zurück, so daß der Spieler nicht nur eine Berührung mit den Tieren, sondern auch mit den „Geschossen" vermeiden muß.



Achtung, die Killerwespen greifen an!

ze waagerecht im Raum hin- und herbewegen; so kann man den Bewegungen der Insekten folgen. Das Ganze erinnert mehr als nur ein bißchen an die klassischen Weltraum-Ballerspiele der frühen achtziger Jahre – wobei die Giftspritze hier sozusagen dem Raumschiff des Helden entspricht. Ein Klick mit der linken Maustaste genügt, und schon stößt die Spritze eine kleine Wolke Gift aus, die langsam nach oben schwebt. Berühren sich Giftwolke und Insekt, so zerplatzt das letztere – und der Spieler erhält einige Punkte gutgeschrieben.

Je länger der digitale Kammerjäger es mit seinen drei Giftbüchsen (Leben) schafft, im animierten Wespennest zu überleben, desto wehrhafter erscheinen die Feinde. Es ist bei „Killer Bees" gar nicht nötig, alle Tiere abzuschießen. Einige von ihnen können ruhig an der Giftspritze vorbei ins Aus entschwinden. Trotzdem sollten Sie alles versuchen, um das Viehzeug komplett vom Himmel zu ballern. Nur so läßt sich ein hoher Punktestand erzielen, der letztendlich dazu führt, daß sich der Spieler in die Highscore-Liste eintragen kann.

Killer Bees

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Cosmi Corporation
Preis:	Freeware
Tip:	

Mordor 1.1

Troll dich, du Ork!

„Mordor" entführt Sie in ein düsteres Fantasy-Land, in dem alle Streitigkeiten noch mit dem Schwert ausgetragen werden und Monster unbehelligt über die Erde wandeln. Versuchen Sie, in diesem 3D-Rollenspiel so lange wie möglich zu überleben.



Ein neuer Charakter wird generiert.

Fantasy-Rollenspiele sind derzeit immer noch furchtbar angesagt – jeder, der sich einen Sinn für Märchen, Heldentum und Ritterromantik bewahrt hat, spielt sie gern. Man schlüpft bei diesen Spielen erst in eine fiktive Identität und besucht anschließend eine mit viel Phantasie erdachte Märchenwelt. Das Spiel „Mordor" hat trotz seines Namens nichts mit Tolkiens „Herr der Ringe"-Trilogie und dem dort beschriebenen schrecklichen Reich des dunklen Herrschers Sauron zu tun. Allerdings ist das gesamte Fantasy-Genre stark von Tolkien inspiriert und beeinflußt worden, so daß man es auch den Entwicklern bei „TDA!" nachsehen wird, daß sie sich den Namen als Titel für ihr Spiel ausgeborgt haben.

„Mordor" bietet sowohl Laien als auch bekennenden Rollenspielern viel Spaß vor dem Computerbildschirm. Das beginnt bereits bei der Zusammenstellung des eigenen Spielcharakters. Es steht knapp ein Dutzend Rassen zur Verfügung, aus denen man eine auswählt. Möchten Sie lieber als Mensch, Elf, Riese, Gnom oder Morlock durch „Mordor" stapfen? Die Wahl steht Ihnen frei. Abhängig von der Rasse kann man auch noch die Punkte für Stärke, Intelligenz, Weisheit, Konstitution, Charisma und Geschicklichkeit umverteilen. Der fertige Charakter wird gespeichert und bei jedem neuen Spiel per Mausklick reaktiviert.

Das Programmfenster von „Mordor" besteht aus lauter kleinen Dialogboxen und Minifenstern, die sich mit der Maus verschieben und neu anordnen lassen. Da gibt es ein Übersichtsfenster mit allen aktiven Zaubersprüchen ebenso wie eine Karte, die den Spielcharakter per Mausklick in die Leichenhalle, in den Krämerladen, zu den Gilden, in den Dungeon, zu einem Seher oder zu einer Bank transportiert. Am interessantesten dürfte natürlich der Dungeon sein, weil hier die Action stattfindet.

Der Dungeon wird in einem kleinen Fenster dreidimensional aus der Ich-Perspektive der Spielfigur gezeigt. Per Buttondruck kann man sich vorwärtsbewegen oder in 90-Grad-Schritten um die eigene Achse drehen. Zur besseren Übersicht zeichnet ein zweites Fenster eine Levelkarte der bereits besuchten Dungeon-Bereiche mit – sehr gut! Das Grauen lauert bei Mordor meist hinter den Türen, hier tummeln sich die finstersten Finsterlinge. Schafft man es nicht, schnell die zuvor eingekauften Waffen zu zücken, so findet man sich tot am Boden wieder. Mit etwas Glück wird man aber nach ein paar Tagen gefunden und für eine geringe Gebühr wiederbelebt – so etwas ist nur bei „Mordor" möglich.

Mordor 1.1

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	TDA!, 720, 132nd St SW #202, Everett, WA 98204, USA
E-Mail:	102033.242@compuserve.com
Internet:	http://www.tyrell.net/~hawkenet/mordor.html
Preis:	39,95 $ für Vollversion auf CD-ROM
Tip:	

Moskquor 95

Krieg der Kanonen

Zwei Panzer stehen sich im hügligen Terrain gegenüber. Wer es schafft, sein Geschütz als erster korrekt auszurichten, der kann seinen Gegner kaltblütig aus den Gummistiefeln ballern. Besonderen Spaß bereitet „Moskquor 95“, wenn man die Kanonade zu zweit in einem 10-Runden-Match aufnimmt.

Bei jedem Spielstart generiert das Windows-95-Programm automatisch eine vollkommen neue Szenerie. Im Programmfenster sehen Sie dann eine Landschaft mit Bergen und zerklüfteten Tälern. Der Wind weht durchs Land – mal eher sacht, mal mit tobender Gewalt. Mitten in dieser Szenerie sind zwei einander zugewandte Panzere aufgestellt. Sie stehen unter dem Kommando zweier Spieler, die sich gegenseitig nichts Gutes wünschen: die Vernichtung des jeweils anderen ist ihr einziges Ziel.

Abwechselnd richten beide Spieler ihre Kanonen aus. Dabei können sie mit Hilfe von Schiebereglern sowohl die Neigung des Rohrs als auch die Schußkraft des Projektils vorgeben. Geschossen wird abwechselnd in Runden. Der Bildschirm zeigt dann, wie das jeweilige Projektil seine Flugbahn beschreibt und dann mehr oder weniger nahe am anvisierten Ziel im Boden einschlägt. Nach einem solchen Schuß muß der Spieler überlegen, ob er das Kanonenrohr eventuell etwas steiler oder flacher ausrichtet oder etwas mehr Power in den Schuß investiert; immerhin gilt es auch, die aktuelle Windstärke und -richtung auszugleichen. Stimmen alle Parameter schließlich, so kann man den Gegner so lange unter Beschuß geben, bis dessen Panzer in seine Einzelteile zerfällt.

Neben den Einzelrunden lohnt sich vor allem das Turnier, das mit der Taste <F3> eingeleitet wird. Es geht je nach Wunsch über eine bis 100 Runden, wobei das Spiel eine Zahl von zehn Runden als Standard anbietet. Das gegnerische Geschütz kann im Turnier wahlweise von einem Mitspieler oder vom Computer gesteuert werden. Nach Beginn des Turniers geht es mit 3000 Dollar Kapital und 100 % Energie erst einmal in den Shop. Hier kann der Spieler sein Waffenarsenal ausbauen und neben den bereits vorhandenen 99 Granaten auch noch Raketen, Bomben, Megabomben, Brandsätze, Energiereserven und Schutzschilde einkaufen.

Gegenüber den klassischen Umsetzungen dieser Spielidee bietet „Moskquor 95“ also weiterführende Elemente an. Mit den Waffen kann man dem Gegner schnell den Garaus machen oder den eigenen Tod verhindern, indem man einen Schutzschild aktiviert. Der Programmierer erwartet übrigens kein Geld, sondern möchte von seinen Fans bloß eine Postkarte zugesandt bekommen.



Bei jedem Programmstart denkt sich „Moskquor 95“ eine neue Landschaft aus.

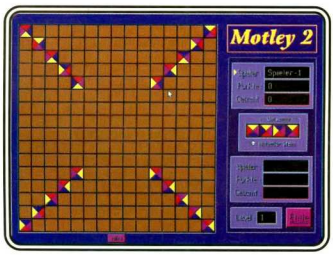
Moskquor 95

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	AlexSoft, Rolf Alexander Janosi, Vulkanstraße 51, 47807 Krefeld-Königshof
E-Mail:	106355.2341@compuserve.com
Preis:	Postcardware
Tip:	

Motley 2, Version 1.0

Bunte Nachbarschaft

Sind Ihre Gehirnzellen wegen Unterforderung schon seit einiger Zeit angerostet? Dann kann Ihnen „Motley 2“ dabei behilflich sein, die Synapsen wieder zum Glühen zu bringen. Das deutsche Denkspiel drückt Ihnen 240 Plättchen in die Hand. Die müssen so auf einem Spielbrett abgelegt werden, daß die Farben der Segmente miteinander harmonieren.



Motley 2 – Legen Sie die Spielsteine so auf dem Brett aus, daß jeweils Segmente der gleichen Farbe nebeneinander liegen..

Soll man es als grausam bezeichnen, was sich die „Motley“-Entwickler da ausgedacht haben? Oder handelt es sich bei diesem Spiel nur um eine besonders knifflige Denkaufgabe, die so manche sanft schlummernde Gehirnzelle knisternd wieder reaktiviert?

Auf einem Spielfeld mit 240 Quadraten liegen bereits ein paar Spielsteine aus – an sie werden im Verlauf der Spielpartie weitere angelegt. Als Spielsteine dienen quadratische Plättchen, die jeweils durch zwei diagonale Trennlinien in vier dreieckige Segmente aufgeteilt sind. Die Segmente weisen unterschiedliche Farben auf. Da „Motley 2“ mit vier Farben (Rot, Gelb, Violett und Blau) arbeitet, gibt es 24 verschiedene Möglichkeiten, einen Spielstein anzumalen.

Sobald eine neue Partie eingeleitet wird, reicht das Programm dem Spieler einen ersten Spielstein an. Die drei nachfolgenden Steine lassen sich bereits in der Vorschau begutachten – Profis planen ihre Aktionen schließlich um mehrere Züge im voraus. Ein neuer Stein sollte stets so an die bereits vorliegenden angelegt werden, daß möglichst viele direkt benachbarte Flächen die gleiche Farbe aufweisen. Für jede Übereinstimmung gibt es einen Punkt. Optimal ist es natürlich, wenn man einen neuen Stein so ablegen kann, daß er zu vier Nachbarn gleichzeitig paßt – das sind dann bereits vier Punkte.

Es ist nicht zwingend erforderlich, alle Steine so abzulegen, daß alle Segmente mit ihren jeweiligen Nachbarn harmonieren – nur gibt es für einen falsch plazierten Stein eben keine Punkte, und um genau die geht es dem ehrgeizigen Spieler. Ein Level gilt als beendet, wenn alle 240 Felder des Spielbretts mit Steinen belegt sind. Das kann schon einmal ein paar Stunden dauern, wenn man sich die Zeit nimmt, um die optimalen Anlegestellen mit maximaler Punktezahl zu suchen. Einsteiger drücken lieber den Hilfe-Button. In diesem Fall zeigt das Programm die jeweils besten Stellen mit den meisten Punkten auf – sie müssen dann nur noch angeklickt werden.

„Motley 2“ kann man allein, aber auch sehr gut zu zweit spielen. Im Zweiermodus tritt man wahlweise gegen einen menschlichen Mitspieler oder einen vom Computer simulierten Gegner an. Die Testversion erlaubt den Zugang zu immerhin dreien der insgesamt 100 Levels, die das Spiel bietet.

Motley 2, Version 1.0

System:	DOS, Maus, VGA, Soundkarte
Autor:	Bruno Westphal, Am Schäferkamp 2, 25421 Pinneberg
Preis:	15 DM
Tip:	

Nelda Nockbladder's Lesson

Medizinstunde

„LSD meets Klik&Play" – anders kann man das Spiel um die verrückte Großmutter Nelda wohl kaum beschreiben. Auf dem Weg durch den Cyberspace hin zur Snackbar um die Ecke strandet Nelda Nockbladder in einem kuriosen Medizinkursus, bei dem auch schon einmal lebende Schweineköpfe durch die Luft fliegen.

Mit Sinn und Verstand läßt sich das kuriose Spiel „Nelda Nockbladder's Anatomy Lesson" ganz bestimmt nicht in den Griff bekommen. Wie soll das auch gehen bei einer Protagonistin, die aussieht wie ein aufrecht gehender Hamster in Omas Küchenschürze, und die sich per Druck auf die <Strg>-Taste dazu bewegen läßt, keuchend Feuerbälle aus dem Mund abzuschießen?

In zehn Anatomie-Lektionen beschäftigt sich das Spiel vordergründig mit dem Gehirn, dann mit dem Herzen, schließlich noch mit dem Schädel und den Nieren. Tatsächlich tauchen diese Organe im Cyberspace höchstens als Hintergrundbilder auf – die eigene dadaistische Logik des Spiels läßt sich nicht von jedem gewöhnlichen Sterblichen auf Anhieb durchschauen.

Am besten ist es, man vergißt die komplette Hintergrundgeschichte gleich wieder und beschränkt sich darauf, Oma Nelda halbwegs heil durch die Levels zu bringen. Das ist schon schwer genug. Im ersten fallen beispielsweise beständig große Kugeln von der Decke herab, die Nelda abschießen muß. Sie mutieren dann zu bunten Früchten, die langsam aus dem Raum driften. Oder es bleiben animierte Schweineköpfe zurück, die auf Nelda schießen und aus diesem Grunde besonders schnell beseitigt werden sollten, bevor sie Schaden anrichten können. Zum Glück kann die rüstige alte Dame per <Shift>-Taste zum Hüpfen verleitet werden und damit vielen Schwierigkeiten aus dem Weg gehen. Schafft man es, jeden einzelnen Level zu überstehen, so ist es immer noch möglich, zusätzliche Herausforderungen zu schaffen, indem man die Spieloptionen – und somit auch das Spiel – ändert. In den „Obscure Setup Options" kann man Ratten zuschalten, die wahlweise alle 30 Sekunden, alle 23 Jahre oder alle 2 Minuten und 17,53 Sekunden über den Boden des Spiellevels hinweghuschen. Die Ratten sind harmlos und zu nichts zu gebrauchen – aber was soll's? Ganz gewiefte Spieler schalten im Feld „Ergzwat Fugness" die Optionen „Garnossity", „Beelawhacker" oder „Froog" ein – was immer es auch bringen mag.

„Nelda Nockbladder's Anatomy Lesson" ist, so darf man ruhig sagen, ein ganz nett gemachtes „Klik&Play"-Spiel, das aber zu abgedreht ist, um sich nüchtern ertragen zu lassen.



Nelda möchte sich in die Snackbar teleportieren. Das geht aber schief.

Nelda Nockbladder's Anatomy Lesson 1.0

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Scott Miller, 645 Hadley Avenue, San Jose, CA 95126, USA
E-Mail:	hebjo@ix.netcom.com
Internet:	http://www.geocities.com/Paris/1304/neldnock.htm
Preis:	10 $
Tip:	

Champ Centiped-'em 1.0

Tausend kleine Tausendfüßler

Von Champ stammt eine 1:1-Umsetzung eines Ballerspiels, das zu den beliebtesten Evergreens unter den Automatenklassikern zählt: „Centiped-'em" bringt den guten alten „Centipede" auf den PC-Bildschirm. Während Pilze vom Himmel regnen und Spinnen Bungee springen, muß der Spieler einen wuseligen Tausendfüßler kurzhalten – und dieses Vieh sondert auch noch fortwährend Nachwuchs ab.

Das stelle man sich einmal vor: Überall auf dem Bildschirm wachsen dicke Pilze. Dazwischen wandert ein langer Tausendfüßler herum, der aus vielen einzelnen Segmenten besteht. Immer wenn das Tier auf einen Pilz trifft, wechselt es die Laufrichtung und kriecht eine Zeile weiter nach unten. Jeder Spieler kann sich ausrechnen, daß das vielgliedrige Vieh schon bald den unteren Rand des Bildschirms erreichen wird. Wenn das geschieht, ist das Spiel beendet.



Machen Sie den lästigen Tausendfüßler um ein paar Segmente kürzer!

Um den Tausendfüßler aufzuhalten, verfügt der Spieler über ein bewegliches Geschütz, das stets nach oben gerichtet ist. Leider lassen sich immer nur einzelne Segmente des Tieres vernichten. Jeder Treffer spaltet es in zwei Teile, die sich unabhängig voneinander weiterbewegen. Um das Gewürm doch noch komplett zu vernichten, muß man besonders schnell schießen – am besten lockt man die gesamte Familie Tausendfüßler in eine Bildschirmecke und gibt dann ausgiebig Dauerfeuer.

Anwender, die Spaß an dem Klassiker haben, werden immer nur einen mehr oder weniger hohen Score, aber nie ein finales Erfolgserlebnis erzielen. Für jeden Vielfüßler, den der Spieler zerstrahlt hat, rückt sofort ein neuer und noch beweglicherer nach – das ist eine wahre Sysiphus-Arbeit.

Erschwerend kommt hinzu, daß fortwährend seltsame Pilzgeneratoren vom Himmel herabfallen und schneller neue Pilze aussäen, als man sie mit der Kanone wieder zerstrahlen kann. Und auch wenn der vielgliedrige Wanderer noch ganz oben auf dem Bildschirm sein Unwesen treibt, ist das Leben des Spielers bedroht. Dafür sorgt eine kleine Spinne, die sich im unteren Drittel des Screens aufhält und hier wilde Bocksprünge vollführt. Es gibt viele Punkte, wenn es gelingt, das Kerbtier zu vernichten. Allerdings nimmt dann sofort eine neue Spinne den Platz der alten ein.

Die Testversion erlaubt es, den Klassiker mit der bekannten grafischen Gestaltung zu spielen. Wer die Vollversion kauft, der kann sein Glück zusätzlich in einer neu gestalteten Kulisse versuchen.

Champ Centiped-'em 1.0

System:	386/33, DOS ab 3.1, 256 Farben-VGA, Maus, Soundkarte
Autor:	ChamProgramming, 34-3, Shunpike Road, Cromwell, CT 06416, USA
E-Mail:	support@champgames.com
Internet:	http://www.champgames.com
Preis:	jeweils 14,95 $
Tip:	

PC Keno 1.3

Zocken nach Zahlen

Keno ist, wie bereits an anderer Stelle in diesem Heft erwähnt, eine Art Lotterie mit Sofortauswertung. Zocker, die es schaffen, auf einem Blatt mit 80 Zahlen die richtigen Kandidaten zu markieren, können dabei viel Geld gewinnen. Das Computerspiel „PC Keno" spendiert Ihnen zwar kein Vermögen, verhindert aber auch, daß Sie eines verlieren.



