135 brandheiße Spiele & Demos
auf CD-ROM
Nr. 4/98 · Juni/Juli
DM 16,90
öS 138 · sfr 17 · lfr 412
bfr 420 · hfl 19,90
Lit 22.000 · Ptas 1700
ISSN 1434-7792 2. Jahrgang

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Vollversion!



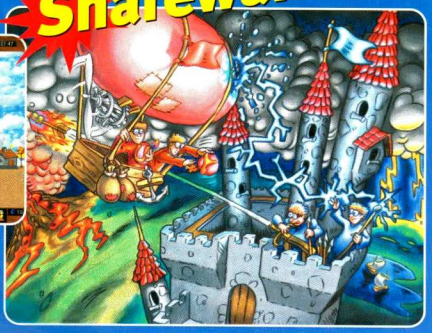
50 MB geballte Space-Action

Clonk 4.03 für Win 95 ist da!



Die Völker-Simulation!

Shareware-Hit



9 spielbare Demos

- Forsaken
- Battlezone
- Dark Reign
- Mageslayer
- Heavy Gear
- Hexen II 1.11
- Plane Crazy
- Redline Racer
- Powerboat Racing

SharePlay

Nr. 4/98 · Juni/Juli 1998

CD fehlt?
Wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

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

Vollversion
Battlecruiser: 3000AD 1.01
50 MB geballte Weltraum-Action

135 brandaktuelle Spiele & Demos

10 spielbare Demos
7th Legion • Battlezone
Dark Reign • Forsaken
Heavy Gear • Hexen II 1.11
Mageslayer • Plane Crazy
Powerboat Racing
Redline Racer

Neue Shareware-Highlights
3D Hotslots 1.0 • 3D Wild Diamonds 1.0 • Bomb Golf 1.0D • Braincracker 1.1
Clonk 4 • Desktop Plant Azalea 1.3 • Four in a Row • Mad Robots 1.1D
Knuddels Minigolf 1.06 • Pop!
Real Golf 1.0 Schafkopf 98
Schnauz 3.0b • Snakin' 1.04
Through The Woods 1.0
Snooker147 1.0

Publish Verlag GmbH COMPACT disc

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Shareware-Highlights

Real Golf 1.0
Golf spielen auf dem virtuellen Grün

Pop!
Der Ballon-Hund auf dem Weg zum Mond

Schafkopf 98
Das bayerische Kartenspiel jetzt auf dem PC

4 394222 116905 02/4

Wie geht das eigentlich?

Craps – Das Casino-Spiel
Mit 6 Shareware-Simulationen

Der neue PC Frischling ist da!

Vollgepackt mit jeder Menge „Schritt für Schritt"-Lösungen und den dazupassenden Test-Vollversionen. Als Extra-Bonus gibt es 100 topaktuelle Shareware-Programme und tolle Spiele-Demos.

Jetzt im Handel!





Spiele ohne Grenzen



Über 125 neue Shareware-Spiele aus Deutschland, Frankreich, England, der Schweiz und aus Amerika stellen wir Ihnen im Magazin und auf der Heft-CD vor – eine aktuelle Kollektion voll mit spannenden, verrückten, kurzweiligen und bunten Spielen, die Sie in aller Ruhe ausprobieren können. Abgerundet wird unser Spiele-Cocktail mit einer echten Vollversion und zehn spielbaren Demos kommerzieller Games.

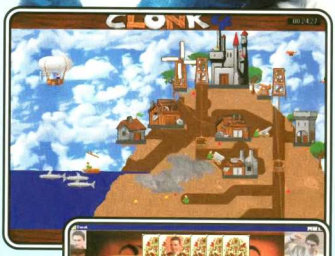
Shareware ist, wenn man trotzdem lacht. Inzwischen ist es doch so, daß die kommerziell im Fachhandel angebotenen Spiele eine Qualität erreicht haben, die sensationell ist. Für hundert Mark erhält man zwar nicht immer, aber meistens ein Spiel, das grafisch und spieltechnisch wirklich etwas zu bieten hat und so komplex ausfällt, daß man es gleich wochenlang von morgens bis abends spielen könnte. Wem hundert Mark für ein solches Spiel zu teuer sind, der wartet ganz einfach zwei Monate oder drei, und schon kostet ein Bestseller bloß noch einen Bruchteil des Originalpreises. Für zwanzig, dreißig Mark gehen die populären Spiele dann als „Relaunch" über den Ladentisch – ein echtes Schnäppchen für alle, die mit ausreichend Geduld gesegnet sind. Zu den ehrlichen Käufern kommen inzwischen dank stark gefallener Preise für die CD-Brenner auch noch viele Raubkopierer, die ihre Freunde gegen eine geringe Gebühr mit kopierten Silberlingen eindecken.



Shareware-Spiele mit Pfiff

Wer, so fragt man sich, kauft da noch Shareware-Spiele? Der Preis kann es nicht sein, denn viele Shareware-Spiele kosten genauso viel wie die Kommerz-Hits, nämlich zwischen zwanzig und dreißig Mark. Die optische Qualität kann es auch nicht sein, da die meisten Programmierer ganz für sich allein arbeiten und nicht die Manpower haben, um programmiertechnisch mit dem „Wing Commander" oder einem anderen großen kommerziellen Spiel zu konkurrieren.

Warum also haben die Shareware-Spiele noch immer Erfolg? Sicherlich spielt dabei die Verbreitung der Testversionen über das Internet eine große Rolle. Man hat gerade Lust auf ein Weltraumballerspiel? Kein Problem. Im Internet ist eine entsprechende Shareware im Nu gefunden und auf die Festplatte überspielt. Überhaupt das Testen: Alle Shareware-Spiele lassen sich auf Bits & Bytes überprüfen und ausprobieren. Nur was gefällt, wird auch gekauft. Da denkt so mancher Spieler an die bohrende Wut zurück, die aufkeimt, sobald sich ein vollmundig angekündigtes Kommerzspiel nach dem Kauf als spielschwache Lusche und Niete entpuppt. Und futsch ist der Hunderter... Shareware-Spiele sind aber auch deswegen so erfolgreich, weil sie Charme haben. Und weil sie so unkompliziert sind – es müssen keine Handbücher gelesen werden, und in einer Viertelstunde sind die meisten Games bereits wieder beendet. Und sie haben Mut zum Klischee. Kein Breakout-, Frogger-, Pong- oder Boulderdash-Klon hätte im Fachhandel großen Erfolg. In der Shareware-Szene finden die Anwender aber Gefallen an geklonten Klassikern, an Kartenpatiencen, an netten Geschicklichkeitsspielen und einfachen Denkaufgaben. Komisch, aber wahr.





Als derzeit einziges deutsches Computermagazin stellen wir Ihnen alle zwei Monate über einhundert neue Shareware-Spiele zur Verfügung, die ganz frisch aus dem Internet gezogen oder uns direkt von den Autoren zugeschickt wurden. Diesen Bestand werten wir auf mit Vollversionen und mit Testversionen kommerzieller Games – mit dieser Mixtur können Sie Ihren Rechner bestimmt ein paar Wochen lang füttern. Das Beste an der Sache: Der Anschaffungspreis für unser Heft liegt weit unterhalb der Kosten, die beim Download der Programme auflaufen würden. In diesem Sinne hoffen wir doch sehr, in IHNEN einen treuen Stammleser gefunden zu haben.