„PC Keno" – Gewinne und Verluste finden nur im Computer statt. Das schont das Portemonnaie, dämpft aber auch den Nervenkitzel.

Mit „PC Keno" können angehende Zocker vor dem Bildschirm daran arbeiten, das bekannte Casino-Spiel Keno in den Griff zu bekommen. Wie beim Lotto kann man schließlich auch beim Keno eine eigene Spielstrategie entwickeln und anschließend überprüfen, ob man das geheime „System" endlich geknackt hat. Dabei geht man natürlich stillschweigend davon aus, daß es bei einer Ziehung von Zahlen nach dem Zufallsprinzip überhaupt so etwas wie ein System geben kann.

Beim Keno markieren Sie wahlweise eine bis 15 Zahlen auf einem Blatt, das eine fortlaufende Reihe von eins bis 80 zeigt. Anders als beim Lotto legen Sie selbst fest, auf wie viele Zahlen Sie in einer Runde setzen möchten. Der Clou: Je mehr Zahlen Sie ankreuzen, desto mehr Treffer müssen Sie in einer Runde erzielen, um einen Gewinn ausbezahlt zu bekommen. Wer sich getraut, gleich auf 15 Zahlen zu setzen, muß mindestens sieben Treffer erzielen, um auch nur den eigenen Einsatz zurückzugewinnen. Da der Croupier beim Keno nur 20 Zahlen zieht, kann sich jeder die Wahrscheinlichkeit eines Haupttreffers selbst ausrechnen: Es ist einfacher, vom Blitz erschlagen zu werden. Es empfiehlt sich, zwischen 5 und 7 Zahlen auf dem Blatt anzukreuzen – dann ist die Wahrscheinlichkeit eines (wenn auch kleinen) Gewinns relativ hoch.

Bei „PC Keno" starten Sie mit einem Kapital von 500 Dollar und können auf jedes Blatt wahlweise einen, zwei oder fünf Dollar setzen. Wer seine Lieblingszahlen wählt und nun erfahren möchte, nach wie vielen Runden sie endlich gezogen werden, der aktiviert ein Multigame und verwendet das gleiche Keno-Blatt für zwei bis 1000 Runden.

Es lohnt sich, bei der Computer-Simulation den Sound zuzuschalten. Dann hört man nicht nur ein Klackern für jede neu gezogene Zahl, sondern wird auch akustisch auf einen Treffer hingewiesen. Kommt es am Ende einer Runde gar zu einer Gewinnausschüttung, so läßt sich über die Soundkarte sogar digitaler Jubel vernehmen.

Im Vergleich zum ebenfalls in diesem Heft besprochenen Spiel „Keno Casino" wartet diese Variante mit einer wesentlich feineren Grafik auf. Vor allem Einsteiger kommen leichter mit „PC Keno" zurecht, da sich alle wichtigen Spielfunktionen per Buttondruck aktivieren lassen.

PC Keno 1.3

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Bitwise Software International, Inc., 21620 N. 19th Ave, #A-11, Phoenix, Arizona 85027, USA
E-Mail:	BitwiseSW@aol.com
Internet:	http://www.Qhost.com/bitwise/index.htm
Preis:	14,95 $
Tip:	

RetroVaders

Neuauflage: Space Invaders

Meisterphysiker Stephen Hawking hat es vor einigen Wochen bestätigt: Wenn es denn Leben im Weltraum geben sollte, so werden uns die Aliens bestimmt nicht friedlich gesonnen sein. „RetroVaders" erlaubt es den Recken der Menschheit, schon einmal für den Fall der Fälle zu trainieren. Bei dem „Space Invaders"-Clone bringt man Legionen anrückender Eindringlinge aus dem All Benimm bei – und zwar mit der Strahlenkanone.

Vor langer Zeit in einer gar nicht so weit entfernten Galaxis gab es ein Videospiel namens „Space Invaders". Den Autor dieser Zeilen verbinden viele Erinnerungen mit diesem Fossil aus der Ära des ersten Arcade-Booms. Ein halbes Leben vor MMX-Pentium und Windows 95 steckten die „Invaders" als Cartridge in der Spielekonsole, die dem Bruder einer guten Freundin gehörte. Dieser Bruder sprach zwar auch mit seinem kleinen Finger (in Ermangelung eines unsichtbaren Freundes), war aber bereits in jungen Jahren ein Meister des Joysticks. Schon nach einigen Besuchen erschien die Freundin selbst immer weniger interessant. In zunehmendem Maße ging es bei allem, was wirklich zählte, darum, den Highscore ihres kleinen Bruders zu brechen – koste es, was es wolle. Irgendwann, nach Wochen der Qual und nach vielen wundgescheuerten Stellen und Blasen an den Fingern, war es dann soweit: Der Highscore fiel. Danach gab es nur noch Leere, kein Ziel mehr, auf das es hinzuarbeiten galt. Die Beziehung zerbrach. Sicherlich hat der kleine Bruder den Highscore gelöscht und das Spiel wieder von vorn begonnen. Nie wieder seit dieser glorreichen Jugendzeit habe ich es geschafft, mehr als 50 Waves der langsam über den Bildschirm zuckenden Aliens zu überleben. Mal ganz ehrlich: Heute bin ich froh, wenn ich schon die allererste Angriffswelle überstehe.

Wie kommt es nur zu dieser nostalgischen Rückbesinnung? Ganz klar: „RetroVaders" holt das klassische Spiel neu auf den Bildschirm. Drei Leben hat der Spieler zur Verfügung, um unter den tumben Angreifern abzuräumen. Wie damals werden auch heute noch die Aliens im Laufe der Zeit immer schneller.



„RetroVaders" holt den Evergreen „Space Invaders" auf den PC-Bildschirm – leider nur in einem sehr kleinen Fensterchen.

Da fällt es schwer, ihrer Kanonade auszuweichen und lange genug am Leben zu bleiben, um die Außerirdischen um die Ecke zu bringen. Gesteuert wird das eigene Raumschiff bei „RetroVaders" übrigens wahlweise mit der Tastatur oder mit einem Joystick.

Alles wäre maßlos prima, wenn das Spielfenster der Windows-gestützten Neuauflage nicht so fürchterlich winzig wäre. Aber immerhin liegt ein kleiner Trost darin, daß man das neue alte Ballerspiel nicht allein genießen muß: Die Zwei-Spieler-Option sorgt für gemeinsames Vergnügen vorm Bildschirm.

RetroVaders

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Barrett Computing Services Ltd., 37 Linnet Walk, Wokingham, Berkshire RG41 3HE, England
E-Mail:	100131.1624@compuserve.com
Preis:	15 engl. Pfund
Tip:	

Rocket Scrambler

Ich bin zwei Öltanks

Wie manch anderes der in diesem Heft vorgestellten Spiele läßt auch „Rocket Scrambler“ alte Zeiten wieder lebendig werden. Mit einem Raumschiff fliegt der Spieler in einen engen Stollen hinein. Einige gut gezielte Schüsse aus der Bordkanone lassen vom Boden aufsteigende Raketen zerplatzen. Und mit ein paar Bomben werden Treibstofftanks am Boden in Schutt und Asche gelegt.



„Rocket Scrambler“: noch ein Klassiker in neuer Verpackung.

Mit einigen Klassikern aus der guten alten Konsolenzeit haben viele Spieler auch heute noch nicht abgeschlossen. Der eine hat es damals vielleicht nie geschafft, die am Boden herumzappelnden Menschen beim „Defender“ zu retten. Ein anderer hat mitunter versagt, als es damals darum ging, die Menschheit vor den angreifenden Aliens bei „Phoenix“ zu retten. Auch „Rocket Scrambler“ ist eine Neuauflage einer solchen uralten Spielidee, die trotz der dicken Staubschicht nichts von ihrer Attraktivität eingebüßt hat. Die Firma Barrett Computing Services hat das Spiel für Windows umgesetzt und ihm so den Weg auf die Bildschirme der späten neunziger Jahre geebnet. Vielleicht hat ja der eine oder andere Spieler noch eine Rechnung mit den Gegnern von damals offen?

Die Spielidee ist schnell erklärt: Der Spieler fliegt mit einem Raumschiff von links nach rechts in einen waagerecht scrollenden Stollen hinein. Obwohl der Untergrund aufgrund des Scrollings ständig in Bewegung ist, kann der Spieler sein Raumschiff mit den Cursortasten in begrenztem Maße abbremsen oder mutig beschleunigen. Dieses Hin und Her ist wichtig, um den Missiles auszuweichen, die ständig vom Boden aufsteigen und den Spieler bei einer Berührung eines seiner drei Leben kosten. Per Bordfeuer, auszulösen mit der Leertaste, kann man die Raketen zerstrahlen, bevor sie Schaden anrichten. Gleichzeitig ist es möglich, mit der <Shift>-Taste maximal zwei Bomben auf einmal auszuklinken, die langsam zum Boden herabschweben. Dort vernichten die Explosivkörper parkende Missiles, zerstören aber auch einige der nützlichen Container. Viele dieser Behälter sind mit einem Fragezeichen versehen – sie bringen Punkte, wenn man sie erwischt. Regelrecht lebenswichtig sind spezielle Treibstofftanks. Wenn man sie trifft, wird der Spritvorrat des eigenen Raumschiffs ergänzt. Schrumpft dieser Vorrat gegen Null, so explodiert das Raumschiff auch ohne Feindkontakt – das wäre peinlich.

Bis zu zwei Spieler dürfen sich bei „Rocket Scrambler“ auf die Jagd nach einem möglichst hohen Punktestand machen.

Rocket Scrambler

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Barrett Computing Services Ltd., 37 Linnet Walk, Wokingham, Berkshire RG41 3HE, England

E-Mail: 100131.1624@compuserve.com

Preis: 15 englische Pfund

Tip: ☠☠☠

Sage Blackjack Simulator 2.7

Double oder busted?

Der „Sage Blackjack Simulator“ läßt so etwas wie echte Casino-Stimmung vor dem Bildschirm aufkommen. Bis zu sieben Spieler können hier Platz nehmen, um bei einer Runde „17 und 4“ ihr Vermögen von eintausend virtuellen Dollars aufzubessern.

Die Zigarette wandert, einmal über die Zunge gerollt, in den Mundwinkel. Die Augen werden zu Schlitzen verengt, das Gesicht erstarrt zum eiskalten Pokerface. Cool werden zwei Karten aufgenommen, eine neue Partie Blackjack beginnt.

Der „Sage Blackjack Simulator“ zeigt einen grün bespannten Blackjack-Tisch, wie er in jedem Casino der Welt stehen könnte. Bis zu sieben Personen haben an diesem Tisch Platz. Der PC-User bestimmt im Vorfeld, ob er alle sieben Plätze besetzt oder welche frei läßt, ob er mit menschlichen Zockerkollegen oder mit computersimulierten Kartenhaien spielt. Das Programm kann alle bekannten Casino-Regeln im Spiel umsetzen. Bei den Voreinstellungen läßt sich unter anderem festlegen, ob die Zocker mit nur einem Kartendeck oder gleich mit acht Decks auf einmal arbeiten – diese Entscheidung beeinflußt die Wahrscheinlichkeit, mit der etwa ein As oder eine Zehn ausgespielt werden. Außerdem möchten überzeugte Zocker vielleicht etwas an den Auszahlungsquoten drehen. Bei Bedarf läßt sich etwa ein Dutzend Sonderregeln aktivieren.

Mit einem Startkapital von 1000 Dollar geht es dann ans Eingemachte. Zwischen 5 und 1000 Dollar kann der Spieler in jeder Runde setzen. Für seinen Einsatz erhält er zwei Karten und muß sich entscheiden, ob er es dabei beläßt (Stand) oder eine weitere Karte haben möchte (Hit). Ziel ist es, 21 Punkte auf die Hand zu bekommen. Ein solches 21er-Blatt, eben den „Blackjack“, kann der Croupier nicht mehr schlagen. Sammelt man mehr Punkte ein, ist man „busted“ und hat verloren. Der Croupier selbst muß immer neue Karten ziehen, bis er mindestens 16 Punkte auf der Hand hat. Dabei geht er schnell über die 21 hinaus und verliert. Hat er 17 Punkte aufgedeckt, so darf er keine weitere Karten mehr ziehen – das erhöht die Chancen auf einen Sieg des Spielers natürlich ebenfalls.

Auch Einsteiger werden bald dem Spielfieber verfallen und den Einsatz mit „Double“ verdoppeln. Ängstlichere Naturen haben Gelegenheit, mit „Insurance“ eine kleine Versicherung gegen Verlust zu kaufen.



Das Programm teilt dem Spieler zwei Karten zu. Möchten Sie noch eine Karte ziehen?

Sage Blackjack Simulator 2.7

System: Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Autor: Sage Software, PO Box 7223, Huntsville, AL 35807, USA

E-Mail: 102225.2363@compuserve.com

Internet: http://www.best.com/~mcintyre/sage/

Preis: 10 $

Tip: ☠☠☠

Sherlock 3.2c

Wer wohnt im blauen Haus?

Wohnt der Mann mit der Glatze nun im grünen oder im roten Haus? Pflanzt die blonde Frau Äpfel, Kirschen oder Erdbeeren in ihrem Garten an? Wo gehört eigentlich das Verkehrszeichen mit der Geschwindigkeitsbegrenzung hin? Und wer um alles in der Welt lebt im Haus mit der Nummer sechs? Finden Sie es selbst heraus!



Knobeln und Kombinieren einmal anders – mit Häusern, Leuten, Früchten, Zahlen und Verkehrszeichen.

Der Schauplatz ist ein kleiner Vorstadtbezirk in den USA. Hier stehen nebeneinander sechs Häuser, von denen jedes eine andere Farbe aufweist. In ihren Gärten pflanzen alle Bewohner unterschiedliches Obst an. Natürlich tragen die Häuser auch individuelle Hausnummern, und vor jedem steht ein eigenes Verkehrsschild. Finden Sie mit detektivischem Spürsinn heraus, welcher Nachbar in welchem der Häuser wohnt.

„Sherlock" ist ein Spiel, dessen Name die Richtung bereits vorgibt: Es darf mächtig gegrübelt werden. Nach dem Spielstart verteilt das Programm automatisch viele kleine Symbole in sechs Spalten auf dem Bildschirm. In jeder Spalte werden nun sechs Gesichter, sechs Häuser, sechs Zahlen, sechs Früchte, sechs Verkehrszeichen und sechs Buchstaben angezeigt. Die Frage, die sich stellt, ist schnell formuliert: Welche Symbole gehören in welche Spalte? Der Blick schweift zuerst zu den wenigen Symbolen, die bereits fest zugeordnet sind. Vielleicht hat das Spiel den Glatzkopf schon fest in Spalte 3 verankert oder das blaue Haus in Spalte 1 gesetzt. In diesem Fall ist es leicht, eine Stelle zu finden, an der sich das geistige Brecheisen ansetzen läßt. Unterhalb der sechs Spalten werden zu diesem Zweck erste visuelle Tips gegeben – leider nur in begrenzter Menge. Mitunter ist dort beispielsweise zu lesen, daß in der Spalte mit dem Glatzkopf auch die Erdbeeren zu finden sind: Aha, ein zweites Feld in der Spalte ist fest zugeordnet. Sobald man eine Entscheidung getroffen hat, bleiben für die übrigen Felder in der Reihe weniger Symbole zum Zuordnen übrig – nach und nach tastet man sich also an die endgültige Kombination der Plättchen heran. Etwas komplexere Tips finden sich in der rechten Bildschirmhälfte. Die Bildertips lassen sich mit Aussagen wie „Der Apfel ist entweder rechts oder links neben dem grünen Haus zu finden" oder „Das gelbe Haus und das Stopschild haben genau eine Spalte zwischen sich, und diese Spalte enthält keine Orange" interpretieren.

Wer es schafft, dieses knifflige Rätsel zu lösen, der darf sich stolz auf die Schulter klopfen.

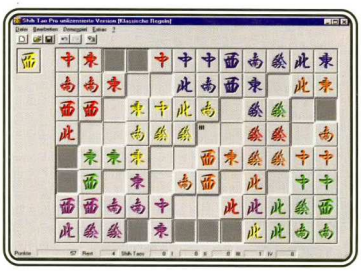
Sherlock 3.2c

System:	Windows 3.1, 256 Farben-VGA, Maus, Soundkarte
Autor:	Everett Kaser Software, PO Box 403, Albany, OR 97321-0117, USA
E-Mail:	everett@kaser.com
Internet:	http://www.kaser.com/~everett
Preis:	19 $
Tip:	

Shih Tao Pro 4.0

Stein der vier Winde

Zwei findige deutsche Programmierer haben das fernöstliche Brettlegespiel „Shih Tao" noch einmal neu umgesetzt. Ähnlich wie beim Dauerbrenner „Mahjongg" ist vorausschauendes Denken gefragt. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, alle vorhandenen Steine nach einfachen Regeln auf dem Brett anzulegen.



Die optische Legehilfe zeigt, wo Sie einen neuen Stein ablegen können.

Viele Shareware-Freunde kennen das PC-Spiel „Shih Tao" bereits, da es in den letzten Jahren häufiger lobend in der Fachpresse erwähnt wurde. Nach einer längeren Pause, während der sich die Autoren in der Szene äußerst rar gemacht haben, liegt nun die Pro-Version für Windows 95 vor.

Wie beim Vorgänger kann auch in der neuen Fassung das klassische Brett mit 12 mal 8 Feldern geladen werden. Sobald eine neue Partie beginnt, reicht das Programm dem Spieler einen von 66 Spielsteinen an. Er muß den Stein entgegennehmen und auf dem Spielbrett plazieren. Das ist aber nur möglich, wenn der neue Stein direkt an einen bereits ausliegenden angesetzt werden kann. Auf dem Brett befinden sich am Anfang bereits sechs Steine – vier in den Ecken und zwei im Zentrum. Ein Stein darf nur dann an einen bereits vorhandenen angelegt werden, wenn beide Steine die gleiche Farbe, aber unterschiedliche Motive aufweisen – oder umgekehrt. Für jeden gesetzten Stein vergibt das Programm Punkte. Der Score steht im Mittelpunkt des Spielgeschehens – man sollte also versuchen, einen neuen Stein stets so abzulegen, daß er möglichst viele Nachbarn auf einmal erhält – das gibt besonders viele Punkte. Die absolute Krönung ist ein „Shih Tao" – so nennt man einen Stein, der gleich eine vierfache Anknüpfung erfährt.