Auf daß Ihr Joystick Funken schlägt, Ihr

Carsten Scheibe, Chefredakteur

Inhalt

Redaktionelles

3 **Editorial**
6 **Willkommen in der Spielhölle**
Die Gebrauchsanweisung für unser Heft
48 Spiele von A bis Z
Der Gesamtindex Ausgabe 4/98
66 **Vorschau, Impressum**

Vollversionen

12 **Sternenkrieg**
Battlecruiser 3000 AD 1.01D7C

Shareware-Lupe

8 **Dem grünen Hasen juckt das Fell**
Vorschau auf Jazz Jackrabbit 2 1.20
10 **Pausenclowns**
Shareware-Shorties für Eilige
15 **Die total verrückte Wirtschaftssimulation**
Clonk 4.03
20 **Wilde Diamanten**
3D Wild Diamonds 1.0 + 3D Hotslots 1.0
21 **Monopoly für Kluge**
Novi's Novopoly 1.0
22 **Auf dem Weg zum Mond**
Pop!
24 **Golf spielen ohne Rasen**
Real Golf 1.0
63 **Jetzt lerne ich Craps!**
Wie geht das eigentlich? Spielregeln im Überblick
65 **Im Sokoban-Fieber**
Interview: Felix Fontein

Spiele kompakt: Top 40

27 **Action Checkers 1.0** – Dame-Spiel mit Überraschungen
27 **Aros Magic Reversi 1.0** – Reversi mit Pfiff
28 **Bigjig 2.0** – Puzzlespiel mit echten Teilen
28 **Bloobs 95 1.2** – Geschicklichkeitsspiel im Tetris-Schacht
29 **Bomb Golf 1.0D** – Explosives Minigolf
29 **Brickanoid 1.0** – Breakout in Bunt
30 **Cult 1.21** – Grübelspiel mit 3D-Grafik
30 **CyberMind 1.0** – Kostenloser Mastermind-Klon
31 **Daisy's Garden 2 1.05** – Jump&Run-Spiel für Kinder
31 **Desktop Plant Azalea 1.3** – Die virtuelle Zimmerpflanze
32 **Driving Miss Dicey** – Ungewöhnliches Würfelspiel
32 **Durak** – Kostenloses Kartenspiel aus Rußland
33 **Eggit Gold 3** – Sammeln Sie alle Goldmünzen ein
33 **Five+ 1.13** – Bringen Sie fünf gleiche Kugeln in eine Reihe
34 **Four in a row** – Mathematisches Vier-in-einer-Reihe

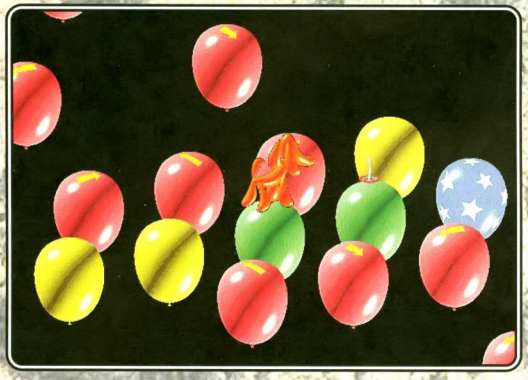
Gold schürfen mit Clonk 4.03



Damals am Yukon, als das Eis über der Erde im Winter so hart gefroren war, daß beim Goldschürfen die Spitzhacken abbrachen.... Ja, das waren noch Zeiten. Von uns war wohl niemand beim amerikanischen Goldrausch dabei. Schade. Zum Glück kann man diese Erfahrung mit der Shareware-Simulation „Clonk" nachholen. Das geniale DirectX-Spiel für Windows 95 erlaubt es Ihnen, einen ganzen Volksstamm der Clonks per Tastendruck und Mausklick zu steuern. Buddeln Sie mit den kleinen Männchen nach Gold, das anschließend verkauft werden kann. Bauen Sie Häuser, errichten Sie Verteidigungsanlagen, erobern Sie die Dörfer anderer Clonk-Gemeinschaften. Und passen Sie auf, daß Sie nicht von marodierenden Dinosauriern oder wilden Haien gefressen werden. Viele spannende Missionen lassen sich bereits in der Testversion spielen, die wir für Sie auf der Heft-CD bereitgestellt haben.

Ab Seite 15.

Unterwegs zum Mond mit Pop!



Einfach nur nett zu spielen – ein kleiner Hund möchte zum Mond. Um den Wunsch in die Tat umzusetzen, hüpft der Wauwau von einem Luftballon zum anderen, immer höher und höher hinaus. Doch bevor es dazu kommt, daß der erste Hund des Universums einen Schritt auf den Mond tut, müssen viele gefährliche Situationen überstanden werden. Denn der Hund besteht selbst nur aus ineinandergedrehten Luftballonschläuchen. Viele Metallspitzen auf den Ballons, grimmige Bienenschwärme, explodierende Feuerwerkskörper und rotierende Kettensägen trachten dem luftgefüllten Vierbeiner nach dem Leben – Popp! Zehn lupenrein gerenderte Pop-Level stehen bereits in der Testversion zur Verfügung.

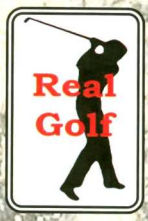


Ab Seite 22.

Heute schon Golf gespielt?

Ein Golf-Spiel aus der Shareware-Szene? Ja, das gibt es tatsächlich! „Real Golf" ist ein grafisch sehr überzeugendes Windows-95-Spiel, das es Ihnen erlaubt, den Schläger über dem virtuellen Grün zu schwingen. Die einzelnen Löcher eines Platzes ziehen sich schier endlos durch die Landschaft – kleine Wälder, langgezogene Teiche und Sandbunker erschweren dabei das schnelle Einlochen des Balls. „Real Golf" kann bei Interesse auch mit mehreren Freunden über das Internet gespielt werden. Die Testversion ist bis zu 24 Stunden nach der Installation voll spielbar, danach lassen sich nur noch die ersten beiden Löcher eines Platzes absolvieren.





Ab Seite 24.



Top 40 – Neue Shareware-Spiele

Shareware-Freunde trügen Trauer, wenn es die „SharePlay" nicht gäbe – wir suchen alle zwei Monate die besten neuen Spiele zusammen. Diesmal war die Auswahl wieder einmal so groß, daß wir gleich 40 Neuheiten für so gut bewertet haben, daß wir sie Ihnen jeweils auf einer klein gesetzten halben Seite vorstellen. Wie sagt Wetterfrosch Kachelmann immer so nett: Mehr Spiele braucht kein Mensch!

Ab Seite 26.



Neun starke Demos: Von Forsaken bis Dark Reign



Die kommerziellen Spiele werden immer besser und besser. Trotzdem: Wer erst einmal einen Hunderter für ein mieses Spiel (ver)investiert hat, der traut den Versprechungen der Firmen nicht mehr so recht. Aus diesem Grund präsentieren wir Ihnen wieder neun aktuelle Spieledemos, die voll spielbar sind und Ihnen einen guten ersten Eindruck von einem Game vermitteln. Im Gegensatz zu vielen anderen Spiele-Gazetten brennen wir die Demos nicht nur auf die Heft-CD, sondern stellen Sie auch ganz ausführlich im Magazin vor.

Ab Seite 49

Inhalt

34 **Grand Chess 1.2** – Schachspiel mit Zugkontrolle

35 **Gundam War 4.01** – Kriegsspiel für zwei Personen

35 **Hangman DeLuxe 1.02** – Wörterratespiel

36 **IQ Puzzle SDK 1.0** – Grübelspiel für Fortgeschrittene

36 **Jamzu 1.0** – Brettspiel für zwei Personen

37 **Koohg 1.05** – Brettspiel für bis zu vier Mitspieler

37 **MegaFrogger** – Der Frosch lebt!

38 **Mensch Ärgere Dich Nicht 2.17** – Das bekannte Brettspiel

38 **Mile Stones 1.01** – Kilometer fressen beim Karten dreschen

39 **Mr. Matt/32 2.056** – Boulderdash-Klon

39 **Plateau 1.3** – Komplexes Brettspiel

40 **Rösselsprung 1.5** – Schachvariante für Solisten

40 **Russian Solitaire 1.01** – Kartenpatience

41 **Schafkopf 98** – Bayerisches Kartenspiel

41 **Schnauz 3.0b** – Das Kartenspiel „Schwimmen"

42 **Shrooms 2.0** – Geschicklichkeitsspiel inklusive Cola-Büchsen und Chips

42 **Slot Machine 98** – Kasino-Spiel mit guter Grafik

43 **Snakin 1.04** – Das bekannte Wurmi-Spiel neu aufgemacht

43 **Snooker147 1.0** – Englisches Poolbillard

44 **Spin 1.33 Beta** – Weltraum-Ballerspiel

44 **SubWorlds 1.0** – Wörterratespiel

45 **Super Mastermind 98 5.0** – Mastermind-Klon

45 **Through the Woods 1.0** – Irre Oma jagt dich durch den Wald

46 **Voyager Mixup** – Weltraum-Ballerspiel

46 **WordMania** – Wörterratespiel

Spielbare Demos

49 **Amerikaner gegen Russen** 3D-Strategiespiel Battlezone

52 **Kampf ums Wasser** 3D-Strategiespiel Dark Reign

54 **In den Trümmern dieser Welt** 3D-Actionspiel Forsaken

56 **Stellungskrieg** Mech-Spektakel Heavy Gear

57 **Tod den Schlangenreitern** 3D-Shooter Hexen II 1.11

58 **Zwergenaufstand** 3D-Shooter MageSlayer

59 **Volle Kraft voraus** Flugrennen Plane Crazy

61 **Wasserspiele** Bootsrennen Power Boat Racing

62 **Spaß auf zwei Rädern** Motorrad-Rennen Redline Racer

Die Gebrauchsanweisung für unser Heft

Willkommen in der Spielhölle

Auf der Heft-CD finden Sie über 135 neue Shareware-Spiele und Demos vor – klickbereit zum Spielen unter DOS, Windows 3.1 und Win 95. Damit Sie sich in dieser virtuellen Spielhölle schnell zurechtfinden, haben wir alle Programme in ein übersichtliches Menüsystem eingebunden, das direkt von der Cover-CD aus startet.



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

Wählen Sie einfach im Pulldown-Menü das Programm aus, das Sie gerade interessiert – prompt lädt das Menü das dazugehörende Datenblatt.

Benutzen des Menüsystems

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 können Sie mit der Maus das Pulldown-Menü *Kategorie* öffnen. Es enthält die verschiedenen „Schubladen", in welche die Programme auf der CD-ROM eingeordnet sind. Folgende Rubriken gibt es:

- **Redaktionelles**
- **Craps-Shareware**
- **Shareware-Spiele**
- **Trial-Versionen**
- **Vollversion**

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

Die Buttons des Menüsystems

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

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

Installieren (richtet ein Programm von der CD-ROM auf der Festplatte ein)

Hilfetext (ruft die beiliegende Erklärungsdatei eines Programms auf)

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

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

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

Was ist Shareware eigentlich?

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

Probleme & Laufzeitdateien

Alle Programme, die Sie auf der Heft-CD vorfinden, haben wir ausgiebig auf mehreren Rechnern getestet. Auf einem Penti-

um mit 20 MB Arbeitsspeicher und Windows 95 als Betriebssystem sind sie auf jeden Fall lauffähig.

Sollte eines der Programme bei Ihnen den Start oder die Installation verweigern, so kann dies mehrere Ursachen haben. Im Menü haben wir im Abschnitt „Redaktionelles" vorsorglich mehrere gängige **Runtime-Dateien** zusammengetragen. Viele Programme verweigern nämlich den Gehorsam, weil ihnen bestimmte Runtime-Bibliotheken wie VBRUN300.DLL oder MSVCIRT.DLL fehlen. Diese Dateien müssen im Windows- (oder im System-) Verzeichnis vorliegen. Bevor Sie ein erstes Programm von der CD-ROM starten, sollten Sie deswegen die betreffenden Files einmal auf die Festplatte Ihres PC kopieren. Gleich auf der Startseite unseres Menüs finden Sie einen Button vor, der die entsprechenden Dateien wahlweise ins Windows- oder ins Win95-Verzeichnis kopiert.

Zusätzlich halten wir für Sie in der Kategorie „Redaktionelles" die Treiber der **DirectX-5.0**-Bibliothek, die **Visual-Basic-5.0-Library** und **die 32-Bit-Erweiterung von Microsoft** bereit. Mit der installierten 32-Bit-Erweiterung laufen viele Windows-95-Anwendungen auch unter Windows 3.1 – probieren Sie es aus!

Heft-CD funktioniert nicht?

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

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

Vollversionen ordern

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

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

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

Die Frage der Haftung

Weder der Verlag noch die Redaktion haften für Schäden und Unbillen, die Ihnen durch den Einsatz der auf der Heft-CD gespeicherten Programme entstanden sind. Wir haben die Anwendungen und Tools nicht entwickelt, sondern sie nur an Sie weitergereicht. Aus diesem Grund können wir auch keinen Support zu den Programmen leisten.

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

Neue Shareware im Internet

Auf unserer Homepage im Internet (http://www.typemania.de) informieren wir Sie nicht nur wöchentlich über alle neuen Aktivitäten im Verlag, sondern stellen regelmäßig neue Shareware-Programme der Superlative zum kostenlosen Download bereit. Wenn Sie demnach die neueste Ausgabe der „Share Play" gar nicht mehr erwarten können, so decken Sie sich einfach im Netz mit neuer Shareware ein. Außerdem gibt es auf der Homepage ein Gewinnspiel, bei dem sich Vollversionen und viele andere Preise gewinnen lassen.

Leserbriefe, Vorschläge und vielleicht sogar eigene Shareware-Programme (mit unterschriebener Vertriebsgenehmigung) schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Redaktionsbüro Typemania
Carsten Scheibe
Werdener Str. 10
14612 Falkensee
Fax: 0 33 22-50 08-66
E-Mail: Typemania@compuserve.com
Internet: http://www.typemania.de



Jazz Jackrabbit 2 1.20

Dem grünen Hasen juckt das Fell





Nachdem das Jump&Run-Spiel „Jazz Jackrabbit" von Epic Megagames 1995 zum „Arcade Game of the Year" gekürt wurde, blieb es lange Zeit still um den grünen Hasen mit der Strahlenkanone – obwohl ein Sequel im Internet bereits seit langen Monaten anvisiert ist. Jetzt endlich ist die Fortsetzung erschienen.



Epic Megagames ist mit „Jazz Jackrabbit 2" ein großes Risiko eingegangen. In einer Zeit, in der vor allen Dingen blutrünstige 3D-Shooter und Strategiespiele das Interesse und die Kaufkraft der Spieler binden, setzt Epic auf ein familienfreundliches Jump&Run-Abenteuer voller Humor und spritziger Animationen. Es bleibt zu hoffen, daß es genügend Anwender gibt, denen die 3D-Shooter bereits zum Halse heraushängen und die dem Spaß nachtrauern, den sie damals mit Kultspielen wie „Commander Keen" oder eben dem ersten Teil von „Jazz Jackrabbit" gehabt haben.

Im Sequel hat sich vieles verändert – zum Positiven hin, wenn man denn mit der entsprechenden Hardware aufwarten kann. Der grüne Hase rast nun nicht mehr unter DOS, sondern unter Windows 95 über den Schirm. Seine Karotten mümmelt Meister Langohr auch nur dann, wenn die DirectX-Treiber von Microsoft installiert sind. Eine DirectDraw-kompatible Grafikkarte, ein Pentium 90, möglichst 32 Megabyte RAM und ein 28.8kbps Modem für das Internet-basierte Spielen gehören ebenfalls zu den modernen Systemvoraussetzungen, die „Jazz 2" inzwischen verlangt. Dafür unterstützt die Fortsetzung die MMX-Technologie, ein High-speed-Parallax-Scrolling in acht Ebenen und mehrere High-Resolution-Modi von 320x240 bis hin zu 640x480.

Jetzt mit Bruder Spaz

Wer „Jazz Jackrabbit" noch nicht kennt, der sollte schnurstracks die Homepage des grünen Hasen im Internet aufsuchen, um sich mit den alten Shareware-Versionen einzudecken.

Jazz ist ein total quirliger Hase vom Planeten Carrotus, der alles tut, um die Herrschaft der fiesen Schildkröten zu brechen. Auch im zweiten Teil sorgt die Oberkröte Devan Shells wieder für Trouble. Und zwar für Trouble solch immensen Ausmaßes, daß Jazz seinen rotgefärbten Bruder Spaz als Verstärkung im Kampf des Guten gegen das Böse anheuern muß.

Der Spieler, der das Jump&Run-Abenteuer alleine angeht, kann sich vor dem Start entscheiden, welche Figur er gerne steuern möchte. Das macht durchaus einen Unterschied und zwar nicht nur, was die Farbe der beiden Häschen anbelangt. Beide Figuren starten oftmals an verschiedenen Stellen in einen neuen Level, so daß die Ausgangssituation eine andere ist. Außerdem verfügen die beiden Rammler über individuelle Fähigkeiten, die bei der Eroberung des Terrains nicht zu verachten sind.



Jazz räumt unter seinen Feinden auf.



Jazz kann jeden Sprung ins Ungewisse etwa mit seinen Ohren abfedern, die beim Fallen zu rotieren beginnen und den Hasenkörper demnach wie einen Hubschrauber langsam zu Boden schweben lassen. Und Spaz beherrscht die Kunst des Doppelsprungs, kann also mitten in einem kräftigen Satz noch einmal Schwung holen, um noch ein bißchen höher als sonst zu hüpfen.