„Shih Tao Pro" bietet drei Schwierigkeitsgrade und eine optische Anlegehilfe für Einsteiger an. Echte Profis lassen sich aber nicht lange bitten und aktivieren beim Start lieber das Brettformat „Groß" mit einer Kantenlänge von 24 mal 16 Feldern. Für Großmeister des „Shih Tao" steht auch noch das Format „Extra" mit 36 mal 24 Feldern zur Verfügung. Dort kann man dann schon 642 Steine plazieren.

Wer die 30-Tage-Version von „Shih Tao" für ein gelungenes Shareware-Produkt hält und sich davon zu eigener Programmiertätigkeit inspirieren läßt, der sollte die Web-Site von K&R besuchen. Dort werden Entwicklertools aus aller Welt angeboten.

Shih Tao Pro 4.0

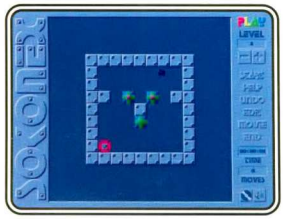
System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	K&R Software, Darshovener Str. 7, 50181 Bedburg
E-Mail:	74777.3414@compuserve.com
Internet:	http://www.krsoft.de
Preis:	40 DM
Tip:	

Sokonex 1.1

Kistenknobelei mit Laserlicht

100mal muß der Spieler Köpfchen beweisen. Die in den Levels ausliegenden Kisten wollen zusammengeschoben werden, aber Laser, Löcher und Mauern behindern den fleißigen Kistenknecht. Somit ist wieder einmal verschärftes Überlegen angesagt. In der Testversion des Programms lassen sich bereits 20 Levels ausprobieren.





„Sokonex" macht Kistenschieben zum Vergnügen. Stellen Sie das Frachtgut so zusammen, daß sich alle Kisten gegenseitig berühren.

Sokoban-Freunde frohlocken: Endlich wird die alte Spielidee mal gründlich durch den Fleischwolf gedreht und mit neuen Bestandteilen gewürzt. Bei „Sokonex" müssen die in den Levels ausliegenden Kisten nicht wie gewohnt auf markierte Zielfelder geschubst werden. Das neue DOS-Spiel erwartet vielmehr, daß man alle Kisten zusammenschiebt – so lange, bis sie sich gegenseitig an den Kanten berühren. Dabei ist auf eine speziell markierte Kiste zu achten – sie soll in der Regel den Mittelpunkt des Pulks bilden. Alle anderen müssen an die vier Seiten dieses „Connectors" geschoben werden. Wie beim Vorbild „Sokoban" ist es nicht möglich, die Kisten zu ziehen. Sie müssen demnach mit viel Bedacht durch das Labyrinth geschoben werden – zu diesem Zweck steuert man einen „Pusher"-Stein. Hat der Spieler nicht nachgedacht und eine Kiste in eine Sackgasse, in ein Loch oder in einen Laserstrahl geschoben, so ist noch nicht alles verloren: Eine „Undo"-Funktion macht bei Bedarf alle unbedachten Schritte wieder rückgängig.

Hat man es geschafft, einen Level zu lösen, so listet das Spiel die zum Erfolg benötigten Einzelschritte auf und fragt an, ob der Weg zum Ziel in einem Video festgehalten werden soll, das man sich später jederzeit wieder anschauen kann. Nachdem diese Frage geklärt ist, kann ein neuer Level angegangen werden. Was bei „Sokonex" besonders gefällt, ist die freie Verfügbarkeit der Levels. Jeder davon kann beliebig angewählt und gespielt werden. Es ist somit nicht nötig, die Levels in der Reihenfolge ihrer Numerierung anzugehen. Auf diese Weise wird verhindert, daß man bei einem bestimmten Level auf der Strecke bleibt und dann auch die nachfolgenden nicht mehr angehen kann.

Wer bei „Sokonex" eine kleine Denkpause einlegen möchte, der drückt im Titelbildschirm die Taste <K>. Sie aktiviert ein „Spiel im Spiel" namens „Käsekästchen", das viele Anwender sicherlich noch aus ihrer Schulzeit kennen.

Sokonex 1.1

System:	DOS, Maus, VGA, Soundkarte
Autor:	Games 4 Brains, Jan Reineke, Kalandsweg 4, 59348 Lüdinghausen
Preis:	20 DM
Tip:	

Tronic 1.3

Maurerarbeiten

„Tronic" nennt sich ein neuer „Breakout"-Clone aus der Shareware-Szene. Das bunte Programm wartet mit interessanten Power-ups und weiteren Überraschungen auf. Sammeln Sie beim Spielen die herabfallenden Juwelen ein, und schießen Sie nervtötende Aliens aus der Luft. Das Spielprinzip ist zwar nicht neu, wird aber immer wieder gern genommen.

Das Spiel „Tronic" hat, man muß es gleich sagen, rein gar nichts mit einem vor kurzem in Konkurs gegangenen Computerzeitschriftenverlag gleichen Namens zu tun. Ganz im Gegenteil: Das Webfoot-Spiel schwimmt auf einer Erfolgswelle mit, die seit Jahren keinesfalls abgeebbt ist. Die genannte Welle betrifft das Aufwärmen klassischer Spielideen und basiert auf dem Grundsatz „Was der Bauer nicht kennt, das frißt er nicht". Übersetzt für die Spieleszene bedeutet dies: „Konzepte, die schon mehrfach erfolgreich waren und nur leicht aufgepeppt werden, haben immer noch die besten Chancen auf dem Markt."

„Tronic" ist ein „Breakout"-Clone und spricht deswegen schnell die zahlreichen Spieler an, die für neue Umsetzungen uralter Ideen empfänglich sind. Mit einem Ball gilt es, wieder einmal eine bunte Wand aus Steinen abzutragen. Einige der Steine lösen sich beim ersten Treffer auf, andere überhaupt nicht, und manche muß man mehrmals anstoßen, bevor sie Risse zeigen. Mit einem Schläger, den der Spieler steuert, wird der Ball im Spielfeld gehalten und vor dem Flug ins Aus bewahrt.

Als Belohnung für seine Bemühungen kann der Spieler Power-ups aufsammeln, die mitunter von einem zerstörten Mauerstein übrigbleiben und langsam nach unten schweben. Die gelben, nützlichen Specials spendieren neue Bälle, verwandeln den Ball in einen Power-Ball, verbreitern den Schläger oder machen kurzfristig die untere Bildschirmbegrenzung dicht. Die Begegnung mit roten, schädlichen Symbolen verkürzt den Schläger, zieht dem Spieler Punkte ab oder dreht das Steuerverhalten des Schlägers um: Schiebt man ihn mit der Maus oder per Tastendruck nach rechts, so schwirrt er flugs nach links – ganz schön verwirrend.

Neben den Power-ups, die dem Spiel mehr Pfiff verleihen, bevölkern auch fliegende Aliens den Parcours. Sie können mit dem Ball abgeschossen werden und hinterlassen wahlweise wirkungsvolle Goodies oder Juwelen verschiedener Farbe, die sich ebenfalls aufsammeln lassen. Wahrscheinlich kann man sich mit den Juwelen irgendwann ein Anrecht auf den Gigablitz kaufen, der mit der <Alt>-Taste ausgelöst wird und alle Steine im Level auf einmal zerstört.



Neuer Level, neues Glück: „Tronic", der zweite.

Die Vollversion von „Tronic" bietet 50 spannende Fertig-Levels an und ist darüber hinaus mit einem Level-Editor zur Gestaltung eigener Spielfelder ausgestattet.

Tronic 1.3

System:	386/SX, DOS ab 5.0, 256-Farben-VGA, Soundkarte
Autor:	Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	Webfoot@msn.com
Internet:	http://www.WebfootGames.com/
Deutscher Vertrieb:	Ticsoft c/o Jürgen Egeling, Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe
Internet:	http://www.ticsoft.de/
Preis:	39,90 DM
Tip:	

TwinBlok

Ping-Pong

„TwinBlok" fügt die besten Ideen aus „Breakout" und „Pong" zu einem neuen Game zusammen. In der Vollversion erwarten 75 knifflige Levels den Spieler, der es auf einen Punkterekord abgesehen hat. Alsdann: Ran an die Wand! (Pink-Floyd-Fans dürfen auch „Burning down the Wall" singen.)

Beim Spielen von „TwinBlok" könnte manch einem Fan des klassischen „Breakout" schwindlig werden. Hier schwebt der Schläger nämlich einmal nicht waagerecht am unteren Bildschirmrand, sondern er befindet sich links und steht senkrecht. Fast ist es so, als hätte man den bekannten Breakout-Aufbau einfach um 90 Grad gedreht. Freunde uralter Automatenspiele werden sich vielleicht noch an „Pong" erinnern – das Spiel, mit dem Atari-Gründer Nolan Bushnell vor rund 25 Jahren einen unglaublichen Boom einläutete. Der Schwarzweißschirm des „Pong"-Automaten zeigte einen vertikal verschiebbaren Schläger, eine senkrechte Wand und einen Ball, der durch immer neues Abprallenlassen im Spielfeld gehalten werden mußte – fertig. Bei „TwinBlok" sind nun verschiedene Elemente von „Pong" und „Breakout" zu einem neuen Ganzen verarbeitet worden.

Nach dem Start einer Partie baut sich das Feld des ersten Levels auf. Auf dem Spielfeld, das nur zur linken Seite hin offen ist, sind viele bunte Steine plaziert. Am Schläger des Spielers klebt ein Ball, der mit der Leertaste ins Spiel geschossen wird. Einige der Steine zerplatzen beim ersten Treffer, andere müssen mehrfach berührt werden. Besonders interessant sind diejenigen Steine, die einen neuen Ball beherbergen. Werden diese gefangenen Bälle wieder freigesetzt, so kann sich der Spieler fast schon beruhigt zurücklehnen: Die Masse der herumwirbelnden Bälle räumt den aktuellen Level in Rekordzeit ab. Andere Steine verlängern bei einer Berührung den Schläger – ohne daß man dafür ein Power-up-Symbol einsammeln müßte.

Die Levels von „TwinBlok" sind sehr einfach aufgebaut und lassen sich – zumindestens anfangs – leicht bewältigen. Aber in der Geschwindigkeit liegt die Herausforderung. Jeder Level hat seinen unverwechselbaren Aufbau und sein eigenes Hintergrundbild. Auf eine phantasievolle Hintergrundgeschichte muß man diesmal verzichten – aber eigentlich geht es doch ohnehin nur darum, möglichst lange auf dem Spielfeld zu überleben, um sich anschließend mit dem persönlichen Highscore im Programm zu verewigen.



Zu jedem Level wird ein eigenes Hintergrundbild geladen.

Wer „TwinBlok" zu zweit angehen möchte, kann dies bereits in der Shareware-Version tun. Die Kontrahenten müssen sich eben nur einen Platz vor dem Bildschirm teilen und mit verschiedenen Steuerungsmethoden (Tastatur, Maus) klarkommen.

TwinBlok

System:	386/SX, DOS ab 5.0, 256 Farben-VGA, Maus, Soundkarte
Autor:	Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	Webfoot@msn.com
Internet:	http://www.WebfootGames.com/
Deutscher Vertrieb:	Ticsoft c/o Jürgen Egeling, Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe
Internet:	http://www.ticsoft.de/
Preis:	39,90 DM
Tip:	

Vanguard Ace 1.0

Abgeschossen!

Mit „Vanguard Ace" starten Sie hoch empor in die Lüfte. Die Welt muß wieder einmal gerettet werden – und Sie sind dazu der passende Held. In einem kleinen Fluggleiter rasen Sie über feindliches Terrain und geben Dauerfeuer.



„Vanguard Ace" hebt Sie in die Lüfte – Holen Sie im Ausgleich dafür die feindlichen Flieger vom Himmel.

Weltraum-Ballerspiele gibt es wie Sand am Meer. Bei den meisten von ihnen handelt es sich allerdings um Klassiker – neue Shooter muß man leider mit der Lupe suchen. Ausgerechnet aus Malaysia kommt ein neues Programm des Shoot-'em-up-Genres daher, das dafür sorgt, daß die Staubschicht wieder vom Feuerknopf verschwindet.

„Vanguard Ace" ist ein Vertikal-Shooter, was bedeutet, daß das feindliche Terrain langsam von oben nach unten unter dem Raumfahrzeug des Spielers hinweggleitet. Das Programm zeigt die überflogene Planetenoberfläche und den Kampfgleiter dabei dreidimensional aus der Vogelperspektive.

Natürlich kann man von einem modernen Ballerspiel eine ganze Menge erwarten. „Vanguard Ace" fährt denn auch das volle Arsenal auf, um den Anwender zu beeindrucken. Mit 70 Frames pro Sekunde werden die Grafiken auf dem Schirm auf den neuesten Stand gebracht – das sorgt für flüssige Bewegungen. Parallax-Scrolling in mehreren Ebenen vermittelt außerdem einen einzigartigen 3D-Eindruck von der Szenerie. Bei der Gestaltung des Kampfschauplatzes hat man gerenderte Grafiken verwendet, somit sieht die Gegend besonders plastisch aus.

Die Hintergrundgeschichte rückt beim Ballern schnell in den Hintergrund. Der Spieler muß nur wissen, daß alle Bodenstellungen den Feinden gehören und deswegen zu vernichten sind. Im Endeffekt geht es wieder einmal um das alte Spiel: Endweder tötest du sie, oder sie töten dich.

Ohne Pause ballert der Spieler auf Panzer, Hubschrauber und diverse andere animierte Feindbilder. Das Spiel fährt so viele Gegner auf, daß es sich schon gar nicht mehr lohnt, den Feuerknopf auch nur für Sekundenbruchteile loszulassen. Angesichts dieses Spektakels auf dem Bildschirm kommt so etwas wie Spielspaß möglicherweise gar nicht erst auf – man ist ganz einfach überfordert und gelangweilt zugleich. Immerhin bleiben ab und an Power-ups in der Luft hängen, die bei einer Berührung mit dem Gleiter neue Energie oder alternative Waffensysteme spendieren.

In der Testversion kann der Spieler nur zwei von insgesamt fünf Raumschiffen fliegen. Auch ein 2-Spieler-Modus läßt sich aktivieren. Leider steht aber nur ein Level zur Verfügung, um das Spiel zu testen. Immerhin: Der Boß-Gegner am Ende des Korridors hat es wirklich in sich.

Vanguard Ace 1.0

System:	486, DOS ab 5.0, 8 MB RAM, Maus, VGA, Soundkarte
Autor:	Imaginative Illusions Sdn. Bhd., 6, Jalan Molek 2/5, Taman Molek, 81100 Johor Bahru, Johor, Malaysia
Internet:	http://www.angelfire.com/id/imaginative/
Preis:	25 $
Tip:	

Vegas Poker and Blackjack 2.0

Noch mal Casino

Von Galtware stammt ein neues Casino-Game, das zwei bekannte Kartenspiele für den Win95-PC umsetzt. Wer gerne zockt, kann sein Glück wahlweise beim Poker oder beim Blackjack auf die Probe stellen.



Mit diesem Pokerblatt ist kein Staat zu machen.

Manche Spieler mögen es gern übersichtlich und unkompliziert. Zu viele Optionen und Spieleinstellungen sind dieser Klientel ein Graus, sie sucht schließlich nur nach einem kleinen Spiel für die Mittagspause. Die schlichte, aber trotzdem unterhaltsame Casino-Simulation „Vegas Poker and Blackjack" von Galt Software kommt genau dieser Zielgruppe entgegen.

Nachdem das Programm gestartet worden ist, erscheint zunächst der Draw-Poker-Automat auf dem Schirm. Bei diesem bewährten Casino-Spiel teilt das Programm dem Spieler fünf Karten zu. Mit der Maus werden die vielversprechenden Karten markiert, die man gern behalten möchte. Der Rest wird per Buttondruck einmal ausgetauscht, dann steht das Ergebnis bereits fest. Beim Draw Poker erhält man für ein Pärchen (vom Buben aufwärts) den Einsatz zurück. Für einen Dreier gibt es den dreifachen Einsatz, für zwei Pärchen den doppelten. Wesentlich mehr Geld kann der Zocker mit einem Straight, einem Flush, einem Full House, einem Poker oder einem Royal Flush erzielen. Pro Spielrunde beträgt der Einsatz fünf Dollar, als Anfangskapital stehen 100 Dollar zur Verfügung.

Per Buttondruck wechselt die Umgebung, und der Spieler nimmt am Blackjack-Tisch Platz. Wieder setzt man fünf Dollar auf sein Blatt – diese Summen lassen sich leider erst in der registrierten Fassung ändern. In jeder Runde erhält der Spieler zunächst zwei Karten, deren Werte automatisch addiert und zur besseren Übersicht als Zahlenwerte eingeblendet werden. Mit dem Button „Hit" zieht man eine neue Karte, ein Mausklick auf „Stand" läßt das Blatt so, wie es ist. Zieht man mehr als 21 Augen, ist das Spiel verloren. Anderenfalls muß der simulierte Croupier Karten ziehen und versuchen, das Ergebnis des Spielers zu übertreffen. Das Spiel zahlt bei einem „Blackjack" (21 Punkte) im Verhältnis 3 zu 2 aus, gibt den Einsatz bei einem „Push" (gleiche Werte bei Spieler und Croupier) zurück und gewährt „Double Down" bei den Ziffern 9, 10 und 11. Die Spieloptionen „Double Down" und „Split" sind erst in der Vollversion verfügbar.

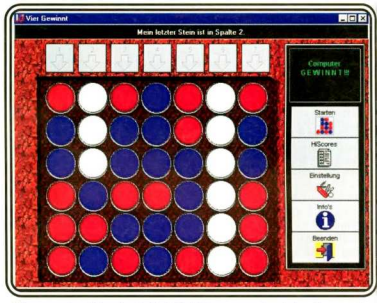
Vegas Poker and Blackjack 2.0

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	Galt Technology, 14510 Big Basin Way, Suite #195, Saratoga, CA 95070, USA
E-Mail:	order@galttech.com
Internet:	http://www.galttech.com
Preis:	ab 19 $
Tip:	🐭🐭

Vier gewinnt 1.1

Ausgezählt!

Von Thomas Angielsky stammt eine äußerst spielstarke Version des Familienspiels „Vier gewinnt". Versuchen Sie doch einmal, den Computergegner zu überlisten – es wird Ihnen kaum gelingen. Statt dessen werden Sie sein rauhes digitales Lachen zu hören bekommen. Er spart nicht damit, wenn es darum geht, Spott und Hohn über den Verlierer auszuschütten.



„Vier gewinnt" – denkste! Meistens gewinnt der Computer.