Feuer und Eis

Wie es bei einem zünftigen Jump&Run-Spiel nun einmal zwingend notwendig ist, geht bei „Jazz Jackrabbit 2" alles ein bißchen schneller als sonst vonstatten. Im Turbomodus sind die Trommelbeine der Hasenfigur gar nicht mehr zu sehen, so schnell drehen sie durch. Dafür kann man dann aber auch in einem fort laufend, springend, schwimmend, kletternd und fallend jede Menge Bonusgegenstände aufsammeln, die das Punktekonto ständig weiter auspolstern. Lästig sind nur die vielen Krötenmonster im Spiel, die



Auch im Spielmodus 320x200 kommt noch Freude auf.

mit einem gut plazierten Laserschuß in ihre Schutzpanzer zurückgedrängt werden. Die Feinde, die die vielen bunten Level von „Jazz 2" bevölkern, sind wesentlich intelligenter als das Kruppzeug, auf das man ansonsten bei den verschiedenen Hüpfabenteuern trifft.

Die Kröten und sonstigen Finsterlinge ducken sich jetzt schon einmal, um einem Schuß auszuweichen, oder sie schließen sich zu mehreren zusammen, um beim bedrohten Jazz einen maximalen Schaden anzurichten. Zum Glück kann Jazz so manchen Feindkontakt aushalten, ohne dabei gleich die Löffel abzugeben. Und mit einer unterwegs aufgelesenen Möhre ist es denn auch möglich, den Energievorrat des angeschlagenen Hasen wieder auf das maximale Niveau zu bringen.

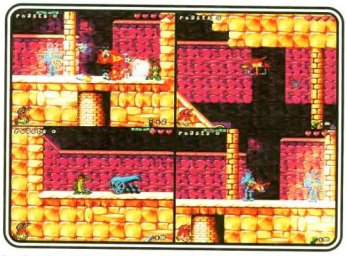
Zur Verteidigung stehen Jazz und seinem Bruder zwölf verschiedene Waffensysteme zur Verfügung, die allerdings erst gefunden werden müssen – Geheimgänge und verborgene Schatzkammern gibt es bei diesem Spiel zur Genüge. Anschließend können die Waffen auch noch verbessert werden, um eine durchschlagendere Wirkung zu erzielen.

Alle Waffensysteme lassen sich übrigens wahlweise der Wirkungsweise Feuer oder der Wirkungsweise Eis zuordnen. Das ist wichtig für den Spielverlauf, weil etwa ein vereistes Trampolin nur mit einer Feuer-Waffe zu enteisen ist. Und mitunter stößt der Spieler auf Mauern im Level, die sich nicht mit jeder Waffe zerstrahlen lassen, sondern eben nur mit einer ganz bestimmten, die bereits im Besitz des Hasen sein muß – das hört sich kompliziert an, steigert die Gaudi aber nur noch mehr.

Besonders fantasiereich sind die Aufbauten der Level selbst. Da gibt es Transportröhren, die Jazz plötzlich aufsaugen und in einem Affenzahn durch verschlungene Pfade transportieren, um ihn an anderer Stelle wieder auszuspucken. Und es gibt jede Menge Trampoline, die den Hasen bei einer Berührung hoch in die Lüfte emporschleudern – mit unbekanntem Ziel sozusagen. Finster sind auch diverse Spezialaufbauten, die Jazz wie eine Flipperkugel zwischen mehreren Banden hin und herschleudern – der arme Hase. Cool hingegen sind die vielen Hängebrücken, Seile und Verstrebungen, an denen sich das ansonsten doch so bodenliebende Tier entlanghangeln kann.

Jede Menge Shareware-Action

„Jazz 2" wartet in vielen Bereichen mit Überraschungen auf. So freut man sich als Spieler über die vielen Animationen in Truecolor, nutzt die Chance, mit Querschlägern auch um Ecken herum zu schießen, und bewundert die vielen Lichteffekte, die es bislang in einem Hüpfspiel in der Form noch nicht zu begutachten gab.



Im Party-Modus teilen sich vier Spieler einen Monitor.

„Jazz 2" kann bei Interesse auch im neuen Party-Modus angespielt werden. Zwei oder vier Spieler teilen sich dabei einen Bildschirm und steuern parallel ihre eigenen Figuren durch den Parcours. Bei einer bestehenden Modem-Verbindung können bis zu acht Personen auf zwei Bildschirmen gleichzeitig miteinander spielen. Oder man nutzt eine LAN- oder Internet-Verbindung, damit bis zu 32 Spieler an acht Bildschirmen zueinander finden. In der Testversion von „Jazz Jackrabbit 2" stehen drei Single-Player-Level, zwei Multiplayer-Spiele und nur eine eingeschränkte Auswahl an Waffen und Bonusgegenständen zur Verfügung. In der Vollversion lassen sich bereits 30 Level nutzen, außerdem steht dann ein Leveleditor namens „Jazz Creation Station" zur Verfügung, mit dem sich eigene Abenteuer programmieren lassen. Die Vollversion wird hierzulande von Acclaim in den Fachhandel gebracht. Für die Veröffentlichung der Shareware-Version von „Jazz 2" haben wir in dieser Ausgabe leider keine Freigabe erhalten – wir werden die 10-Megabyte-Demo aber garantiert in der kommenden Ausgabe nachreichen.

Jazz Jackrabbit 2 1.20

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Epic MegaGames, Inc.
Internet:	http://www.jazzjackrabbit.com und http://www.epicgames.com/
Tip:	



Shareware-Shorties für Eilige

Pausenclowns



Shareware-Spiele für unterwegs – das sind schnelle, geistreiche und vor allem preiswerte Unterhaltungsprofis. Auf diesen Seiten stellen wir Ihnen kurz einige Neuheiten sowie viele Updates von Programmen vor, die bereits in den vorhergehenden Heften ausgiebig besprochen wurden.

25 Number Game

Bei diesem Schiebepuzzle gilt es, die Zahlenplättchen von 1 bis 25 in die korrekte Reihenfolge zu bringen.

31 for Win95 Release 4

Eine interessante Umsetzung des Spiels „Schwimmen" für den PC. Bis zu vier Mitspieler dürfen sich an dem kurzweiligen Kartenspiel beteiligen.



3D-Sirtet 1.323C

Freeware. Win 3.1. „3D-Sirtet" ist eine dreidimensionale Umsetzung des hinlänglich bekannten Tetrisspiels. Die Grafik wirkt etwas karg, aber dafür hat die spannende Tetrisvariante bei näherer Betrachtung ihre inneren Werte.

Absolute Spades 1.1

Spades ist ein bekanntes Kartenspiel für mehrere Personen, die sich nun komplett im Rechner simulieren lassen.

AGF 1.05

DirectX. „AGF" entführt Sie in eine spannende Weltraumschlacht mit bösen Aliens. Das Geschehen wird aus der 3D-Vogelperspektive gezeigt. In dem bunten Spiel geht es richtig zur Sache. Cool – im Mehrplayer-Modus treten Sie gegen Ihre Freunde an.

Arasan Chess 4.1

Freeware. „Arasan Chess" ist eine PC-Umsetzung des „königlichen" Schachspieles. Das Brettspiel präsentiert sich im schlichten Outfit, hat aber bei den Funktionen einige Überraschungen parat.

Athena Warrior Goddness 1.0

Explosive Mischung aus Bildschirmschoner und Spiel.

Awale 2.31

Das bekannte afrikanische Bohnenspiel in einer brillant gemachten Umsetzung für den PC.

Ball Master 1.11

Freeware. Versuchen Sie, fünf gleichfarbige Kugeln in eine Reihe zu bewegen.

Balloon Bamboozal 1.1

30 Level eines nett gemachten Ballerspiels vor einer Dschungelkulisse. Das Programm sollte nur im bei der Installation vorgeschlagenen Pfad betrieben werden, da es ansonsten seine Konfigurationsdatei nicht finden kann.

Bang 95

Freeware. Das Scherzprogramm „Bang" ist das beste Mittel gegen Nervenzusammenbrüche bei alltäglichen PC-Katastrophen. Der frustrierte PC-Besitzer kann sich damit gefahrlos austoben und mit MG und Granatwerfer auf dem Bildschirm herumballern.

BedTer 2.5b1

Freeware. Das Tetrisspiel „BedTer" ist in der Freeware-Szene unter dem Namen „Bedtris" bekannt geworden. Grafik und Steuerung des Spieles sind bestenfalls Durchschnitt, doch bei den Einstellungen und Spielideen glänzt „BedTer" mit einigen interessanten Extras.

Binary Blitz 1.50

Der Spieler soll Dezimalzahlen in binäre Werte umwandeln – und zwar schneller, als dies der Computer vermag.

Bomberman 95 1.55

DirectX. Zwei Spieler nutzen Bomben, um sich einen Weg durch das Irrgarten-Gemäuer freizusprengen. Ziel ist es, den Gegner gleich mit explodieren zu lassen.

Brain Cell 1.01

Ratespiel für Grübelkönige. Aufgrund der vorgegebenen Hinweise müssen Sie die Namen, das Alter, die Kleidung, die Größe und das Gewicht in der korrekten Reihenfolge fünf Personen zuweisen.

Braincracker 1.1

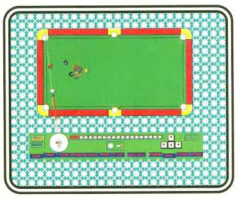
Sie haben die Aufgabe, vom Computer angereichte Kugeln nach vorgegebenen Regeln auf dem Spielplan abzulegen. Das Spiel überzeugt mit einer wunderschönen Optik.

Bubble Puzzle 1.1h

Freeware. DirectX. Bei diesem Geschicklichkeitsspiel schießen Sie bunte Kugeln in einen Schacht hinein. Gleichfarbige Kugeln, die nebeneinander zu liegen kommen, lösen sich prompt auf.

Challenge Pool 4.0

Komplexe Poolbillard-Simulation, die das Geschehen auf dem grünen Filz aus der Vogelperspektive zeigt.



Collidascope 1.1

Bei diesem Columns-Klon gilt es, mehrere Rechtecke gleicher Farbe in eine Reihe zu bringen – dann lösen sie sich auf.

Conundrum Red

Die vom Programm angereichten Plättchen müssen so aneinandergelegt werden, daß die Motive der Seitenflächen perfekt ineinander übergehen. Die Software funktioniert nur im 256-Farben-Modus von Windows.

Counter 2.2

Einfache Umsetzung des bekannten Spiels Reversi.

Deep Pockets 1.0

Win 3.1. Versuchen Sie einmal, fünf gleichfarbige Kugeln in eine Reihe zu bringen.

DeepFrozen

Java-Spiel. Benötigt Javaconsole bzw. Netscape Navigator oder Internet Explorer.

Disasteroids 1.1

Freeware. Sehr schneller Asteroids-Klon mit einer sehr feinen Grafik und absolut fantastisch animierten Explosionen.

Dolphin Preview

Freeware. DirectX. „Dolphin" ist ein horizontal scrollendes Ballerspiel, bei dem der Spieler sich zu Lande und in der Luft allerlei Ungetier vom Leib halten muß. Der Spieler hat die Aufgabe, auf dem Meer schwimmende Städte vor bösartigen Riesenquallen und Kraken zu schützen.

Dots

Das alte Käsekästchenspiel in einer neuen Umsetzung. Jeder Spieler ist so lange an der Reihe, wie er Kästchen dichtmachen kann.

DrugWar 1.0c

Sie übernehmen in diesem Spiel den Part eines Gangsters, der in verschiedenen Stadtteilen üble Geschäfte macht.

DX-Ball 1.07

DirectX. Breakout-Klon – Tragen Sie mit dem Ball alle Steine auf dem Bildschirm ab.

Fire 95 1.4

Freeware. Nettes kleines Geschicklichkeitsspiel. Dirigieren Sie die Feuerwehrmänner so, daß sie mit ihrem Spanntuch Leute auffangen können, die aus einem brennenden Haus springen.



Frank Stolzer Sampler

Neben dem Ratequiz „SF Quiz" bietet der Sampler von Frank Stolzer noch viele kleine DTP-Anwendungen an.

Guess´n Find 1.1

Einfaches Zahlenrätsel. Auf einem Spielbrett mit 36 Feldern ist ein einzelnes Gewinnfeld versteckt. Dieses muß per Mausklick gefunden werden, bevor die Zeit ausläuft. Klickt man auf die übrigen Felder, zeigen Zahlenwerte an, wie weit das Gewinnfeld noch von der anvisierten Position entfernt ist. Achtung: 15-Sekunden-Warteblock beim Starten der Software.

Homeland Alpha

DOS. In diesem 3D-Rollenspiel erkunden Sie das Terrain und versuchen alles, um als Held dazustehen.

Jonggy 1.0

Wer eine neue Kartenpatience mit einer grafisch sehr opulenten Oberfläche sucht, der liegt hier genau richtig.

Knuddels Minigolf 1.06

DirectX. Das Minigolfspiel für vier Personen bietet Ihnen 32 Bahnen, von denen Sie in der Testversion sechs frei spielen können. Super Grafik.

Mad Robots 1.10

Führen Sie Doc Harry in diesem fantastischen Action- und Strategiespiel durch viele aufregende Level, und zerstören Sie Hunderte von durchgeknallten Robotern. Doc Harry muß sich bis zum Ausgang jedes Levels durchkämpfen. Der Weg dorthin wird durch verschiedenfarbige Schlösser versperrt, für die erst die passenden Schlüssel gefunden werden müssen. Doc Harry kann die Roboter vernichten, indem er ihnen Bomben in den Weg legt, die natürlich auch erst gefunden werden müssen.

Magic Squares 4.1

Schnelles Zahlenspiel für zwei Spieler. Es gilt, zunächst in der waagerechten Reihe die höchste Zahl auszuwählen. Dann übernimmt der Gegner von diesem Feld aus die Partie und wählt die höchste Zahl in der vertikalen Reihe aus.

Main Line 2.01

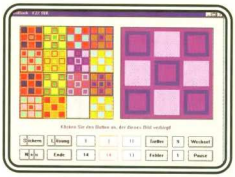
Freeware. Übernehmen Sie die Kontrolle auf den Gleisen, und stellen Sie die Weichen so, daß die Züge nicht zusammenrasseln.

Maxi Yatzy 4.0

Freeware. Schnelles Kniffelspiel für eine Person.

Memory-Spiele

Mehrere Memoryspiele mit interessanten Motiven. Deutsche Benutzerführung. Komplett in Toolbook programmiert.



Metal Knights Beta

Bauen Sie sich in einem fremden Reich ein Imperium auf, und spielen Sie dabei gegen Kontrahenten aus dem Internet.

Meteor Storm 1.5

Asteroids-Klon. Schießen Sie auf alle Himmelskörper auf dem Bildschirm.

Ms. Chomp 1.2

Gelungener Pacman-Klon, der sich stark an das Original anlehnt.

Multix 2.04

DOS. Einfacher Tetris-Klon. Spende erwünscht.

NewLines 1998

Versuchen Sie, fünf gleichfarbige Steine in eine Reihe zu befördern, damit sie sich auflösen.

Nibbles

Eine grafisch zwar sehr schlichte, dafür aber spielstarke Wurmi-Variante. Fressen Sie mit Ihrer Schlange den grünen Punkt auf, ohne die Wände oder den eigenen Schwanz zu berühren.

Pac PC 2

DOS. Freeware. Gut gemachter Pacman-Klon.

Pentix Unlimited 1.1

DOS. Einfache Tetris-Variante.

Pulse Pack 1

Mehrere Spiele für Windows in einem großen Game-Paket.

Remote Maroder

DOS. Ballerspiel, bei dem der Bildschirm schier endlos in alle Richtungen scrollt. Ein Radar hilft bei der Orientierung.

Sea Battle 1.0

Freeware. Mit Sea Battle können Sie auch am PC „Schiffe versenken" spielen.

SeaLife 1.03.98

Das Aquarium im Rechner. Pflegen Sie die Tierchen gut, dann haben Sie auch etwas davon.

SK-111 Star Killer II 2.0b1

Freeware. Schießen Sie bei diesem Weltraumspiel auf alles, was sich bewegt. Dabei handelt es sich größtenteils um finstere Aliens und große Asteroiden. Superbe Grafik – komplett umsonst.

Skip 98 1.2

DirectX. Bei diesem Kartenspiel treten Sie gegen dem Computer oder (via Internet) gegen einen Freund an. Die Regeln sind schnell erlernbar.

Space Quarry 1.0a

Asteroids-Klon – Schießen Sie auf alles, was sich im All bewegt.

Spaceblox 1.00

Geschicklichkeitsspiel mit vielen bunten Kästchen.

Spell-Bot

Freeware. Guter Hangman-Klon, bei dem es gilt, Wörter zu erraten. Vorsicht: Bei der Installation darf der vorgeschlagene Pfad nicht geändert werden.



Spinball

Pong-Klon mit vier Paddeln und vielen Störern in der Mitte des Spielfeldes.

Spork-Out! Beta

Einfacher Breakout-Klon mit einem Level.