Manches simple Brettspiel hat sich im Laufe vieler Jahre eine echte Fangemeinde erobern können. Das gilt auch für „Vier gewinnt", ein Zwei-Partner-Spiel der „Käsekästchen"-Klasse. Bei überzeugten Freunden ist es so beliebt, daß es Gegenstand einer regelrechten Sucht werden kann – ein Tag ohne eine Partie „Vier gewinnt" erscheint für sie wie ein verlorener Tag. Die Umwelt reagiert auf diese Spielsucht mit strikter Ignoranz: Schon bald findet sich kein Opferlamm mehr, das sich freiwillig von einem gewieften und ausgebufften Strategen vom Brett fegen läßt.

Darum erfolgt bei den Spielern in der Regel bald der Wechsel vom Brett zum Computer-Bildschirm. Spiele wie „Vier gewinnt" lassen sich eben auch solo spielen, wenn der Computergegner nur stark genug ist. Eine der besten Umsetzungen des einfachen Strategievergnügens für den Computer stammt von Thomas Angielsky, der sein grafisch sehr schön gemachtes Programm als Freeware verteilt.

In den Voreinstellungen ist es möglich, die Farbe der Spielsteine zu ändern und dem Computergegner eine von fünf Spielstärken zuzuweisen. Bereits die Einstellung „Nicht schlecht" hat den Autor dieser Zeilen fünfmal hintereinander verlieren lassen. Da kann man wirklich nur lobend anerkennen: nicht schlecht, nicht schlecht...

Das Spielbrett von „Vier gewinnt" ist wie gewohnt sieben Felder breit und sechs Felder hoch. Der Spieler und der Computergegner setzen abwechselnd je einen Stein und versuchen, vier Vertreter der eigenen Farbe in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu bekommen. Wer es tatsächlich schafft, den Computergegner in die virtuellen Knie zu zwingen, darf sich in eine Highscore-Liste eintragen. Diese Liste speichert nicht etwa Punktzahlen, sondern die Anzahl der Züge, die man zum Sieg benötigt hat.

Bitte kopieren Sie das Spiel auf die Festplatte, da es nicht möglich ist, einen geänderten Highscore auf der schreibgeschützten CD-ROM zu sichern.

Vier gewinnt 1.1

System:	Windows 3.1, 256-Farben-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	Thomas Angielsky, Alpenweg 5a, 89257 Illertissen
Preis:	Freeware
Tip:	🐭🐭🐭🐭

WinCraps 3.2

Die Würfel sind gefallen

In jedem guten Casino steht ein grün bespannter Tisch, der die Zocker unweigerlich anzieht wie das Licht die Motten. Wer das mysteriöse Spiel namens Craps erst einmal durchschaut hat, der kommt schnell auf seine Kosten und kann hohe Summen gewinnen – mit einer ordentlichen Portion Glück, versteht sich. WinCraps hilft Ihnen dabei, das Würfelspiel am Bildschirm zu trainieren.



WinCraps: Viel Spaß beim Zocken!

Eine Szene, wie sie jederzeit in jedem Casino überall auf der Welt abläuft: Mit angestrengtem Pokerface sitzen die Damen und Herren Zocker um den Roulette-Tisch herum und setzen hohe Geldbeträge auf die einzelnen Zahlen, ohne dabei eine Miene zu verziehen. Ganz schön langweilig! Spielernaturen, die im Casino etwas erleben und ihren Spaß haben möchten, halten lieber nach einem Craps-Tisch Ausschau. Dieser ist meist schnell gefunden – er ist dicht umlagert von spendablen Herren und amüsierfreudigen Damen.

Für eine Partie Craps braucht man eigentlich nur eine speziell bespannte Tischoberfläche und zwei gewöhnliche Würfel. Auf dem Grün des Tischtuchs sind lauter Gewinnkombinationen aufgedruckt, auf die alle Anwesenden Geld setzen können. Die berühmteste Craps-Kombination ist übrigens die Sieben. Wird sie gewürfelt, erhält man den vierfachen Einsatz ausbezahlt. Man kann aber auch auf einen Zweier-, Dreier-, Vierer- oder Fünfer-Pasch (Auszahlung 7:1 bzw. 9:1) setzen, die Kombination 2 und 1 (15:1) abwarten oder einen Sechser-Pasch (30:1) erhoffen. Am Craps-Tisch gibt es unzählige Möglichkeiten, Geld zu setzen. Einige „Wetten" lassen sich sehr schnell interpretieren, andere offenbaren sich erst dem Profi, der alle Regeln verinnerlicht oder den Online-Text der Computer-Version gelesen hat.

Das Computerspiel simuliert einen typischen Craps-Tisch bis hin zum letzten Detail auf dem frisch aufgezogenen Tuch. Auch die vielen Ahs und Ohs, die beim Spielen über die Soundkarte zu hören sind, geben die typische Craps-Atmosphäre trefflich wieder.

Im Konfigurationsfenster des Glücksspiels ist es möglich, die Regeln zu variieren oder neue Chips und Würfel zu wählen. Wer es ganz genau wissen möchte, der wechselt auch noch den Croupier und tauscht Candy gegen Amber oder Steen aus.

Wer Craps ernsthaft am Bildschirm erlernen möchte, um sich später im echten Casino nicht ganz so ungeschickt anzustellen, der sollte unbedingt die Spielstatistik abfragen, um am Ende einer Session zu erfahren, wieviel Geld gewonnen oder verloren worden ist.

WinCraps 3.2

System:	Windows 3.1, 256-Farben-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	Cloud City Software, 4639 Somerset Ave SE, Bellevue, WA 98006, USA
E-Mail:	75750.1417@ CompuServe.com
Preis:	19,95 $
Tip:	

WinPolis 3.29

Geldscheffeln macht Spaß!

Monopoly-Freunde, aufgepaßt: Christian Jung hat die alte Brettspielidee einer Frischzellenkur unterzogen und eine ganz neue Variante für den PC programmiert. Bei „WinPolis" kaufen Sie leerstehende Läden und bauen sie zu wahren Goldgruben aus.

Bis zu vier Spieler nehmen vor dem Bildschirm Platz, um sich auf eine Monopoly-Partie besonderer Art vorzubereiten, die gut und gern mehrere Stunden dauern kann. Bei „WinPolis" geht es allerdings nicht wie beim klassischen Brettspiel darum, Straßenzüge zu erwerben, um dort Häuser und Hotels zu bauen. Hier besteht die Aufgabe der Spieler vielmehr darin, leerstehende Geschäfte zu kaufen, die dann Zug um Zug mit Mobiliar, den ersten Waren, einer Verwaltungsstruktur, geeignetem Personal und schließlich einem Nutzungsvertrag versehen werden. Je mehr Kapital ein Spieler in eine Handelskette investiert hat, desto mehr Geld müssen die Mitspieler bei einer unfreiwilligen Besichtigung der betreffenden Läden auf die Theke des Hauses legen. Deutlich gesprochen: Wer ein fremdes Feld betritt, wird zum hemmungslosen Einkaufen gezwungen.

Ähnlich wie beim Vorbild gilt es auch bei „WinPolis", in den ersten Runden das Startkapital (hier 30.000 Dollar) auf den Kopf zu hauen, um möglichst viele Geschäfte zu kaufen. Weitere Investitionen dürfen übrigens erst getätigt werden, wenn der Spieler alle Geschäfte einer Kette besitzt – zum Glück kann man Läden untereinander tauschen.

Viele eigenwillige Veränderungen gegenüber dem Vorbild machen „WinPolis" zu einem sehr unterhaltsamen Spiel. Wer etwa mit seiner Figur über das Startfeld geht, bekommt nicht nur Geld ausbezahlt, sondern darf es auch gleich wieder anlegen – zu einem guten Zins, der Runde für Runde das Vermögen mehrt. Und das ursprüngliche Gefängnis ist bei „WinPolis" einer Bank gewichen. Betritt ein Spieler dieses Feld, so steigen all seine Preise in den Geschäften sofort um 5 Prozent: Was für eine Freude!

Echte Zocker hoffen nicht nur auf Überraschungen auf den Ereignisfeldern, deren Nachrichten entweder Geld einbringen oder Verluste verursachen. Interessant sind auch die beiden Casino-Felder, die zum gepflegten Würfel- oder Kartenspiel einladen. An dieser Stelle kann der Spieler Geldbeträge setzen und beim Glücksspiel riskieren.



Das Spielbrett von „WinPolis" orientiert sich am Monopoly-Original.

Die Testversion des Programms läßt sich 8omal starten. Danach ist die Testzeit abgelaufen, und „WinPolis" kann nicht mehr gespielt werden. Außerdem lassen sich in der Testversion nicht alle Spieloptionen aktivieren.

WinPolis (Winopoly) 3.29

System:	Windows 95, 256-Farben-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	Christian Jung, Postfach 1566, 66365 St.Ingbert
E-Mail:	100414.673@ compuserve.com
Internet:	http://members.aol.com/ChJung/gerhome.htm
Preis:	39 DM
Tip:	

Krach! Boom! Bäng!

Stell dir vor, die Aliens kommen, und keiner traut sich an die Front. In diesem Fall bist DU die letzte Hoffnung der Menschheit. Setz dich in einen Kampfgleiter und stell dich der Übermacht aus dem Weltraum. Drei Klassiker des Genres „Weltraum-Ballerspiele" stellen wir auf diesen Seiten vor.



Galactix: ein Freeware-Klassiker aus den Anfängen der Shareware-Szene.

Noch vor einigen Jahren waren die Weltraum-Ballerspiele fast genauso beliebt wie heute die 3D-Shooter. Das gilt in bezug auf die Shareware-Anwender ebenso wie bei den Entwicklern. Drei der besten Shoot-'em-ups aus dieser Zeit haben wir für dieses Special vom Dachboden geholt und gründlich abgestaubt. Diese Spiele lassen auch heute noch den Bildschirm wackeln, stellen aber nur sehr bescheidene Anforderungen an die Ausstattung des PCs.

Galactix 1.5

1993 tippte Cygnus Software den Außeriridischen von Xidus die Koordinaten der Erde in die Computer. 100 Angriffskommandos formierten sich kurz darauf, um Kurs auf den blauen Planeten zu nehmen. Der Spieler allein stellt die letzte Verteidigungsbastion der Erde dar. Mit einem kleinen Raumschiff ausstaffiert, muß er die Bedrohung aus dem All kurzhalten und Angriffswelle um Angriffswelle vom Himmel fegen – David gegen Goliath.

Galactix hat zweifelsohne schon manchen Donnerstag auf dem Buckel. In puncto Grafik und Spielspaß kann es aber immer noch mithalten und Ballerfreunde begeistern. Die Sache ist auch dadurch besonders interessant, daß Galactix seit geraumer Zeit als Freeware verschenkt wird. Es kostet Sie demnach keine müde Mark, alle 100 Levels durchzuspielen.

Jeder einzelne Level von Galactix holt jeweils eine neue Angriffswelle feindlicher Raumschiffe auf den Schirm. Die Flieger der Invasoren schweben dabei animiert am oberen Rand des Bildschirms, während sich das Schiffchen des Spielers direkt darunter befindet.

Mit der Tastatur oder noch besser mit der Maus kann der eigene Flieger gesteuert werden. Um die angreifenden Aliens vom Himmel zu holen, gibt man mit der linken Maustaste Feuer. Ein Druck auf die rechte Taste feuert zusätzlich eine Rakete ab – von diesen wuchtigen Waffen stehen allerdings nur wenige Exemplare zur Verfügung.

Nach einigen Treffern zerplatzen die angreifenden Raumschiffe und hinterlassen mitunter ein frei schwebendes Power-up. Die verschiedenen Goodies sind bei Galactix mit Buchstaben gekennzeichnet. Ein „M" spendiert neue Missiles (Raketen), ein „B" ist für eine Bombe gut, ein „E" frischt die Energie der Schutzschilde auf, und ein „S" installiert neue (Waffen-)Systeme im Raumschiff. Um die Power-ups einzusammeln, muß der Spieler eine Greifklaue an seinem Raumfahrzeug ausfahren, indem er beide Maustasten zur gleichen Zeit betätigt.

Wurden die Aliens in einem Level geschlagen, so lädt Galactix prompt den nächsten. Für jeden Level werden neue, immer gefährlichere Alien-Raumer ins Gefecht geworfen. Schafft man es, vier Levels in Folge zu überstehen, so überrascht der fünfte den Spieler mit einem kleinen Boß-Gegner. Galactix langweilt aber keineswegs mit immer gleichen Level-Abfolgen. Größere Boß-Gegner müssen im 50. und 100. Level überwältigt werden, außerdem wird der Spieler auch schon mal mit einem Meteoritenregen oder anderen unliebsamen Überraschungen konfrontiert.

Wenn es hart auf hart kommt, lassen sich mit der Bombe (zu aktivieren mit der Taste <B>) alle Raumschiffe und Meteore zerstrahlen, die gerade auf dem Bildschirm zu sehen sind. Allerdings braucht der Sprengkörper ein wenig Zeit, um vom eigenen Raumschiff aus bis in die Mitte des Bildschirms zu schweben – in diesen Sekunden muß man einfach die Augen zudrücken und darauf hoffen, zu überleben.

Schaffen es die Aliens doch einmal, das Raumschiff des Spielers zu zermörsern, so ist dies kein Beinbruch. Galactix erlaubt es, das Spiel gleich wieder dort aufzunehmen, wo es zuvor gewaltsam unterbrochen worden ist.

Noch eine kleine Info am Rande: Den Soundtrack zum Spiel schrieb Matt „Guitar" Murphy, den viele Blues-Fans vielleicht noch aus der Kinokomödie „Blues Brothers" kennen.

Major Stryker 1.4

Wieder einmal wird die Erde von machthungrigen Invasoren aus den Tiefen des Alls angegriffen – wie sollte es auch anders sein? Diesmal sind es die Kretons, die unseren Heimatplaneten ausplündern wollen. Major Harrison Stryker wird ausgeschickt, um durch ein Wurmloch im All in die Welt der Kretons zu fliegen und dort deren Hauptquartier zu vernichten.

Major Stryker war eins der ersten Spiele von Apogee, die über Dreifach-Parallax-Scrolling verfügten. Heute wirkt das Programm von seiner Grafik her antiquiert. Es bietet wegen seines hohen Schwierigkeitsgrads aber noch immer eine interessante Herausforderung – genau das richtige Spiel für einen kleinen Notebook-PC.



Von der Grafik her etwas lau, aber immer noch ein schweißtreibendes Ballerspiel: Major Stryker.

Der Spieler steuert sein Raumschiff von unten in einen langsam scrollenden Schacht hinein. Darin sind metallische Aufbauten der Gegner zu sehen. Hier befestigte Schußanlagen zerstört man am besten im Dauerfeuer. Frei fliegende Raumschiffe der Kretons sind nicht ganz so gefährlich, weil sie meist in „Waves" (Gruppen) anrollen und gezielt vom Himmel geschossen werden können. Hilfreich für den Fortgang der heftigen Ballerorgie ist das Aufsammeln der runden Power-ups, die nach einem Weltraumgefecht zurückbleiben. Durch Drüberfliegen kann man sie den eigenen Vorräten einverleiben. Sie sorgen für neue Waffensysteme und können neue Schutzschirme aktivieren.

Übrigens sind überall an den Stahlgerüsten der Aliens kleine Kapseln befestigt. In diesen Kapseln befinden sich gefangene Menschen. Fliegt der Spieler über diese Kapseln hinweg, lösen sich die Gefangenen vom Gerüst und finden von allein den Weg nach Hause.

Raptor 1.2

Vergessen wir doch einmal die edle Gesinnung der Piloten aus Galactix und „Major Stryker". Wer ist schon so blöd, sich ganz allein allen Aliens des Universums entgegenzustellen?

Wenigstens ordentlich Geld muß es doch für diesen Heldenmut geben, oder? Bei **Raptor** heißt es: „Kill for cash!". Der Spieler fliegt einen technisch hochgerüsteten „Raptor", einen modernen Kampfflieger. Im Spiel wird der frischgebackene Pilot ausgeschickt, um interplanetare Missionen auszufechten. Dabei soll es der betrügerischen „MegaCorp" an den Kragen gehen. Raptor ist ein grafisch brillantes Spiel mit Parallax-Scrolling in 256 Farben. Die 3D-Szenerie wird in Draufsicht gezeigt, wobei der Flieger des Helden nur eine Handbreit über dem fortwährend scrollenden Planetenboden hinwegfliegt.

Mit eingeschaltetem Dauerfeuer wird alles plattgeschossen, was dem fliegenden Söldner vor die Kanone kommt. Bei den potentiellen Zielen handelt es sich um



Raptor ist schon drei Jahre alt, kann sich aber auch heute durchaus sehen lassen: ein Ballerspiel, das nach wie vor den Zeigefinger zum Zucken bringt.



Bodenstellungen wie Lagerhallen, Panzer, Geschütztürme, Boote und Brücken, aber auch um Raumschiffe aller Art. Schon bald sausen die Granaten, Raketen und Lasergarben nur so durch die Gegend – es ist gar nicht so einfach, in dieser ungesunden Umgebung zu überleben. Zum Glück kann der Spieler Dollarmünzen einsammeln, die von zerstörten Gegnern zurückbleibern. Diese Münzen kann der Held am Ende einer Mission einsetzen, um neue Waffen im Shop zu kaufen. Auf diese Weise wird die Ausrüstung des „Raptor" immer wirkungsvoller. Für neue Waffensysteme und Schutzschilder sorgen auch die vielen Power-ups, die auf dem Bildschirm einzufangen sind. Wer sein Raumschiff erst einmal mit Raketen, Laser und Seiten-Sperrfeuer ausgestattet hat, der nimmt es auch mit dem Boß-Gegner am Ende eines Levels auf.

Galactix 1.5

System:	286, DOS ab 5.0, 640 KB RAM, VGA, Maus, Soundkarte
Autor:	Cygnus Software
Preis:	Freeware
Tip:	

Major Stryker 1.4

System:	286, DOS ab 5.0, 640 KB RAM, VGA, Soundkarte
Autor:	Apogee Software
Vertrieb:	CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe
Preis:	69 DM
Tip:	

Raptor 1.2

System:	386, DOS ab 5.0, 2 MB RAM, VGA, Soundkarte
Autor:	Apogee Software
Vertrieb:	CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe
Preis:	39,95 DM
Tip:	

Neue kommerzielle Spiele-Demos

Von SimGolf bis G-Nome

Daddeln, bis die Maustaste glüht: Mit ihren kommerziellen Spielen sorgen Firmen wie Virgin, Sierra, Interplay, Maxis und selbst Microsoft für Fun im Computerzimmer. Um einen ersten Eindruck von einem neuen Spiel zu vermitteln, verschenken viele Entwicklerfirmen entsprechende Demos. Ein Dutzend dieser Trial-Versionen haben wir für Sie zusammengetragen.