Strategram

Schachvariante.

Tetris Lite!

Freeware. Tetris-Klon mit netter Grafik.

Toggler 1.0

„Toggler" ist ein Knobelspiel, bei dem Sie versuchen müssen, in einem Raster von 4 mal 4 Feldern Symbole durch Anklicken so zu verändern, daß ein vorgegebenes Muster entsteht. Zu jedem angeklickten Symbol ändern sich auch alle benachbarten Symbole. Sie stehen nicht unter Zeitdruck, um dieses Spiel zu lösen, haben aber nur eine begrenzte Anzahl an Spielzügen zur Verfügung.

Tray Animations

Freeware. Das Tool fügt lustige Animationen in den Systemtray der Taskleiste ein.

Triangles !

Das große Triangel-Spiel.

Turbo Solve! Pro 2.0

Wörterratespiel mit englischer Vokabelliste.

Video Poker Plus

Spielen Sie Draw Poker, wie es aus den Kasinos her bekannt ist.

VierGewinnt

Nett gemachte Vier-gewinnt-Variante. Versuchen Sie, vier gleiche Steine in eine Reihe zu bekommen.

Vinnie´s Tomb 2

Kleines Adventure mit betulicher Grafik. Bewegen Sie Ihre Spielfigur über den Parcours, und versuchen Sie dabei, möglichst lange zu überleben.

Virtual Alienz 1.0

Kleines, grünes Alien-Tamagotchi. Pflegen Sie es gut, damit es nicht vor der Zeit eingeht.

Word Blast

Wörterratespiel mit englischer Vokabelliste.

Words of Fortune 3.62

Freeware. Wörterratespiel mit englischer Vokabelliste.

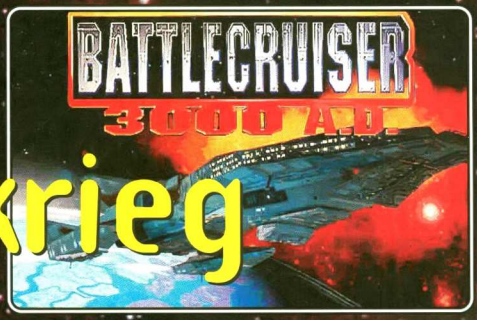
Windows 95 rules!

Sofern nicht anders vermerkt, handelt es sich bei allen Programmen im Heft um Shareware für Windows 95.



Battlecruiser 3000 AD 1.01D7C

Sternenkrieg



„Battlecruiser 3000 AD" gehört zu den wenigen Spielen, über die im Internet noch Jahre nach dem Release-Datum gesprochen wird, weil sich die Fans nicht einigen können, ob das Game denn nun genial oder einfach nur Schrott ist. Jetzt hat Derek Smart, der Programmierer des Weltraum-Epos, genug von den Gerüchten und Zankereien – und verschenkt eine stark verbesserte Vollversion des Spiels, an dem er bereits über sieben Jahre lang gearbeitet hat.

Das Spiel „Battlecruiser 3000 AD" hat eine Lebensgeschichte zu erzählen wie wohl kein anderes kommerzielles Spiel auf dem Markt. Derek Smart, seines Zeichens promovierter Ph.D., hat sich parallel zu seinen Studien am College über zehn Programmiersprachen autodidaktisch angeeignet. Sein nicht eben bescheidenes Lebensprojekt war und ist es, mit dem „Battlecruiser" ein Weltraumspiel zu entwickeln, das weit über alles hinausgeht, was bisher von den Spielefirmen auf den Markt geworfen wurde. Das Spiel sollte ein ganzes Universum enthalten, das der Spieler mit seinem Raumschiff schier endlos durchstreifen kann – immer auf der Suche nach neuen Abenteuern, weiteren Kämpfen und unterhaltsamen Handelsgelegenheiten. Ein genreübergreifendes Kosmos-Spiel ohne strammsitzendes Missionskorsett sollte „Battlecruiser" also werden.

Anscheinend hat sich Derek Smart seinerzeit etwas übernommen, schließlich benötigte er mehr als sieben Jahre, um überhaupt auch nur halbwegs in die Nähe dessen zu gelangen, was man als fertiges Produkt in den Laden hätte stellen können. In Zusammenarbeit mit dem englischen Distributor Take 2 wurde das Spiel immer weiter perfektioniert und dann – laut Dereks Angabe ohne Rückfrage bei ihm als Programmierer – noch in der unvollendeten Rohfassung veröffentlicht. Die Besprechungen, bzw. die Verrisse des Spiels sind noch heute im Internet zu lesen und zeugen davon, daß das Spiel gar nicht schlecht ist, daß allerdings die Steuerung und das Gameplay noch einer dringenden Überarbeitung bedürfen. Wie schreibt die Online-Gazette „GameSpot" so nett: „Battlecruiser ist nun endlich erschienen, und als Spiel mit der wohl längsten Entwicklungszeit in der gesamten Computergeschichte wird es wohl zugleich als das fehlerbehaftetste, unstabilste und absolut unspielbarste Stück Software in die Geschichte eingehen."

Wenn einer sieben Jahre Tag und Nacht an einer Software gearbeitet hat, dann hat er wenig Lust darauf, sich solche Rezensionen einzuheimsen. Dereks Meinung nach hat Take 2 alles verdorben, weil die Firma das Spiel im unreifen Zustand auf den Markt geworfen hat. Andere Stimmen kontern: Wie lange sollte Take 2 denn eigentlich noch warten? Weitere sieben Jahre? Und wenn das Spiel nach sieben Jahren noch nichts taugt – hätte man es dann nicht gleich in den Müll werfen sollen?

Derek Smart verfügt über ein großes Ego und ausreichend Biß und Standvermögen, was er mit seiner siebenjährigen Programmierarie bereits bewiesen hat – diese Ausdauer und Eigenfolter ist ja fast schon übermenschlich. Derek ist jedenfalls nicht der Typ, der eine Schlappe so einfach auf sich sitzen läßt. Und nun, knapp zwei Jahre später, läßt er die Bombe platzen: Derek hat das Spiel in Eigenregie auf den von ihm stets geforderten letzten Stand gebracht, eine fast zweihundert Seiten starke Anleitung geschrieben und die Rechte von Take 2 zurückerlangt. Damit sich nun alle Spieler selbst eine Meinung vom fertigen „Battlecruiser" machen können, verschenkt er seit Mitte Februar 98 die Vollversion im Internet. Ohne Einschränkungen. Ohne Wenn und Aber. Jeder soll selbst sehen, was es mit dem Game auf sich hat

Das ist ein ebenso nobler wie segensreicher Schachzug. Denn kein anderes Spiel wird in den Newsgruppen des Internets so oft erwähnt, beschimpft und hochgelobt wie der „Battlecruiser". Da wird es Zeit, daß Sie sich das DOS-Spiel einmal selbst anschauen.

Wer ist Derek Smart?

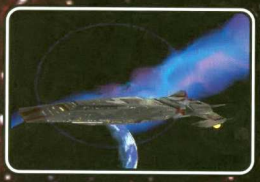
Um den „Battlecruiser" durchs All steuern zu können, muß man verstehen, welcher Kopf hinter dem Weltraumspiel steckt. Zum





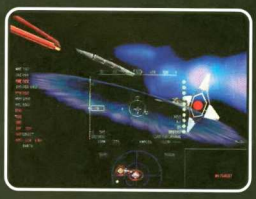














Glück versorgt uns Derek im seiner Vollversion beigelegten Readme-Text gleich selbst mit einer kleinen Biografie:

„Zwischen meiner Arbeit erst als Computer-Verkäufer für verschiedene IBM-Zwischenhändler in England, dann als technischer Berater und schließlich als Entwickler und Troubleshooter für einige der Big Names in England und den USA fand ich immer noch die Zeit, weiter an meinem eigenen Spiel zu arbeiten – und gleichzeitig auch noch das College zu besuchen. Während dieser Zeit mußte ich ganz von Anfang an lernen, erst in Basic zu programmieren, dann in Assembler, dann in C und schließlich in C++. Danach vertiefte ich mich in Borland Prolog und landete schließlich bei meiner eigenen Programmiersprache AILOG. Ich wußte nicht ansatzweise etwas über die Entwicklung von Spielen. Vielmehr spielte ich die Spiele von anderen Leuten und versuchte dabei herauszufinden, wie die das wohl gemacht hatten. Während ich herausfand, was ich da eigentlich tat und noch während ich mich langsam an die Technologie heranpirschte, wurde bereits wieder irgendwas fortentwickelt, und ich konnte wieder von vorne damit beginnen, mich auch in diesen neuen Bereich einzufummeln."

Das erklärt vielleicht, warum das Spiel über so lange Jahre hinweg nicht fertig geworden ist – wenn man bei der Entwicklung auch noch studiert, mehrere Programmiersprachen lernt und stets den Versuch unternimmt, die neuesten Techniken mit in das Spiel einzubauen, geht es eben nicht schneller.

„Ich habe Tausende Stunden in Vorträgen und Kursen verbracht, um ein bißchen mehr über dies und jenes zu lernen, und Tausende Pfund und Dollar investiert, um Bücher, Software und Hardware zu kaufen. Sie wären sicherlich überrascht, was sie einem alles im College nicht beibringen. Heute kann ich mit Bestimmtheit sagen, daß ich mir 75 Prozent von all dem, was ich weiß, selbst beigebracht habe."

Wenn man Derek so reden hört, gewinnt man leicht den Eindruck, einen Fanatiker vor sich zu haben, der keinen Sinn mehr hat für das Verhältnis von Aufwand und Nutzen. Ich meine, was bringt es denn, sich jahrelang selbstzerstörerisch zu quälen, um dem Computer nur ja jedes Geheimnis zu entreißen? Und das alles nur, um ein einzelnes Spiel zu programmieren, das einem im Kopf herumspukt!

„Meine Firma, 3000AD, arbeitet bereits mit Verlusten, seitdem sie 1992 gegründet wurde. All mein Geld, das meiner Mutter und das von drei Publishern steckt in diesem Spiel. Jede normal denkende Person hätte das Projekt bereits abgehakt. Ich nicht. Und meine Gründe, es nicht zu tun, haben nichts mit Respekt, mit dem finanziellen Verlust oder etwas mit anderen trivialen Gründen zu tun. Ich habe eine gute Ausbildung genossen. Und selbst wenn ich nicht aufs College gegangen wäre, um drei akademische Grade anzuhäufen, so hätten meine Erfahrungen mit der Hardware und der Software doch auch so sichergestellt, daß ich einen anständigen Job bekommen hätte, hier irgendwo auf diesem Planeten. Ich habe Computer gebaut, ich habe Computer verkauft, ich habe Dokumentationen geschrieben. Ich kann in über acht Computersprachen programmieren, und meine Erfahrungen mit Software-Paketen ebenso wie mit dem fortschrittlichen Programm-Design gehen bis in die Anfänge der PC-Industrie zurück. (...) Ich kenne mich gut genug mit der Spieleentwicklung aus, daß ich eine gute Anschaffung für jede Firma wäre, selbst wenn sie mich in eine einsame Kammer packen würden. Um das alles noch zu toppen, habe ich ganz besondere Fähigkeiten in den Bereichen Recherche und Entwicklung. Ich weiß, wie man an die richtigen Leute herankommt. Wie man sich Verbündete macht und Allianzen schließt – und sie erhält. Und wie man die richtigen Knöpfe drückt, um manche Sachen zu beschleunigen. Es gibt wohl niemanden, der schneller Freunde machen oder Feinde gewinnen kann. Um es kurz zu machen: Ich hätte mich schon vor einer langen, langen Zeit aus diesem verlustreichen Spiel herauswinden können. Ich habe es nicht getan, weil ich eben DIESES Spiel machen möchte. Mein Leben, wie ich es kenne, steckt in DIESEM Spiel."

Der Skandal in der Spieleszene

Für jemanden, der sozusagen sein ganzes Leben auf die Fertigstellung eines einzelnen Spieles ausgerichtet hat, muß es natürlich ein wahrer Schock sein, wenn es dann noch im 80-Prozent-Zustand, sozusagen in der Software-Entsprechung einer Baustelle, veröffentlicht wird.

„Als Take 2 mein Spiel unvollständig und ohne meine Erlaubnis veröffentlichte, dachte ich, mein Leben wäre plötzlich zu Ende. Warum sie das getan haben, ist wahlweise verständlich und unverzeihlich – je nachdem, von welcher Seite aus man diese Misere betrachtet. Projekte werden tagtäglich von der Industrie gecancelt und von den Firmen abgeschrieben. Warum veröffentlicht eine Firma also einen Titel, von dem sie weiß, daß er gar nicht vollständig ist? Einige Leute weisen dabei mir die Schuld zu, weil die Entwicklung so lange gedauert hat. Andere beschuldigen die Firma, weil sie auf diesem Weg versucht hat, doch noch etwas von ihrem investierten Geld wieder aus dem Spiel zurückzuholen."

„Battlecruiser" wurde im Oktober 96 veröffentlicht – erst in England, dann weltweit. Nun kommt es sehr oft vor, daß Spiele auf den Markt gebracht werden, die noch „buggy" sind. Manche

Handbücher lesen

Das Handbuch (BC3KMAN.PDF) und eine Übersicht zu den Tastaturbelegungen des Spiels (KEYBOARD.PDF) finden Sie im DOCS-Unterverzeichnis des Spiels. Um die Texte zu lesen und auszudrucken, benötigen Sie den „Adobe Acrobat Reader 3.01". Sie erhalten ihn kostenfrei bei http://www.adobe.com.

teuren Spiele sind tatsächlich noch so unreif, daß die Spieler sie körbeweise verärgert wieder in die Läden zurückbringen und umtauschen. Das kann nicht nur Take 2 passieren – jeder gute Distributor hat eine solche Leiche im Keller. Heute geistern die Warnungen vor solchen halbfertigen Spielen ein paar Wochen durch die Presse und durchs Internet – dann hat sich die Sache bereits wieder erledigt, und die Gemüter haben sich abgekühlt. Warum die „Battlecruiser"-Affäre selbst nach fast zwei Jahren noch so hohe Wellen schlägt, hat sicherlich mehrere Gründe. Zum einen war das Spiel eines der allerersten Games, die wirklich gründlich fehlerhaft waren. Da sich damals die Titel noch recht lange in den Regalen des Fachhandels hielten, konnte auch die Volksseele länger kochen. Hinzu kommt außerdem, daß viele Spieler jahrelang auf das Game gewartet hatten – und dabei immer wieder durch vielsagende Preview-Berichte aufgeputscht wurden. Und, last but not least ist Derek nun einmal nicht die Person, die eine solche Angelegenheit auf sich beruhen läßt.

Die Meinungen gehen an dieser Stelle weit auseinander. Berichte im Internet kolportieren, daß Take 2 den Code des Spiels mit dem Vermerk „fertig" erhalten hätte – nur das Handbuch würde noch fehlen. Weitere Gerüchte besagen, daß Take 2 dann sogar noch die Grafik des Spiels verbessert habe, um den „Battlecruiser" aufzuwerten. Tatsache bleibt – das Spiel war wohl seinerzeit kaum bedienbar und außerdem äußerst störanfällig. Daran konnten auch mehrere voluminöse Patches nichts mehr ändern.

„Heute wird der Battlecruiser nicht mehr neu aufgelegt, und alle alten Einheiten sind verkauft. Ich habe lang und hart mit Take 2 gefochten, um meine Rechte an dem Titel zurückzuerhalten. (...) Das Spiel in der veröffentlichten Version 1.0 vom Oktober 96 war jedenfalls echt ein Dreck."

In der Zwischenzeit hat Derek das Spiel verbessert und es dahin gebracht, wo er es seinerzeit bereits gesehen hat. Auch wenn die Grafiken des DOS-Spiels nicht mehr mit den modernen Weltraumsimulationen mithalten können, so hält der Programmierer das Gameplay doch noch immer für einzigartig und fortschrittlich. Der Spieler fliegt durch eine komplexe, lebendige Galaxie und sucht sich seine Abenteuer selbst aus. Er strandet nicht in einer unlösbaren Mission und muß auch keine Spiele-Hotline anrufen, um im Spiel weiterzukommen:

„Das Universum im Spiel ist so groß, daß selbst ich noch nicht alles gesehen habe – und ich habe es doch schließlich eigenhändig erschaffen."

Jetzt kostenlos?

Derek meint, daß selbst im Falle einer geglückten Veröffentlichung des „Battlecruisers" es niemals möglich gewesen wäre, mit dem Spiel das Geld zu verdienen, das nötig wäre, um all die geleistete Arbeit und alle Beteiligten zu entlohnen. Aber:

„Heute ist es so, daß wir das, was uns an Geld fehlt, zehnfach durch unser erworbenes Wissen wieder ausgleichen. Ich bin zufrieden und glaube, daß ich auf dem richtigen Weg bin. Aufgrund des in letzter Zeit wiedererwachten Interesses an meinem Spiel und dank eines Blickes in eine helle Zukunft habe ich mich dazu entschlossen, das Spiel in die Hände der Spieler zu geben – sollen sie selbst entscheiden."