Der deutsche Spielemarkt ist groß und äußerst lukrativ; er wird deswegen von allen beteiligten Firmen hart umkämpft. Nicht nur zwei oder drei, sondern gleich mehrere Dutzend Hersteller von Unterhaltungssoftware werfen beständig neue Produkte auf den Markt und hoffen darauf, möglichst viele ihrer bunt verpackten CD-ROMs oder Disketten abzusetzen, um die hohen Produktionskosten wieder hereinzuholen. Ein einziger Spieletitel moderner Machart verschlingt von der ersten Idee bis zum verkaufsfertigen Produkt nicht selten mehrere Millionen Mark. Und um auf dem Markt präsent zu sein, muß eine Spielefirma vor allem eines anbieten: Masse. Wer in den überfüllten Kaufhausregalen nur mit einem einzelnen Programm vertreten ist, geht leicht unter. Spätestens dort wird die Sache dann auch für den Kunden unübersichtlich – und teuer. Ein Hunderter für ein neues Spiel ist schnell investiert, wenn der Text auf der Verpackung vielversprechend klingt und die dargebotenen Screenshots gelungen aussehen. Zu Hause vor dem Monitor ist der Ärger dann oft groß, wenn sich eine angekündigte Sensation nur als programmierter Langweiler in glänzender Mogelpackung entpuppt.

Wohl dem, der vor dem Kauf Gelegenheit hat, sich einen Eindruck von der Klasse eines angepeilten Spiels zu verschaffen. Natürlich gibt es die Möglichkeit, entsprechende Spieletests in einschlägigen Magazinen nachzulesen und sich so zu informieren. Manchmal findet sich auch ein Freund, der bereit ist, ein gerade gekauftes Spiel kurzfristig zum Ausprobieren zu verborgen. Die weitaus pfiffigste Methode besteht aber darin, ein gewünschtes Spiel mit Hilfe der entsprechenden Demo kennenzulernen. Solche Demos kosten nichts. Meistens enthalten sie mehrere spielbare Levels oder anders geartete Kostproben des jeweiligen kommerziellen Programms. So läßt sich ein groß angekündigtes neues Spiel ohne Risiko auf Herz und Nieren testen – und beim Sichten von Demos lernt man nicht selten auch solche Produkte kennen und schätzen, die man im Laden aufgrund ihrer unscheinbaren Verpackung vielleicht stehengelassen hätte.



„Full Tilt! 2" – der Flipper weckt den verrückten Wissenschaftler in Ihnen. Garantiert. Mach Platz, Igor!

„Full Tilt! 2" – Flipperspaß unter Windows 95

Viele Spielefreunde kennen den 3D-Flipper von Maxis: Ein Tisch der ersten „Full Tilt!"-Version lag Microsofts „Plus!"-Paket zu Windows 95 kostenlos bei. Der große Erfolg der Windows-Flipper hat Maxis dazu animiert, eine zweite Kollektion zu programmieren. „Full Tilt! 2" besteht aus drei verschiedenen Tischen. Sie heißen „Alien Daze", „Captain Hero" und „Mad Scientist".

In der Demoversion steht Ihnen der Tisch „Mad Scientist" zur Verfügung. Er läßt sich allerdings nur von einem Spieler und mit einem Ball pro Runde nutzen – wie man sieht, hat die Großzügigkeit von Spieleentwickler Maxis durchaus Grenzen.

Trotzdem: Der 3D-Tisch überzeugt auch in der Demoversion auf ganzer Linie und verleitet schnell dazu, die Jagd auf den persönlichen Highscore zu eröffnen. Der Tisch wird komplett in einem senkrechten Fenster eingeblendet. Er scrollt demnach nicht mit dem Ball mit – viele Anwender schätzen es ganz und gar nicht, wenn ein dargestellter Flippertisch über den Bildschirmrand hinausragt und deswegen immer nur ein kleiner Ausschnitt zu sehen ist. Um die vielen Details des Tisches besser betrachten zu können, sollte der Spieler aber die Helligkeit der Grafik verstärken – das ist per Menübefehl möglich.

Geht das Spiel erst einmal los, so werden die insgesamt vier Flipperarme am besten mit den beiden Maustasten gesteuert. Wer gern hin und wieder den Flipper anrempeln möchte, muß für den simulierten „Tilt" allerdings auf die Tastatur ausweichen.

Der Tisch „Mad Scientist" ist allen verrückten Wissenschaftlern gewidmet – und allen, die es gerne werden wollen. Frei nach Mary Shelleys „Frankenstein" geht es darum, einen Körper aus Leichenteilen neu zusammenzusetzen und anschließend zu beleben. Mit gruseliger Stimme fordert der Wissenschaftler einen ominösen Igor auf, ein Hirn zu besorgen oder den Trank des Lebens zu brauen.







Ein wunderschönes Spiel: „MS Golf" bietet fotorealistische 3D-Grafiken und ein erstklassiges Golf-Interface.

„Igor" wiederum ist niemand anderes als der Spieler selbst, der mit seinem Flipperball Missionen ausführt oder Zaubertränke zusammenbraut – abhängig davon, welche Targets er gerade getroffen hat. Ein Zaubertrank ist schnell gemixt – dafür muß man nur zwei Pits und zwei Schläuche treffen, um Fledermauszungen und die Chemikalien Einsteinium, Lecithin und Ittrium aufzunehmen. Nicht ganz so einfach ist es, die Aufgabe „Steal Brain for Monster" zu bewältigen. Da schießt man den Ball aus Versehen schon einmal in die Hühnerfarm und klaut auf diese Weise ein Geflügelhirn – das sichert dem Monster immerhin noch 5 % Intelligenz und wird es in eine körnertötende Vernichtungsmaschine verwandeln, die morgens auf dem Misthaufen sitzt und die aufgehende Sonne ankrächzt.

In der Vollversion stehen wie bereits erwähnt drei Flippertische zur Verfügung. Pro Runde dürfen sich bis zu vier Spieler an der Punktehatz beteiligen. Außerdem sind Multiball-Spiele möglich.

Full Tilt! 2

System: Pentium, Windows 95, Soundkarte, Maus, DirectX 3.0

Hersteller: Maxis, 2121 N. California Blvd., Ste. 600, Walnut Creek, CA 94596, USA

Internet: http://www.maxis.com

Deutscher Vertrieb: Virgin Interactive Entertainment GmbH, Borselstr. 16 c, 22765 Hamburg

Internet: http://www.virgin.com

SlamTilt – Motorsport am Flippertisch

Als Konkurrenz zu „Full Tilt! 2" tritt das Windows-Spiel „SlamTilt" an. Die Vollversion bietet die vier Tische „Mean Machines", „The Pirate", „Ace of Space" und „Night of the Demon" an. In der Demo ist nur der Tisch „Mean Machines" spielbar – und zwar nur für eine einzelne Person und für eine befristete Zeitspanne. Innerhalb von knapp 5 Minuten kann man versuchen, seinen persönlichen Höchstpunktestand aufzustellen. Wir haben es mit 11 Bällen auf 65 Millionen Punkte gebracht. Wer hält dagegen?

„Mean Machine" ist ein sehr komplexer Flippertisch, der über zwei Bildschirmseiten scrollt – zu sehen ist immer der Bereich, in dem sich der Ball gerade aufhält. Zu Beginn der Partie ist der 3D-Tisch noch vollkommen in Dunkel gehüllt. Erst nach und nach schaltet der Spieler über Targets hier und da ein neues Lichtlein an. Nach einigen Einstiegstreffern blinkt und leuchtet dann alles auf dem Bildschirm – die eigentliche Action kann beginnen.

„Mean Machine" nimmt sich als Thema übrigens ein Autorennen vor. Über die verschiedenen Targets, Röhren und Pits kann man den Schlüssel in den Anlasser stecken, einen Gang einlegen oder die einzelnen Runden im Rennen fahren. Genauso schnell passiert es aber auch, daß der Motor heißläuft. In diesem Fall werden dem Spieler fortlaufend Punkte abgezogen, bis die brenzlige Situation ausgestanden ist.

Slam Tilt

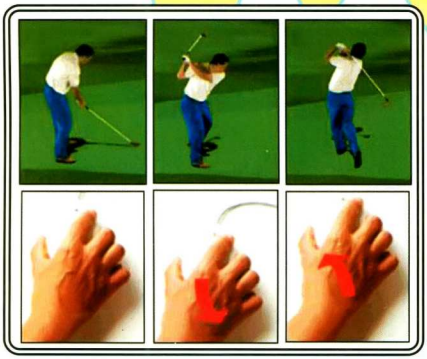
System: Pentium, Windows 95, Soundkarte, Maus, DirectX 3.0

Hersteller: 21st Century Entertainment, Westbrook Street, Blewbury, Oxfordshire, OX 11 9QB, England

Microsoft Golf 3.0 – Einlochen auf edlem Grün

Golf ist schon lange nicht mehr bloß der Sport der oberen Zehntausend. Auch besserverdienende Angehörige der Mittelschicht machen sich nach Feierabend und am Wochenende auf, um auf geeignetem Gelände an ihrem Handicap zu arbeiten. Wenn das Geld zahlender Spieler lockt, wird auch der verschlafenste Bürgermeister wach. Dann legt man Moorgebiete trocken, und ehemalige Biotope verwandeln sich in Sportstätten mit unnatürlichem Kurzrasen. Auf diesem „Grün" treffen sich dann die angehenden Bernhard Langers, um ihre sündhaft teuren Golfschläger auszuprobieren. Diese Alternative zum Tennis ist derzeit mega-in, und an der frischen Luft ist man dabei auch.

Ökologisch ganz und gar unbedenklich ist das Golfspiel dann, wenn es vor dem Computerbildschirm stattfindet. Von Microsoft stammt eine der populärsten Simulationen dieses Sports. Die neue Version 3.0 von MS Golf ist jüngst erschienen und lockt mit Grafiken, die man fast schon fotorealistisch nen-



Bei „SimGolf" schwingen Sie das Eisen. Verbessern Sie Ihr Handicap, und lochen Sie den Ball ein, ohne das Pars zu überschreiten.

nen kann. Außerdem kann diese Golfsimulation auch von einem Laien bedient werden, und das sorgt für weitere Pluspunkte.

Passend zum Verkaufsstart der Version 3.0 konnten wir eine kostenlose Demoversion organisieren. Mit ihr spielen Sie drei Löcher auf dem Golfplatz von Banff Springs. Außerdem können Sie eigene Spielerkarten anlegen, alle gängigen Schläger verwenden, Kommentare zu all Ihren Schlägen abfragen und ein kleines Turnier gegen einen Computergegner austragen.

Wer sich mit seinem Namen im Programm angemeldet hat, der kann den „Quick Start" einlegen und die 3-Löcher-Bahn sofort betreten. Auf dem Bildschirm wird prompt die Landschaft des Grüns eingeblendet – bemerkenswert realistisch und in 3D. Passend dazu hört der Spieler Vogelstimmen und das Geräusch des Windes, der in den Zweigen der Bäume flüstert. Die Soundkulisse des Spiels hat jedenfalls eine sehr beruhigende Wirkung, und schon faßt man die Maus ein wenig fester, um den Golfball beim Abschlag nicht – wortwörtlich – in den Sand zu setzen.

Gezielt und geschlagen wird bei MS Golf also mit der Maus. Klicken Sie in das Gelände, um eine rot-weiß gestreifte Stange in die Erde zu setzen – für die Schlagausrichtung. Anschließend wählen Sie einen Schläger aus, oder Sie lassen sich passend zur Situation vom Programm einen anreichen. Ein Mausklick auf eine Schwungtafel bringt die Figur auf dem Bildschirm dazu, mit dem Schläger auszuholen und mehr oder minder kräftig zuzuschlagen. Animiert fliegt der Golfball über das Terrain und schlägt hoffentlich noch auf dem Grün der Bahn wieder auf. Häufiger wird es allerdings vorkommen, daß das dumme Ding in den Büschen neben der Bahn oder sogar in einer Sandgrube landet. Schonungslos zählt das Programm die erforderlichen Schläge hoch, die zur Bewältigung der Bahn vonnöten sind.

Peinlich ist es auf jeden Fall, wenn man die Orientierung verloren hat. Das kann im angrenzenden Wald oder hinter einem Hügel sehr schnell passieren – man sieht plötzlich das Grün des Golfplatzes nicht mehr. In diesem Fall kann der Spieler die Darstellung zoomen oder eine Gesamtübersicht des Platzes aus der Vogelperspektive aufrufen.

MS Golf 3.0

System: Pentium, Windows 95, Soundkarte, Maus

Hersteller/Vertrieb: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim

Internet: http://www.microsoft.com/games

SimGolf

Aus dem Simulations-Hauptquartier Maxis stammt ein weiteres Freiland-Golfspiel für den Computer. „SimGolf" verwendet allerdings eine wesentlich einfachere Grafik als das Microsoft-Produkt; auch die Steuerung ist bei weitem nicht so gut.

Nachdem der Spieler Angaben über Namen, Geschlecht und Handicap gemacht hat, kann er die beiden Golfplätze „The Prince Course" und „Rancho la Quinta" besuchen. Die Demoversion erlaubt es, auf beiden Plätzen jeweils zwei Löcher zu spielen, wahlweise im Übungsmodus oder beim Punktspiel. Wie beim Microsoft-Pendant blendet das Spiel die Figur des Golfers in eine 3D-Landschaft ein. Bei Maxis verwandelt sich der Mauszeiger allerdings komplett in einen Golfschläger – mit ihm muß man Schwung holen und den Ball abschlagen. Die direkte Übertragung des Mausschwungs auf den Ball birgt ein konkretes Ärgernis: Man kann die Maus einfach nicht wie einen Golfschläger bewegen – der Abschlag mißlingt fast immer. Seltsamerweise fliegt der Ball im Spiel dann doch in die richtige Richtung; anscheinend korrigiert das Programm unter der Oberfläche die stümperhaften Abschläge des Spielers.

Zum Lieferumfang der Demoversion gehört auch der „Course Architect". Mit ihm kann man eigene Golfplätze zusammenstellen. Allerdings erlaubt die Demo es dem Spieler nicht, seine kreativen Ideen auch abzuspeichern.

SimGolf

System: Pentium, Windows 95, Soundkarte, Maus

Hersteller: Maxis, 2121 N. California Blvd., Ste. 600, Walnut Creek, CA 94596, USA

Internet: http://www.maxis.com

Deutscher Vertrieb: Virgin Interactive Entertainment GmbH, Borselstr. 16 c, 22765 Hamburg

Internet: http://www.virgin.com

SimPark

Mit „SimPark" fügt Maxis seiner Simulations-Kette ein weiteres Glied hinzu. Diesmal hat der Spieler die Aufgabe, einen Tierpark herzurichten, der ausreichend Besucher anlockt, um sich finanziell zu rechnen.

Nach dem Start der insbesondere für Kinder erquicklichen Simulation ist das Terrain noch öde und grau – es muß erschlossen und bewirtschaftet werden. Per Mausklick auf kleine Icons plaziert der Spieler nicht nur Wege und Wassergruben im angehenden Park, sondern auch Kakteen, Grasbüschel, Sträucher und andere Pflanzen aller Art. Anschließend kommt der zoologische Ehrgeiz zum Tragen: Tiere müssen her, und zwar aus allen Ländern dieser Erde. Über 130 Tierarten und Pflanzensorten sind bei SimPark vertreten. Nachdem man Hasen, Warane, Rehe, Schlangen oder sogar einen Löwen im Park ausgesetzt hat, erwachen die Cartoon-Tiere sofort zum Leben und beginnen, die Landschaft zu

erkunden. Das wird in sehenswerter 3D-Animation dargestellt. Die Hasen mümmeln friedlich an den Grasgarben, während sich die Schlangen züngelnd im Unterholz verbergen. Ausreichend Futter für die Tiere bereitzustellen ist das nächstliegende Ziel. Hin und wieder hört man schon einmal einen Todesschrei im Spiel – wenn etwa der hungrige Löwe zufällig über einen unvorsichtigen Mümmler gestolpert ist.

Schaffen es die Tiere, sich im Park zu behaupten, so kann der Spieler die nächste Aufgabe angehen: das Anlegen der verschiedenen Parkeinrichtungen. Da gibt es ein Karussell, aber auch Rutschen, Schaukeln, Hot-Dog-Buden und andere Bauten, die mit Hilfe der Maus im Park abgestellt werden. Schon bald treffen die ersten Besucher ein und erwarten, ordentlich etwas geboten zu bekommen.

Nunmehr hofft und bangt der Parkbetreiber, daß es nicht zu Pannen kommt – „Jurassic Park" läßt grüßen. Wenn trotz aller Bemühungen plötzlich ein diabolisches Gelächter aus den Soundboxen ertönt, kann man davon ausgehen, daß es zu einer äußerst unangenehmen Kudzu-Katastrophe gekommen ist. In diesem Fall beginnen überall grüne, häßliche Pflanzen zu wachsen, die die liebevoll gestalteten Wege und die angesiedelte Vegetation überwuchern. Wenn sie erst einmal Wurzeln geschlagen haben, lassen sie sich kaum wieder beseitigen.

Um ein funktionierendes Ökosystem aufzubauen, hat der Spieler in der Demo von „SimPark" genau zehn Minuten Zeit, dann wird das Programm beendet.

SimPark

System: Pentium, Windows 95, Soundkarte, 256-Farben-Modus, Maus

Hersteller: Maxis, 2121 N. California Blvd., Ste. 600, Walnut Creek, CA 94596, USA

Internet: http://www.maxis.com

Deutscher Vertrieb: Virgin Interactive Entertainment GmbH, Borselstr. 16 c, 22765 Hamburg

Internet: http://www.virgin.com

Monster Truck Madness

„Sportarten gibt's, die gibt's gar nicht." Microsoft hat mit seinem Spiel „Monster Truck Madness" eine nicht ganz alltägliche Motorsportdisziplin aufgegriffen und für den PC umgesetzt, die hierzulande wohl kaum jemand bereits live genießen konnte. Die Rede ist vom Querfeldein-Monster-Truck-Rennen. Dabei werden große Trucks eingesetzt, die zuvor mit gigantischen Reifen auf doppelte Höhe gehievt worden sind. Mit diesen speziell getunten Wagen lassen sich auch außerhalb asphaltierter Pisten alle Hinternisse nehmen – herzlichst willkommen beim Autorennen ohne Limits.

Die Demoversion des Rennsimulators möchte zunächst den Namen des Spielers wissen (für die Highscore-Liste). Anschließend wird einer von drei Schwierigkeitsgraden gewählt. Dann geht es los: Als Wagen stehen der „Carolina Crusher" oder der „Bigfoot" zur Verfügung. Das eigentliche Rennen besteht aus drei Runden auf der Strecke „A Crazy Eight". Dabei tritt man gegen bis zu sieben Computergegner oder einen Freund im Netzwerk an. In der Vollversion stehen 13 Tracks zur Verfügung, außerdem lassen sich bis zu zehn neue Trucks einsetzen.

Im Gegensatz zu vielen anderen Demos erlaubt „Monster Truck Madness" es dem Spieler, sich richtig auszutoben. Das Terrain des Sportereignisses wird dreidimensional aus der Sicht des Fahrers gezeigt. Auf asphaltierter Strecke blendet die Startlampe langsam von rot auf grün über – und der Wettkampf beginnt. Mit Maus oder Tastatur gibt man mächtig Gas. Rasend schnell flitzt dann die Piste hinter der dreckigen Windschutzscheibe vorbei. Schon wenige Meter nach dem Start wechselt das Terrain: Von der Straße geht es in den Wald. Mit Höchsttempo braust der Spieler über Sandwege und Grasgarben hinweg, fährt Bäume über den Haufen und nietet Verkehrsschilder um. Auch die Campingwagen der Zuschauer sind vor den Querfeldein-Fahrkünsten der Monster-Truck-Fahrer nicht sicher und können mit Gewalt zur Seite geschoben werden. Obwohl man sich



Von Maxis stammt die neue Simulation „SimPark": Legen Sie einen Naturpark an, um möglichst viele Besucher anzulocken.



Wroooommm – bei „Monster Truck Madness" geben Sie richtig Gas.

im Cockpit der hochbeinigen Wagen schon bald unzerstörbar fühlt, sollte man doch versuchen, auf der Strecke zu bleiben. Viel zu schnell verirrt man sich sonst im hügligen Terrain und findet dann die abgesteckte Piste nicht mehr wieder. Und schließlich geht es ja allein darum, zu punkten und eine gute Zeit herauszufahren. Eine Anzeige im Programmfenster gibt deswegen auch fortwährend darüber Auskunft, wie lange der Fahrer für die Bewältigung der einzelnen Runden braucht. Nach drei Runden zieht das Programm Bilanz und kürt den Sieger. Wer es beim ersten Anlauf noch nicht geschafft hat, als Bester durchs Ziel zu fahren, der kann sich natürlich gleich wieder zum Revanche-Rennen hinter das Steuer setzen. Aber auch wer keine Spitzenleistungen anstrebt, findet mit seiner persönlichen Bestzeit noch ein Plätzchen in der Highscore-Liste des Spiels.

Es mag übrigens auch ganz lohnend sein, sich die Optionen des Programms genauer anzuschauen. In den entsprechenden Menüs lassen sich unter anderem diverse Schummelmodi einschalten. Zusätzlich kann man auch die Auflösung und den Detailreichtum des Spiels beeinflussen – jedenfalls soweit die zur Verfügung stehende Rechnerpower es zuläßt.

Monster Truck Madness

System: Pentium, Windows 95, Soundkarte, Maus, DirectX 2.0

Hersteller/Vertrieb: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim

Internet: http://www.microsoft.com/games

Beavis and Butt-head in: „Little Thingies"

Häßlich wie die Nacht, pubertierend wie eine Familienpackung Testosteron und ätzend wie Batteriesäure mit Soda: Die beiden MTV-Comic-Antihelden Beavis und Butt-head werden von den Zuschauern des Musiksenders heiß verehrt. Trotz (oder gerade wegen) ihrer betont prolohaften Art liebt man sie innig. Jetzt gibt es zum White-Trash-Ereignis auch noch das passende Computerspiel. In der Vollversion stehen sieben Spielszenarien zur Verfügung. In der Demo lassen sich bereits drei davon ausprobieren.

Das Kapitel „Hook-a-Loogie" richtet sich eindeutig an den überzeugten B&B-Fan: Man muß es schon ein bißchen eklig mögen, um dieses Spiel ohne geistigen Schaden zu überstehen. Beavis oder Butt-head stehen auf dem Dach eines Hauses und schauen auf die Straße hinunter. Die Aufgabe besteht darin, sich im Zielspucken zu bewähren und Eichhörnchen, glatzköpfige Opas, Fahrrad- oder Autofahrer zu treffen. Bei gedrückter Maustaste kann man die „Munition" noch einmal ordentlich über die Zunge kreiseln lassen, um Schwung zu holen – ansonsten lassen sich weiter entfernte Ziele nicht treffen. Wer sich erst einmal eingespuckt hat, wird wohl auch ein wenig enttäuscht sein: Das Spucken ist alles, was es hier zu tun gibt.

Ein bißchen mehr Geschicklichkeit ist bei „Wrecked 'em Ball" gefragt. Beavis klettert in einem Abbruchhaus herum und wirft alle tollen Sachen, die er dort findet, zu Butt-head herunter. Der muß Nachos, Süßigkeiten und Erotikhefte auffangen und bekommt dafür Punkte gutgeschrieben. Steine, Abrißkugeln und große Pakete darf Butt-head allerdings nicht einfangen – sie dellen nur seinen Kopf ein.

Abgerundet wird das Trash-Paket für pubertierende MTV-Fans durch „Court Chaos". Beavis und Butthead haben sich auf einem Tennisplatz eingefunden und müssen mit Bällen auf weißbekleidete Sportler werfen. Werden sie selbst von einem Ball getroffen, so verlieren sie einen von zehn Lebenspunkten.

Beavis and Butt-head in: Little Thingies

System: Pentium, Windows 95, Soundkarte, Maus, DirectX 3.0

Hersteller: Viacom New Media, 1515 Broadway, New York, NY 10036, USA

Deutscher Vertrieb: Virgin Interactive Entertainment GmbH, Borselstr. 16 c, 22765 Hamburg

Internet: http://www.virgin.com

Hunter Hunted

Die Machart von Jump&Run-Spielen hat sich in den letzten Jahren eigentlich kaum verändert. Sicherlich ist die Grafik allgemein besser geworden, auch die Soundeffekte haben an Intensität gewonnen. Sierra Online (Leisure Suit Larry, Phantasmagoria) hievt das Genre mit „Hunter Hunted" nun doch noch in neue Sphären hinein.

Bei Sierras neuem Hüpfspiel führt man keine im Comic-Stil gezeichnete Gestalt mehr, sondern eine fotorealistisch dargestellte Figur – wahlweise einen Menschen oder ein Monster. Das Geschehen wird von der Seite gezeigt, wobei die dunklen Gänge eines unterirdischen Reiches in der gleichen Perspektive gezeigt werden wie Laufröhren in einer seitlich verglasten Ameisenfarm. Mit dem Joystick oder der Tastatur lassen sich der Mensch oder das Monster mühelos bewegen. Man kann sie auch hüpfen und boxen lassen. Anders als bei den Klassikern des Genres darf sich der Spieler nicht nur in zwei





Beavis und Butt-head machen jetzt auch den Computerbildschirm unsicher.





„Hunter Hunted": Bei diesem Jump&Run-Abenteuer geht es so richtig zur Sache. Dabei können Sie die Spielfigur in drei Ebenen steuern.

Ebenen (nach oben/unten oder zu den Seiten hin) bewegen. Wenn hinter der Figur eine Tür oder ein Gang zu sehen sind, kann der digitale Akteur auch nach vorn oder hinten geschoben werden. Drückt sich die Figur gegen eine Wand, so wird sie fast unsichtbar und läßt so manchen Feind passieren, ohne ein Gefecht herauszufordern.

Worum es bei dem Spiel „Hunter Hunted" geht, bleibt – sofern es die Demo betrifft – Nebensache. Gleich nach dem Start hat der Spieler sowieso keine andere Aufgabe mehr, als möglichst lange unbeschadet zu überleben. Überall im Level sind schließlich scharfe Selbstschußanlagen installiert, außerdem patrouillieren fliegende Roboter, die nicht gerade schießfaul zu nennen sind. Zum Glück liegen im Gelände Power-ups herum, die durch Drüberlaufen mitgenommen werden. Zuerst beginnt der Held (oder das Monster) sein Spiel mit einigen Wurfsternen. Mit deren Hilfe sollte man lange genug überleben können, um sich schließlich in tiefere Gefilde des Levels abzuseilen. Dort warten eine Pistole und sogar ein Raketenwerfer auf die Inbetriebnahme.

„Hunter Hunted" macht besonders viel Spaß, wenn man es zu zweit angeht. Das Multiplayer-Vergnügen ist auch ohne Netzwerk, Internet-Anbindung oder Modem möglich – nämlich wie in guten alten Heimcomputerzeiten per Split-Screen. Dabei nehmen zwei Spieler nebeneinander vor dem Monitor Platz. Der eine führt seinen Helden mit der Tastatur, während der andere das Monster mit dem Joystick steuert. Damit beide Spieler auf ihre Kosten kommen, teilt das Programm den Bildschirm in zwei Bereiche. Auf diese Weise lassen sich die Figuren auch dann steuern, wenn sie sich in verschiedenen Räumen aufhalten.

In der Demo gibt es ein 5-Minuten-Limit für jeden Level. Die Vollversion stellt 100 Levels zur Verfügung, die sich allein oder im 2-Spieler-Modus angehen lassen.

Hunter Hunted

System: Pentium, Windows 95, Soundkarte, Maus, DirectX 3.0
Hersteller: Sierra On-Line.Inc.
Vertrieb: Sierra Coktel Vision, Robert-Bosch-Str. 32, 63303 Dreieich
Internet: http://www.sierra.com

G-Nome: Kampfmaschinen unter sich

Das Spiel „G-Nome" entführt uns auf eine fremde Welt. Dort leben Menschen und Scorp in einem wackligen Frieden, der jederzeit einem Krieg weichen kann. Die gespannte Situation eskaliert, als bekannt wird, daß im Geheimen an einer biogenetischen Wunderwaffe gebastelt wird. Diese Waffe, „G-Nome" genannt, gilt es im Spiel zu finden und zu zerstören. Wenn dabei etwas Porzellan zerbrochen wird, so kann das nur im Sinne der Erfinder sein. Mit etwas Schwund ist schließlich immer zu rechnen.

„G-Nome" gehört zu einer Sorte von Echtzeit-Action-Spielen, die derzeit ziemlich angesagt ist: Man steuert dabei einen laufendern Kampfroboter, der an die Kampfläufer aus dem zweiten und dritten „Star Wars"-Film erinnert. Bei „G-Nome" werden die watschelnden Robbies „HAWC" genannt, was für „Heavy Armor Weapons Chassis" steht.

In der spielbaren Demoversion können Sie eine erste Mission annehmen und hoffentlich zu einem guten Ende bringen. Sobald die Party beginnt, befinden Sie sich in Ihrem HAWC mitten auf einer staubigen Ebene. Rund um Sie herum sind andere HAWCs zu sehen. Das Mündungsfeuer, das Ihnen bald entgegenstrahlt, wird auch Pazifisten davon überzeugen, daß da keine freundlichen Gesellen unterwegs sind.

Mit den Tasten <+> und <–> wird das eigene HAWC beschleunigt, die Cursortasten geben die Richtung vor. Mit den Zifferntasten <1> bis <4> geht es dem Gegner an den Kragen – sie dienen dazu, die Waffen des Roboters abzufeuern. Besonders interessant ist die Taste <3>, die steuerbare Raketen abschießt. Wird eine solche Rakete gezündet, so sieht der Spieler das Geschehen aus ihrer Perspektive – der Flugkörper läßt sich mit den Cursortasten steuern.

Das Ziel besteht natürlich darin, die größtmögliche Zerstörung anzurichten und jede Menge Technik in die Luft zu jagen. Wird dabei der eigene Roboter in seine Einzelteile zerlegt, so bleibt dem Spieler nur noch die Möglichkeit, sich rechtzeitig per Tastendruck abzusetzen. Anschließend läßt es sich wie bei einem gewöhnlichen 3D-Shooter zu Fuß weiterspielen – wobei der Spieler bestrebt sein wird, möglichst schnell einen neuen HAWC zu kapern.

Da „G-Nome" am meisten Spaß macht, wenn man es zu mehreren spielt, unterstützt bereits die Demo das Netzwerkspiel mit bis zu acht Teilnehmern.

G-Nome

System: Pentium, Windows 95, Soundkarte, Maus, DirectX 3.0
Hersteller: 7th Level GmbH, Prälat-Zistl-Str. 6, 80331 München
Internet: http://www.7thlevel.com
Vertrieb: Bomico Entertainment Software, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach
Internet: http://www.bomico.de

Hellbender

Es ist schon ein paar Jahre her, da erschien im Dunstkreis der Shareware-Firma Apogee das legendäre Spiel „Terminal Velocity“. In diesem knochenharten 3D-Shoot-'em-up wurde zu Wasser, zu Lande und in der Luft gekämpft. Dazu stieg der Spieler in einen planetentauglichen Weltraumgleiter, um feindliche Stellungen am Boden, in Höhlen und am Himmel zu



zerstören. Noch nie zuvor konnte man in einem Shareware-Spiel so leicht ein Flugzeug steuern und zugleich soviel Action erleben. Die 3D-Ansicht der Szenerie und das perfekte Gefühl, selbst zu fliegen, machten das Spiel zu einem 1-A-Bestseller. Microsoft lizenzierte „Terminal Velocity“, portierte es für Windows und bot es unter dem Namen „Fury“ auf dem kommerziellen Markt feil. Jetzt legen die Spielevermarkter des Gates-Imperiums noch einen nach: Mit dem Nachfolger „Hellbender“ starten Fans wieder auf atemberaubende Weise in die Lüfte.

Wer bei der Demoversion in der Fliegerkanzel Platz nimmt, wird nicht geschont: Gleich der erste Level erfordert es, sich in tiefster Nacht zu orientieren. Nur vage erkennt man Häuser und Berge am Boden, auch die Sterne am Himmel leuchten nicht allzu kräftig. Was man hingegen gut erkennen kann, das sind die Laserstrahlen der gegnerischen Flugzeuge, die wie laute Bienen um die eigene Maschine herumschwirren. Mit der Tastatur, der Maus oder dem Joystick wird der Flieger gesteuert und hoffentlich schnell aus der Gefahrenzone gebracht. Spieler, die „Hellbender“ mit der Tastatur angehen, können Schwierigkeiten beim Start haben. Ein kleiner Hinweis: Mit der Taste <X> wird der Gleiter beschleunigt, mit <Y> bremsen Sie ihn wieder ab.

„Hellbender“ ist ein feines Action-Spiel, das es erlaubt, höllisch schnelle Dog-fights in der Luft auszutragen – einschließlich Loopings und allem Drum und Dran. Holen Sie mit den verschiedenen Bordwaffen feindliche Flugzeuge vom Himmel, fliegen Sie Tiefstangriffe gegen Schiffe auf dem Meer und Bodenstationen in den Bergen. Sammeln Sie dabei jede Menge Power-ups in der Luft oder in den geheimen Tunneln der einzelnen Levels ein. Schnell gewinnen Sie dabei ein Gefühl für Ihre Maschine und fliegen wie ein As über die spitzen Berggipfel hinweg. Ein Radar zeigt alle Feindbewegungen in der Nähe an. Ist es „draußen“ tatsächlich zu dunkel, so kann man auch allein mit Hilfe des Radars fliegen – es zeigt einen künstlichen Horizont an. Bei der Orientierung hilft ferner eine Anzeige, die ständig die Entfernung zum nächsten fest einprogrammierten Ziel der Mission anzeigt. Fliegen Sie am besten so, daß die Zahl im Entfernungsmesser immer kleiner wird – dann nähern Sie sich dem jeweils nächsten Etappenziel und sicherlich auch dem nächsten Luftkampf.

Bereits mit der Demoversion läßt sich ein Multiplayer-Spiel durchführen. Bis zu acht Teilnehmer treffen sich dabei im Netzwerk, zwei Personen können über eine direkte Modemverbindung spielen, und vier Cyber-Piloten dürfen per Internet gegeneinander antreten.

Hellbender

System: Pentium, Windows 95, Soundkarte, Maus, DirectX 2.0

Hersteller/Vertrieb: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim

Internet: http://www.microsoft.com/games

Scorched Planet

Die Geschichte klingt bekannt: Die Kolonialwelt Dator 5 liegt unter Beschuß. Die marodierenden Horden der Voraxianer ballern alle Städte in Schutt und Asche. Gleichzeitig entführen sie die überlebenden Menschen, um willenlose Sklaven aus ihnen zu machen. Ein Hilferuf ist zwar ausgestrahlt worden, aber anscheinend hat ihn niemand gehört. Na ja – einer hat das Notsignal natürlich schon aufgefangen, nämlich der Spieler. Anders als bei vielen anderen Ballerspielen hat er diesmal nicht die Aufgabe, es allein mit der Übermacht aufzunehmen. Vielmehr versucht er, die letzten Menschen rechtzeitig zu retten und in Sicherheit zu bringen.

„Scorched Planet“ ist ein ungewöhnlicher 3D-Shooter. In einem rollenden Tank dampft der Spieler über das grobschlächtige 3D-Terrain. Ein bunter Radarschirm zeigt ihm dabei die menschlichen Siedlungen in der Nähe an. Wenn ein solches Ziel erreicht ist, steht die Uhr in der Regel schon auf fünf vor zwölf. Die Voraxianer (wer denkt sich nur immer diese zungenbrecherischen Namen für die Aliens aus?) greifen bereits aus der Luft an und schicken ihre Truppen aus, um den Menschen den Rest zu geben. Die Raumschiffe der Fremden sind nur schwer zu bekämpfen. Einfacher ist es, mit einzeln umherfliegenden Eindringlingen klarzukommen. Sie erinnern an Flugsaurier und lassen sich mit großzügigem Einsatz von Dauerfeuer schnell aus der Luft holen. Wenn die Flattermänner im Kugelhagel explodieren, hinterlassen sie oft Power-ups. Diese können neuen Saft für den Motor spendieren, die Schutzschilde erneuern, neue Waffensysteme installieren oder andere brauchbare Gimmicks einbringen.

Wenn man es schafft, in die Nähe der bedrängten Menschen zu kommen, öffnet man die Tür des Panzers am besten mit der <Pos1>-Taste und nimmt so bis zu fünf Personen auf. Nachdem diese in Sicherheit gebeamt sind, kann auch der Rest aufgesammelt werden.

Die Demo von „Scorched Planet“ ist voll spielbar und bringt jede Menge Spaß. Sie kann einen aussagekräftigen Eindruck von dem vermitteln, was die Vollversion dann in noch stärkerem Maße bietet.

Wie bei den anderen Spielen lohnt es sich übrigens auch hier, einen Blick in den „Read me“-Text zu werfen, welcher der Demo beiliegt.

Darin erklären die Programmierer nicht nur die Tastenbelegung, sondern geben auch Tips für den Fall, daß Schwierigkeiten auftreten.

Scorched Planet

System: Pentium, Windows 95, Soundkarte, Maus
Hersteller: Criterion Studios
Internet: http://www.csl.com/studios
Deutscher Vertrieb: Virgin Interactive Entertainment GmbH, Borselstr. 16 c, 22765 Hamburg
Internet: http://www.virgin.com





„Hellbender" von Microsoft ist der Nachfolger von „Fury": Starten Sie mit Ihrem Flieger, um den Planeten von feindlichen Invasoren zu befreien.

SWIV 3D Preview

Etwas ganz Feines für alle Ballerfreunde ist die Preview-Version von SWIV 3D. Der Spieler nimmt in einem Helikopter Platz und wagt sich mutig an die Aufgabe heran, mit seinen Bordwaffen alle feindlichen Ziele in der näheren Umgebung plattzumachen. Bei der Ortung dieser Stellungen hilft eine kleine 3D-Übersicht, die in der oberen linken Bildschirmecke eingeblendet ist. Sie zeigt an, wo in der Umgebung Häuser, Panzer oder Öltanks verborgen sind. Das grüne 3D-Terrain bietet optimale Bedingungen für den abenteuerlustigen Hubschrauberpiloten – liebliche Täler wechseln sich mit zerklüfteten Bergmassiven ab. Um die Höhenverhältnisse muß sich der Spieler bei SWIV zum Glück nicht kümmern, da der Hubschrauber immer einen genormten Standardabstand zum Boden beibehält. Das bedeutet aber auch, daß Bergüberquerungen zu einem magenverdrehenden Ereignis werden, wenn der Hubschrauber erst luftige Höhen erklimmt, um dann anschließend sofort wieder in die Tiefe zu stürzen.

Nach der Zerstörung von Bodenstellungen bleiben oft Power-ups zurück, die durch Überfliegen mitgenommen werden. Automatisch wirft der Hubschrauber dabei einen Anker aus, der die Power-ups aufnimmt und installiert. Neue Waffensysteme, aber auch verbesserte Schutzschilde machen das Spiel danach noch spannender.

Da bei einem Ballerspiel ohne konkrete Feinde keine rechte Freude aufkommen mag, lassen auch diese nicht lange auf sich warten. Dann rollen die Panzer, und feindliche Hubschrauber machen den Luftraum zum Kampfraum.

Die Demoversion bietet Ihnen eine einzelne spielbare Mission. Bei der Vollversion kann der Spieler immerhin schon 20 Missionen nutzen. Dann ist es auch möglich, abwechselnd vier verschiedene Fahrzeuge (unter anderem einen Jeep) zu führen und 30 Waffensysteme einzusetzen.

SWIV 3D

System: Pentium, Windows 95, Soundkarte, Maus
Hersteller: Interplay Productions, 16815 Von Karman, Irvine, CA 92606, USA
Deutscher Vertrieb: Acclaim Entertainment GmbH, Fürstenfelder Str. 9/4, 80331 München
Internet: http://www.interplay.com

Probleme? Sorgen? Ärger?

Die Redaktion der SharePlay stellt in jeder Ausgabe neue Demos und Shareware-Programme auf der Heft-CD zusammen. Wir haben die Spiele aber weder programmiert, noch verkaufen wir die Vollversionen. Bei eventuellen Problemen mit den einzelnen Programmen können wir Ihnen leider keinen Support anbieten.

Sollten Sie Schwierigkeiten im Umgang mit der Heft-CD oder mit den einzelnen Programmen haben, so beachten Sie bitte die folgenden Tips – sie können helfen, unnötigen Ärger zu vermeiden:

1. Erkennt Ihr CD-ROM-Laufwerk die Heft-CD nicht, so überprüfen Sie unbedingt, ob die Silberscheibe auch auf einem zweiten und dritten Rechner den Lesevorgang verweigert. Bitte schicken Sie Ihre Heft-CD nur in diesem Fall zwecks Umtausch an den Verlag.

2. Startet ein Programm nicht, so kopieren Sie bitte einmal alle Dateien aus dem Ordner \SPLAY4_DATEIEN in Ihr Windows-System-Verzeichnis. Viele Programme suchen nach diesen Runtime-Bibliotheken und verweigern den Start, wenn sie sie nicht finden.

3. Wenn ein Programm nicht laufen will, so kann das möglicherweise an Ihrer Rechnerkonfiguration liegen. Bitte lesen Sie unbedingt alle Textdateien, die dem Programm beiliegen. Oft ist hier eine Troubleshooting-Liste zu finden, die bei Problemen Punkt für Punkt weiterhilft. Mitunter müssen Sie Ihren Rechner neu konfigurieren.

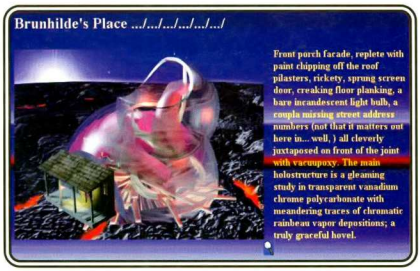
4. Stürzt ein Programm unvermittelt ab, so muß das nicht an der Software selbst liegen. Oft sind (von anderen Programmen installierte) veraltete Runtime-Bibliotheken schuld an diesen Abstürzen. Installieren Sie am besten Windows 3.1 oder Win95 neu, um die ursprüngliche Dateienkonfiguration wieder herzustellen.

5. Bei Fragen zu den einzelnen Programmen wenden Sie sich bitte direkt an die Autoren. Zu diesem Zweck drucken wir unter jeder Rezension die kompletten Anschriften und E-Mail-Adressen ab. Bitte beachten Sie, daß die meisten Programmierer nur für registrierte Vollversionen Support leisten.

6. Alle uns verfügbaren Informationen zu einem Spiel sind im Heft festgehalten. Mit weiterführenden Auskünften können wir Ihnen deswegen leider nicht dienen.

Spielefieber per Datenleitung

Im World Wide Web lassen sich kostenlos Informationen abfragen, Comics lesen und Erotik-Angebote nutzen. Immer mehr Programmierer wagen sich inzwischen auch an die Aufgabe heran, interaktive Spiele fürs Netz zu entwickeln. Die besten Games stellen wir Ihnen auf diesen Seiten vor.



„The Anomaly" – ein ungewöhnliches Fantasy-Adventure, das mit seinen wunderschönen Zeichnungen zu überzeugen weiß.

Das Internet hat auf viele Menschen einen merkwürdigen Einfluß. Tausende von Anwendern wollen um jeden Preis mit dabei sein, wenn im World Wide Web das größte interaktive Buch der Menschheit geschrieben wird. Seite um Seite kleistern diese engagierten Leute ihre Homepages an das bereits bestehende WWW-Hauptwerk und erschaffen so einen virtuellen Wälzer, zu dem es schon lange kein gültiges Inhaltsverzeichnis mehr gibt.

Die Anbieter einer Homepage möchten aber nicht nur im Internet präsent sein, sie sind auch an möglichst vielen Besuchern interessiert. Um die nötigen Hits für die Stärkung des eigenen Ego zu erzielen, programmieren einige WWW-Anbieter interaktive Spiele, die sich kostenfrei nutzen lassen – wenn man einmal von den anfallenden Online-Gebühren absieht. Das Online-Spiel ist zwar keine Alternative zu den kommerziellen Games auf CD-ROM, aber die Qualität des über die Leitung Gebotenen wächst ständig. Wenn jetzt noch eine schnellere Online-Anbindung für alle in Aussicht wäre, dann könnte man Helden à la „Leisure Suit Larry" schon bald per Internet in die nächste amouröse Beziehung steuern.

Einfach, aber effektiv

Viele Spiele im World Wide Web greifen klassische Ideen auf und setzen sie fürs Netz neu um. Dabei handelt es sich meistens um simple Strickmuster, die auch im Internet mit einfachen Mitteln zu realisieren sind.

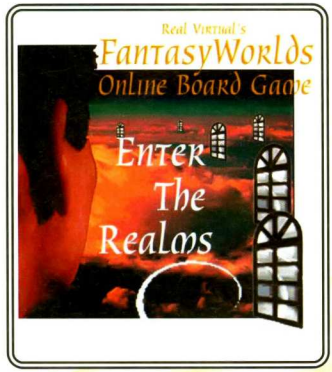
Das Spiel **„Pit of Peril"** (http://www.mtsu.edu/~kgregg/game/intro.html) entführt den Netzbewohner in ein dreidimensionales Labyrinth. Ein kleines JPEG-Bild zeigt dabei einen kleinen 3D-Ausschnitt des Irrgartens an. Per Mausklick kann der Spieler entscheiden, ob er vorwärts läuft oder sich lieber um 90° nach rechts oder links dreht. Das Ziel bei diesem Orientierungsspiel besteht natürlich darin, möglichst schnell den Ausgang aus dem Irrgarten zu finden.

Klassisch ist auch das Spiel **„Rock, Paper, Scissors"** (http://www.shadow.net/~proub/rps.html). Hierzulande kennt man es auch unter dem Namen „Ching-Chang-Chong". Der Spieler muß sich in jeder Runde neu für eines der drei Symbole „Stein", „Schere" oder „Papier" entscheiden. Anschließend zieht auch der Computergegner ein Symbol. Die Auswertung der einander gegenübergestellten Symbole erfolgt nach dem bekannten Schema: Papier schließt den Stein ein, der Stein schleift die Schere ab, und die Schere schneidet das Papier.

Bei der **„Virtual Slot Machine"** (http://www.pacific-net.net/~sonic/vslot.html) geht es um viel Geld, wenn auch nur um virtuelles. Nach dem Zug am Hebel des Einarmigen Banditen läßt das Web-Spiel die Symbole auf den drei Rollen rotieren. Der Jackpot des Automaten gilt als geknackt, wenn drei Bar-Schilder nebeneinander zum Stehen kommen.

Bleiben wir noch kurz in der Abteilung „Las Vegas läßt grüßen": Überzeugte Zocker dürfen sich bei **„Web Blackjack"** (http://blackjack1.ua.com/welcome.mhtml) mit einer Partie „17 und 4" am Bildschirm behaupten.

Mit **„Claymore"** (http://www.avana.net/~justice/claymore/index.html) tritt ein weiteres Internet-Spiel auf, das einem Klassiker nachempfunden ist. In edler Grafik holt „Claymore" ein „Minesweeper"-Brett auf den Schirm – alten Windowsianern ist dieses Minensuch-Spiel vertraut. Vorsichtig müssen nacheinander alle Felder angeklickt und damit aufgedeckt werden. Dabei weisen Ziffern auf verborgene Bomben in der Nachbarschaft hin. Wer eine dieser Bomben anklickt, der hat sofort verloren.



Die „Real Virtual's Fantasy Worlds" sind ein gefundenes Fressen für überzeugte Rollenspieler, die mit einem maßgeschneiderten Charakter ins Abenteuer starten möchten.

Ein anderes Brettspiel nennt sich **„Berries at Blueberry Hill“** (http://www.blueberry.co.uk/gid-bin/berries). In den Ecken eines acht mal acht Felder großen Bretts liegen vier Spielsteine. Zwei davon gehören dem Computer, zwei dem Spieler. Ziel ist es, den größeren Teil des Bretts mit Steinen der eigenen Farbe zu belegen. Dafür braucht man natürlich Material, und das bekommt man durch Steinverdopplung. Sobald ein Stein um ein Feld weitergezogen wird, verdoppelt er sich und färbt alle benachbarten Steine neu ein. Zieht man einen Stein gleich zwei Felder weiter, so fällt die Verdopplung allerdings flach.

Geld verdienen am Limonadenstand

Ja, wir geben es zu: Der Autor dieser Zeilen ist ein bekennender Dagobert Duck, der am liebsten schon in der Kindheit eine eigene Firma aufgemacht hätte. In Amerika ist das ja gang und gäbe, da verkaufen die Kinder an heißen Tagen Limonade am eigenen Straßenstand (so sieht man es jedenfalls immer bei den „Peanuts“ und in anderen US-Filmen).

Das Spiel „Lemonade Stand“ (http://www.littlejason.com/lemonade/index.html) erlaubt es jedem Netzbürger, sein Verkaufsgeschick mit einem solchen Straßenstand auf die Probe zu stellen.

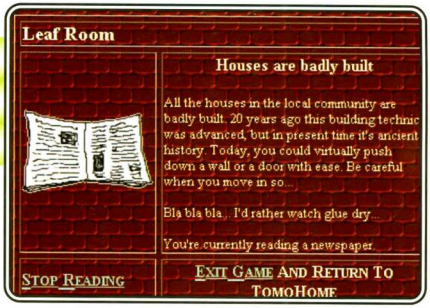
Nachdem sich der Spieler mit seinem Namen angemeldet hat, geht er an den Start und wird mit 5 Dollar Spielgeld ausgestattet. 75 Cents muß er jeden Tag für seine Standmiete bezahlen, weitere Kosten entstehen durch Werbung, die er selbst ankurbelt, und durch die Saftherstellung.

Bevor ein neuer Tag beginnt, blendet das Online-Spiel eine Wetterprognose ein. In einer Tabelle liest der Spieler die erwartete Tagestemperatur in Celsius und Fahrenheit ab. Außerdem wird die Regenwahrscheinlichkeit in Prozent angegeben. Dabei handelt es sich natürlich nur um eine unverbindliche Vorhersage. Der Spieler muß sich nun entscheiden, wie viele Becher Limonade er für den laufenden Tag herstellen möchte, wenn die Produktion jeweils 5 Cents kostet. Außerdem muß er den Verkaufspreis pro Becher und die in Werbung zu investierenden Mittel vorgeben.

Im nächsten Schirm gibt das Spiel das tatsächliche Wetter und die Anzahl der während des Tages verkauften Becher bekannt. Ein einziger Regentag kann das Geschäft bereits ruinieren, deswegen sollten die vorhandenen Mittel ganz vorsichtig investiert werden. Die besten Finanzjongleure gehen nach vielen erfolgreich gemeisterten Safttagen mit einigen hundert Dollar in Rente und können sich in eine Highscore-Liste eintragen. Ein sehr spannendes und sehr schnelles Spiel!

Adventure – fang den Wumpus!

Grafik-Adventures aller Art sind im Internet besonders beliebt. Die bunt illustrierten Spiele basieren auf einer Abfolge von Szenen, die abhängig von einer Was-ist-jetzt-zu-tun-Entscheidung des Spielers durchlebt werden. Jede Szene wird durch ein kleines Bild und einen entsprechenden Beschreibungstext repräsentiert, die jeweils in den Web-Browser geladen werden.



Gefesselt, geschlagen und gedemütigt: Finden Sie heraus, wer Ihnen im „Pachaz Adventure“ so übel mitgespielt hat.

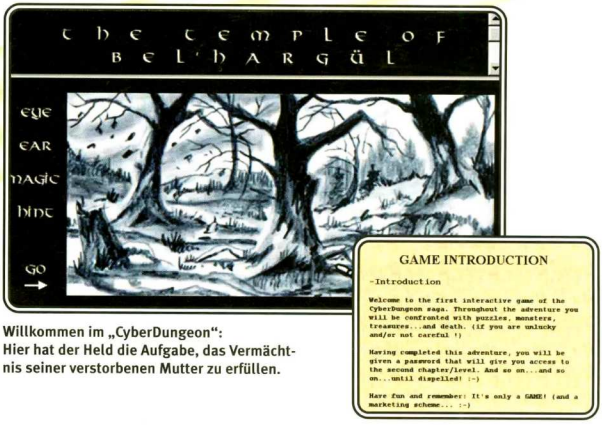
Vollkommen abgefahren ist **„Hunt the Wumpus“** (http://www.bu.edu/htbin/wcl). Ja, Sie haben richtig geraten – es handelt sich um ein Remake des guten alten „Wumpus Adventure“, das schon in den sechziger Jahren auf textorientierten Forschungsrechnern gespielt wurde.



„Claymore“ ist ein grafisch überzeugender „Minesweeper“-Clone fürs Netz.



Der eigene Limonadenstand im Internet: Verkaufen Sie so viele Limonadenbecher wie nur möglich.



Willkommen im „CyberDungeon“: Hier hat der Held die Aufgabe, das Vermächtnis seiner verstorbenen Mutter zu erfüllen.

Unvermittelt landen wir in einem Höhlensystem, in dem die einzelnen Kavernen numeriert sind. Eine Statusanzeige gibt darüber Auskunft, wie viele weitere Online-Spieler sich gerade in den Katakomben aufhalten. Die wichtigste Information, die zu diesem Spiel gegeben wird, lautet: Irgendwo in den Höhlen verbirgt sich der Wumpus. Bei diesem ominösen Gesellen handelt es sich um ein besonders ekliges Monster, das mit Pfeil und Bogen zur Strecke gebracht werden muß. Mit den Pfeilen kann der Spieler auf Verdacht in die angrenzenden Höhlen hineinschießen – die Eingabe der entsprechenden Höhlennummer in das Web-Formular reicht dazu bereits aus. Trifft er den verborgenen Wumpus nach maximal fünf Versuchen, so hat er das Spiel gewonnen. Ärgerlich ist nur, wenn man einen anderen Spieler ins Gesäß trifft – für den ist das Abenteuer dann prompt vorbei.

Schon ein bißchen komplexer ist das **„Pachaz Adventure"** (http://www.bastad.se/~tomo/pachaz.shtml). Hier wacht der Held des Spiels in einem Verlies auf – gefesselt und geknebelt. Mit etwas Geschick kann er sich befreien. Anschließend klickt man sich neugierig durch die einzelnen Räume eines Schlosses: Wer hat dem Helden da nur eine Kopfnuß verpaßt und ihn dann in den Kerker gelegt? Das Ziel des Spiels liegt zunächst noch im Dunkeln, man muß es selbst ergründen. „Pachaz" läßt sich ohne lange Wartezeiten spielen, da die Entwickler sehr kleine Web-Grafiken verwendet haben. Seit März gibt es auch bereits ein Sequel namens „Castle of Voohr", das von der gleichen Homepage aus geladen wird.

Noch wesentlich aufwendiger fällt das Science-fiction-Adventure **„The Anomaly"** (http://www.JuJuBee.com/) aus. Nach dem Start des Spiels steht man direkt vor einem geheimnisvollen Aufzug, der in Brunhildes Domizil hinaufführt – ein futuristisches, transparentes Schneckenhaus voller Mysterien und seltsamer Gegenstände. Worum es bei dem Spiel geht, muß der Spieler selbst herausfinden. Die neben den Grafiken verankerten Texte geben erste Hinweise. „The Anomaly" überzeugt mit seinen bunten, gerenderten Bildern, die sich übrigens per Mausklick auch bildschirmfüllend im JPEG-Format laden lassen. Es macht sehr viel Spaß, sich in der virtuellen Science-fiction-Welt zu bewegen. Der Versuch, einen Zipfel vom Mantel des Geheimnisses zu ergreifen und zu lupfen, lohnt sich für Fans des Genres auf jeden Fall.

Wer lieber in Fantasy-Welten ausschwärmt, der betritt den **„CyberDungeon"** (http://www.cyberdungeon.com/game/game.html) und klickt sich durch ein Märchenszenario, das auf schönen Kohlezeichnungen zum Leben erwacht.

Noch mal Abenteuer – Plattenvertrag in Nashville

Freunden eines gepflegten Rollenspiels bietet sich das Projekt der **„Real Virtual's Fantasy Worlds"** (http://www.realvirtual.com/fantasyworlds.html) an. Bei diesem Online-Spiel müssen Sie vor dem Start ins Abenteuer ein umfangreiches Formular ausfüllen, um sich (kostenfrei) registrieren zu lassen. Wer sich auf diese Weise angemeldet hat, kann anschließend einen eigenen Fantasy-Charakter zusammenstellen. Dabei stehen nicht nur besonders viele Rassen und Berufungen zur Auswahl, nein, der Spieler kann auch einen eigenen Background für seine Figur erfinden und in Textform in eine Dialogbox eintragen. Stehen die Daten der Figur fest, wird die Fantasy-Welt betreten. In 15 Teilabschnitten müssen abwechselnd einfachere und ausgesprochen heftige Abenteuer überlebt werden. Per Mausklick kann man sich dabei wahlweise in die Gefahr stürzen oder einem Kampf aus dem Weg gehen.

Nicht weniger komplex ist das Rollenspiel **„Virtual Nashville!"** (http://virtualnashville.com/) gestaltet. Nach der hier ebenfalls notwendigen Registrierung übernimmt der Spieler die Rolle eines unbekannten Musikers, der durchs Country-Mekka Nashville läuft, um einen Plattenvertrag zu ergattern.

Java-Spiele im Internet

Immer mehr Spiele im Internet bauen auf Java-Applets auf, die in Web-Seiten verankert sind. Um ein solches Java-Spiel nutzen zu können, müssen Sie über einen Java-kompatiblen Web-Browser verfügen. Geeignet sind die 32-Bit-Versionen (und eine spezielle 16-Bit-Beta) des **Netscape Navigator 3.01** (http://home.netscape.com) sowie **Microsofts Internet Explorer 3.01** (http://www.microsoft.com). Der Navigator läßt sich zum Ausprobieren kostenlos aus dem Netz laden, und den Internet Explorer gibt es grundsätzlich gratis. Beachten Sie bitte, daß Sie für die 32-Bit-Versionen Windows 95 oder WinNT 4.0 mit aktiver 32-Bit-Winsock-Schnittstelle (DFÜ-Netzwerk und passendes Script) benötigen. Für die 16-Bit-Versionen tun es Windows 3.1 und eine beliebige Winsock-Verbindung (T-Online-Standard, Trumpet, Netmanage).

Galaxian
http://www.worktechs.com/space/space.html
Das klassische Arcade-Ballerspiel.

Pac-Muncher
http://www.magnastar.com/games/gobbler/
Pac-Man lebt – als Java-Applet.

Sam's Frogger
http://cisr.anu.edu.au/~sam/java/my_code/frogger.html
Helfen Sie dem Frosch über die Straße.

Planet Sisyphus
http://www.mindspring.com/~frs/kds/kdsSmall.html
Zerschmettern Sie die Würmer mit Steinen.

Geek: Game of Champions
http://vader.boutell.com/~boutell/geek.cgi
Sammeln Sie mit dem Smily Disketten ein, und vermeiden Sie dabei die Bugs.

Fred's Home Page
http://langevin.usc.edu/Fred/
Fred ist ein 3D-Shooter fürs Internet, den man allein oder mit Freunden spielen kann.

Java Games: Pong
http://weber.u.washington.edu/~jgurney/games/ping2.html
Umsetzung des legendären Automatenspiels.

Attack of the Flarb!
http://www.cs.uml.edu/~rbarbaga/test3.html
Weltraum-Ballerspiel: Nieder mit den Flarbs!

UltraMaster Dethtris
http://ariel.cobite.com/ultram/tetris/index.html
Tetris-Variante fürs Internet.

A Tetris-like Game
http://members.aol.com/shadows125/blocks.htm
Ein weiterer Tetris-Clone fürs Netz.

Centipedo
http://www.sdsu.edu/~boyns/java/centipedo/
Auch der Tausendfüßler erlebt ein Comeback: Schießen Sie die Segmente ab, bevor sie den Boden berühren.

Missile Commando II
http://www.sdsu.edu/~boyns/java/mcii/
Verteidigen Sie Ihre Städte mit Raketen gegen die Blitze und Bomben der Aliens.

Daleks!
http://www.starbelly.com/gameroom/daleks/index.htm
Finden Sie den rettenden Ausgang, und stoßen Sie dabei nicht mit den Robotern zusammen.

Xpressive Media's Darts
http://www.xpressive.com/xpress.html
Werfen Sie Pfeile auf die Darts-Scheibe.

Domino board
http://www.animatek.com/DominoBoard.htm
Umsetzung des Domino-Spiels.

FrogSkeet
http://www.crashsite.com/frogskeet/
Schießen Sie auf den hüpfenden Frosch.

HyperPlasmaBall
http://www.vr1.com/comics/megabot/issue14/HyperPlasmaBall/index.html
Hockey und Tron treffen sich im Internet.

JavaCraps
http://home.mem.net/~dionysus/JavaCraps/javacraps.htm
Craps ist ein populäres Würfelspiel aus dem Casino.

PipeDream
http://www.cs.brown.edu/people/amd/java/PipeDream/
Legen Sie ein System aus Rohren an, durch die dann das Wasser fließen kann.

Rocks in Space
http://www.dareware.com/tutle/index.htm
Umsetzung des bekannten Automatenspiels „Asteroids".

Java Games: Rubik's Cube
http://weber.u.washington.edu/~jgurney/games/CubeApp.html
Lösen Sie das Rätsel des Zauberwürfels.

Space Invaders
http://www.magnastar.com/games/space/
Die Aliens aus dem All kommen.

Web-Spieler, aufgepaßt! Wenn Sie eines der auf diesen Seiten vorgestellten Internet-Spiele ausprobieren möchten, brauchen Sie die WWW-Adressen nicht manuell in Ihren Web-Browser einzugeben. Eine Liste von Links zu diesen und vielen weiteren Online-Spielen finden Sie auf der Homepage von **„Happy Puppies"** (http://www.happypuppy.com) in der Rubrik „Games you play on the Web".

Spiele von A bis Z

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

Voll- und Light-Versionen

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

Crazy Atoms 2.0 Light
Crazy Sets 1.1 Vollversion
Slay Light-Version
Spaceban Vollversion
Stonestorm Vollversion

Shareware-Spiele – Neu!

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

Aro & Elmi Werbespiel
Bob Squisch & der moosige Moorkönig
Drilling Billy
Krypton Egg 1.1
Operation: Inner Space 1.09.12
Treasure Island 1.02a

Shareware-Spiele – Bonus

Auf der CD haben wir zusätzlich noch einige neue Spiele untergebracht, die nicht im Heft besprochen (aber trotzdem durchaus interessant) sind.

Ancient Ivory 3.1
Attack Batzen 32
Boxcars Casino 1.0c
Chicken Games
Crazy Drake 1.15
Daisy's Garten 2 1.04
Dark Passages
Dimono 5.01 AE
DynaMine 3.0
Eight Queens
Mah-Jongg HongKongese 2.1
Pairlt 3.0
Spacers 2
Spades 3.5
Star Ranger
Trapped 1.0
WinBlock 5.1a
WinMatch 5.0b

Shareware-Spiele – Ballerspiele

Einige der besten klassischen Weltraum-Shoot-em-ups haben wir in dieser Sparte zusammengetragen.

Galactix 1.5
Major Stryker
Raptor 1.2

Top 40 Shareware

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

11Up 1.0
4th Generation 1.0
5-Or-More!
Adventures of Sci-Man #1 1.2
Amanda's Yahtzee
aSc Boom! 1.0e
Bail Out Bob 1.0
Caro's Kniffel
Chain Reaction
CHAMP Centiped-em 1.0
CHAMP Galaxia 1.0
CHAMP Kong 1.11
CHAMP Pac-em 1.0
Darts 3D 1.0
Deadly Rooms of Death
Eat 'em up 1.0
Excellent Card Games Game 1.52
Freecell Plus 2.0
Hopy-One
Iko San 1.1
Interpose X-Mas Greetings
Katrix 2/97
Keno Casino 2.0
Killer Bees
Mordor 1.1
Moskquor 1.0
Motley 2 1.0
Nelda Nockbladder's Anatomy Lesson
PC Keno 1.3
RetroVaders
Rocket Scrambler
Sage Blackjack Simulator 2.7
Sherlock 3.2c
Shih Tao Pro 4.0
Sokonex 1.1
Tronic
TwinBlok
Vanguard ACE 1.0
Vegas Poker and Blackjack 2.0
Vier Gewinnt 1.1
WinCraps 3.2
Winopoly 3.29

Spiele-Demos

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

Beavis and Butt-head
EVE
Full Tilt! 2
G-Nome
Hunter Hunted
MDK
MS Golf 3.0
MS Hellbender 1.01
MS Monster Truck Madness
Music Maker
Music Painter
Music Studio
Oscar
Scorched Planets
SimGolf
SimPark
SlamTilt
SWIV 3D Preview

Ultisoft Shareware-Sampler

Direkt von der amerikanischen Spiele-Schmiede Ultisoft haben wir diesen Spiele-Sampler erhalten. Er enthält fast zwei Dutzend Casino-Spiele in Versionen für Windows 3.1 und Win95.

Animated Slots 1.1
Animated Slots 95 1.1
Bonus Wheels Slots 1.1
Bonus Wheels Slots 95 1.1
Cherry Delight Video Slots 3.2
Cherry Delight Video Slots 4.4
Cherry Delight Video Slots 95 4.4
Double Dynamite Video Slots 3.2
Double Dynamite Video Slots 4.4
Double Dynamite Video Slots 95 4.4
Extreme Slots 1.3
Extreme Slots 95 1.3
Home Stretch Horse Racing 3.3
Home Stretch Horse Racing 95 3.3
Jackpot Slots 1.3
Jackpot Slots 95 1.3
Lucky Stars Video Slots 3.2
Lucky Stars Video Slots 4.4
Lucky Stars Video Slots 95 4.4
Noisy Video Poker & Bj 4.5
Noisy Video Poker & Bj 95 4.5
Paradise Slots 1.3
Paradise Slots 95 1.3
Power-Play Slots 1.1
Power-Play Slots 95 1.1
Real Video Blackjack 4.5
Real Video Blackjack 95 4.5
Real Video Poker 4.5
Real Video Poker 95 4.5
Slots of Trivia 1.3
Slots of Trivia 95 1.3
Ultimate Solitaire Collection 2.4
Ultimate Solitaire Collection 95 2
Wild 7 Slots 1.1
Wild 7 Slots 95 1.1
Wild Wizard Slots 1.1
Wild Wizard Slots 95 1.1

Typemania-Datenbank

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

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

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



...Heft anstatt DM 12,90 ...nächsten sechs Aus...s. Der Versand erfolgt ...g. Füllen Sie bitte ein...aus und senden Sie ihn ...eft nicht beschädigen ...opie oder schreiben ...rabatt.

...sofort im Abo beziehen. Für nur ...ächsten sechs Ausgaben regel... ...ssenen neutralen Umschlag frei ...ür sechs Ausgaben und kann ...erden.

...e (Zutreffendes bitte ankreuzen):

...Bankabbuchung. (Sie gehen ...verpflichtet, beanstandete ...rückgängig zu machen.)

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.
☐ Verrechnungsscheck liegt bei (Einschreiben).

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

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

Datum, Unterschrift

...emhaus Merkur, In der Au 25, 61440 Oberursel oder per Fax 0 61 71/508-107

SharePlay
Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint am 11. 7. 97

In dieser Ausgabe der SharePlay haben wir unsere Diskettenkisten und Download-Verzeichnisse wieder einmal bis zum letzten Byte ausgeleert – mehr Spiele konnten wir in den letzten acht Wochen nicht zusammentragen. Ganz unter uns: Es hätten auch gar nicht mehr Programme auf der Heft-CD Platz gefunden. Sollte Ihnen unser Spielemix gefallen haben, so würden wir uns freuen, Sie in zwei Monaten zu einer weiteren Runde begrüßen zu dürfen.

100mal neue Spiele

Mit den richtigen Spielen auf der Festplatte kann man so manches verregnete Wochenende vor der Mattscheibe aussitzen. Doch neue Games für den PC sind in der Regel ziemlich teuer, und viele Anwender scheuen davor zurück, ihr mühsam zusammengespartes Taschengeld zu investieren. Die SharePlay schont Ihren Geldbeutel und stellt auf jeder Heft-CD über 100 neue Spiele mit insgesamt mehr als 600 Megabyte Umfang zusammen. Diese Shareware-Versionen und Software-Trials können Sie in aller Ruhe ausprobieren und sich so ein Bild von den Vollprodukten machen.

Light-Vollversionen

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

Unser Special: Geld verdienen mit Shareware

Jeden Tag trägt der Postbote fünf biszehn Briefe ins Redaktionsbüro – die neue Shareware ist da. Immer mehr Hobby-Entwickler wagen sich an die Aufgabe heran, ein eigenes Computerspiel zu [illegible] Im Rahmen [illegible]

nächst noch im Dunkeln, man muß es selbst ergründen. „Pachaz" läßt sich ohne lange Wartezeiten spielen, da die Entwickler sehr kleine Web-Grafiken verwendet haben. Seit März gibt es auch bereits ein Sequel namens „Castle of Voohr", das von der gleichen Homepage aus geladen wird.

Noch wesentlich aufwendiger fällt das Science-fiction-Adventure **„The Anomaly"** (http://www.JuJuBee.com/) aus. Nach dem Start des Spiels steht man direkt vor einem geheimnisvollen Aufzug, der in Brunhildes Domizil hinaufführt – ein futuristisches, transparentes Schneckenhaus voller Mysterien und seltsamer Gegenstände. Worum es bei dem Spiel geht, muß der Spieler selbst herausfinden. Die neben den Grafiken verankerten Texte geben erste Hinweise. „The Anomaly" überzeugt mit seinen bunten, gerenderten Bildern, die sich übrigens per Mausklick auch bildschirmfüllend im JPEG-Format laden lassen. Es macht

Dabei stehen nicht nur besonders viele Rassen und Berufungen zur Auswahl, nein, der Spieler kann auch einen eigenen Background für seine Figur erfinden und in Textform in eine Dialogbox eintragen. Stehen die Daten der Figur fest, wird die Fantasy-Welt betreten. In 15 Teilabschnitten müssen abwechselnd einfachere und ausgesprochen heftige Abenteuer überlebt werden. Per Mausklick kann man sich dabei wahlweise in die Gefahr stürzen oder einem Kampf aus dem Weg gehen.

Nicht weniger komplex ist das Rollenspiel **„Virtual Nashville!"** (http://virtualnashville.com/) gestaltet. Nach der hier ebenfalls notwendigen Registrierung übernimmt der Spieler die Rolle eines unbekannten Musikers, der durchs Country-Mekka Nashville läuft, um einen Plattenvertrag zu ergattern.

Java Games: Fun

http://weber.u.washington.edu/~jgurney/games/ping2.html
Umsetzung des legendären Autotennispiels.

Attack of the Flarb!
http://www.cs.uml.edu/~rbarbaga/test3.html
Weltraum-Ballerspiel: Nieder mit Flarbs!

UltraMaster Dethtris
http://ariel.cobite.com/ultram/tetris/index.html
Tetris-Variante fürs Internet.

A Tetris-like Game
http://members.aol.com/shadows125/blocks.htm
Ein weiterer Tetris-Clone fürs Ne

Centipedo
http://www.sdsu.edu/~boyns/java/centipedo/
Auch der Tausendfüßler erlebt e Comeback: Schießen Sie die Se mente ab, bevor sie den Boden berühren.

Web-Spieler, aufgepaßt! Wenn S Internet-Spiele ausprobieren m nicht manuell in Ihren Web-Brow sen und vielen weiteren Online **„Happy Puppies"** (http://www.play on the Web".

Das SharePlay-Team:

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

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

Redaktion SharePlay:
Redaktionsbüro Typemania
Riemeisterstr. 118, 14169 Berlin
Fax: 0 30-8 13 84 07
E-Mail: Typemania@compuserve.com
Internet: http://www.typemania.de

Art-Director: Thomas Schüle

Layout/Grafik/Reproduktion:
Schüle Graphics
Prätoriusstr. 48, 76448 Durmersheim
Tel. 0 72 45/93 71 63, Fax 93 71 64
E-Mail: schuelegraphics@ilk.de
Internet: http://www.durmersheimisg.de/schuelegraphics

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

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

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

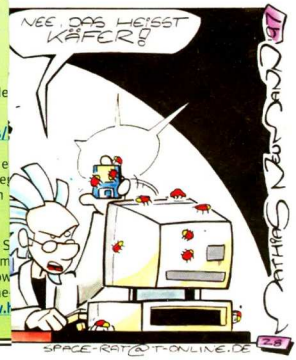
Abonnementverwaltung:
Der LeserClub
Heiner-Fleischmann-Str. 2, 74172 Neckarsulm
Tel. 0 71 32/95 92 05. Fax 0 71 32/95 92 09

Verkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.

Erscheinungsweise: Zweimonatlich

Verlagsanschrift:
g GmbH
34, 76571 Gaggenau
98 35 67, Fax 0 72 25/98 35 69

gt eingesandte Manuskripte und Fotos übererlag keine Haftung. Nachdruck – auch auszugsweise – ist nur mit vorheriger schriftlicher Genehmirlags gestattet. Eine Haftung für die Richtigkeit oder Brauchbarkeit des technischen Inhalts der veröffentlichten Beiträge ist ausgeschlossen.



Erotik hautnah

Mit über 600 Erotik-Fotos auf CD-ROM!

- 3 Light-Vollversionen
- Heiße Erotik-Spiele
- **Gratis:** Erotik-Screensaver
- **Online:** 15 kostenlose Internet-Adressen!



Jetzt im Handel für nur DM 12,90!

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

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

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

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

☐ Verrechnungsscheck liegt bei (Einschreiben).

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

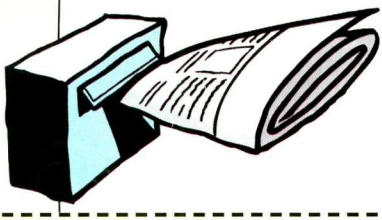
Sie können Ihre Bestellung schriftlich innerhalb von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel).

Datum, Unterschrift

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

Bestellen und Geld sparen!

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





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

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/Unterschrift

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

Datum, Unterschrift

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