Um zwölf Uhr mittags an einem Freitag, dem 13. Februar 98, machte Derek seine „Drohung" wahr und stellte sein insgeheim verbessertes Spiel komplett und ohne Einschränkung auf seiner Homepage zum Download bereit. Zum freien Herunterladen durch alle Spieler dieser Welt und zur freien Verwendung durch Spielemagazine wie die „SharePlay" – damit alle Welt sehen kann, woran Derek so lange Jahre gearbeitet hat.

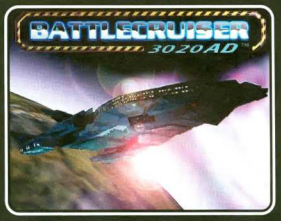
„Das ist jetzt die gleiche Version, die jeder derzeit spielt. Die gleiche Version, die von der Presse derzeit gespielt wird und über die Berichte erscheinen werden. Die gleiche Version eines Spieles, von dem alle gesagt haben, es wäre Mist, und das trotzdem fast alle fertiggestellten Spiele überrundet hat, was die Verkaufszahlen anbelangt."

Battlecruiser startklar

Nach einer so langen Einleitung sollten auch noch einige Worte zum Spiel folgen. Alles dreht sich bei dem Game um das Kommando auf einem Battlecruiser. Dieses Raumschiff wird von einer Crew aus 170 ausgebildeten Menschen bewohnt und beherbergt vier Beiboote, vier Shuttles und vier ATVs, um Exkursionen zur Oberfläche fremder Planeten durchführen zu können. Jeder einzelne Arbeitsschritt auf dem Cruiser kann vom Spieler selbst durchgeführt werden, was das Spiel sehr komplex und manchmal auch schwierig gestaltet. Es ist aber auch möglich, Aufgaben zu delegieren.

Im Spiel selbst gibt es zwei besonders wichtige Modi – „Advanced Campaign Mode" (ACM) oder „Free Flight". Beim „Free Flight" kann der Spieler das Universum frei durchstreifen, um alle Abenteuer einfach auf sich zukommen zu lassen. Im ACM-Modus gibt es Missionen zu erfüllen, die allerdings nicht zwingend befolgt werden müssen – wenn Sie es sich mittendrin anders überlegen, so geht das schon in Ordnung.

Alle Ballerfreunde dürften sich ganz besonders über den Spielmodus „Extreme Carnage" freuen, der ein 3D-Shoot-em-up im Weltraum initiiert – das erinnert einen schon heftig an die ersten Wing-Commander-Teile. Na dann mal los, Leute. Laßt uns den Kosmos erobern!



Die Fortsetzung von „Battlecruiser" – bereits in Vorbereitung.

Battlecruiser 3000 AD 1.01D7C

System:	Pentium 133 oder besser, DOS 6.0 oder höher, VESA-Grafikkarte, 120 MB frei auf HD, 16 MB RAM
Autor:	3000AD Inc. Derek Smart, Ph.D.
E-Mail:	dsmart@pobox.com
Internet:	http://www.bc3000ad.com

Installation des Spiels

Die Installation des Spiels ist ein klein wenig „tricky" – der Programmierer will es uns nicht zu leicht machen.

1. Nutzen Sie unser Menüsystem, um das Programm auf die Festplatte kopieren zu lassen. Dabei wird die ZIP-Datei FULLBC3K.ZIP (50 MB) in das von Ihnen vorgegebene Verzeichnis kopiert und dann automatisch entpackt. Das Archiv FULLBC3K.ZIP können Sie nun wieder löschen.

2. Entpacken Sie das Archiv MAKEBC3K.ZIP, das im ersten Archiv enthalten war. Anschließend kann es gelöscht werden.

3. Rufen Sie die Batch-Datei MAKEBC3K.BAT auf, um die zehn 5-MB-Archivdateien des Programms zur neuen ZIP-Datei BC3KD7C.ZIP zu verschmelzen.

4. Nutzen Sie den Befehl PKUNZIP.EXE –D BC3KD7C.ZIP, um das Archiv unter Berücksichtigung der gespeicherten relativen Pfade auszupacken. PKUNZIP.EXE finden Sie im _DATEIEN-Ordner auf der Heft-CD, falls Sie die Datei selbst nicht besitzen.

5. Öffnen Sie die Datei BC3000AD.INI, und geben Sie in der Zeile 'cd-rom=' den Laufwerksbuchstaben Ihrer Festplatte und in der Zeile 'home=' den Speicherpfad des Spiels an.

6. Rufen Sie SETUP.EXE auf, um die Soundkarte zu konfigurieren.

7. Starten Sie das Spiel mit BC3K.BAT. Funktioniert der Bildaufbau nicht, müssen Sie über Parameter Ihre Grafikkarte beim Start benennen. Wie das geht, erklärt Ihnen der Text README.TXT im Programmverzeichnis.



Die total verrückte Wirtschaftssimulation

Clonk 4.03

„Clonk“ ist eine Echtzeit-Wirtschaftssimulation, die es wirklich in sich hat. Helfen Sie den kleinen Clonks dabei, ihr Dorf zu vergrößern und Gold zu schürfen. Gleichzeitig muß sich das kleine Völkchen gegen angreifende Nachbarstämme, furchterregende Monster und gegen die Naturgewalten wehren. Im Multiplayer-Modus prügeln sich gleich vier Spieler um die Vorherrschaft auf dem Clonk-Globus.

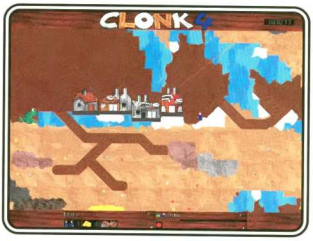
Das völlig verrückte Spiel „Clonk“ ist vielen Shareware-Freunden durchaus nicht unbekannt, schaffte „Clonk“ es doch lange Zeit, sozusagen die Nummer eins unter den Wirtschaftssimulationen in der Shareware-Szene zu sein – allein schon mangels Konkurrenten. Die letzte DOS-Version stellten wir unseren Lesern vor über anderthalb Jahren in unserer Erstausgabe vor, die damals noch „FairPlay“ hieß. Nachdem nun viele lange Monate ganz Clonk-los ins Land gegangen sind, zeigt sich zum Glück, daß Matthes Bender nicht untätig gewesen ist. „Clonk“ liegt vielmehr endlich in einer stark erweiterten Version für Windows 95 vor, die auf den DirectX-Treibern von Microsoft aufbaut und eine SVGA-Grafik mit einer Auflösung bis zu 1024x768 Punkten unterstützt. Somit hat auch dieses geniale Spiel den Wechsel von der aussterbenden DOS-Ebene in die Windows-Welt geschafft.



Eine blühende Clonk-Siedlung inklusive Segelboot und Luftschiff – und mit einem Lastenaufzug in den geschickt angelegten Stollen.

Was ist „Clonk“ denn nun eigentlich?

„Clonk“ ist vieles auf einmal, doch in erster Linie ist es eine Wirtschaftssimulation. Der Spieler steuert die Mitglieder einer kleinen Dorfgemeinschaft, die Stollen in den Boden treiben, um nach Gold zu schürfen. Das Gold läßt sich verkaufen, um weiteres Material für den Bergbau zu erwerben – Seilzüge, einen Fahrstuhl und besseres Schürfwerkzeug etwa.



Die ersten Stollen sind gegraben. Und ausgerechnet jetzt nähert sich von links ein grünes Monster.

Nach und nach vergrößert sich das Clonk-Dorf, weil neue Häuser gebaut und weitere Clonks gezeugt wurden, die sofort wieder eigene Arbeiten übernehmen können. Da es unzählige Dinge gibt, die ein Clonk-Chef kaufen oder verarbeiten kann, ist es theoretisch möglich, ein Dorf mit paar simplen Hütten nach einer Weile zu einer florierenden Stadt auszubauen.

Theoretisch. Denn „Clonk“ legt wenig Wert darauf, aus dem Spieler einen überzeugten Kapitalisten zu machen. Und so muß der Clonk-Capitano mehr Dinge im Auge behalten als nur den eigenen Profit. Viel zu oft kommt es schließlich vor, daß der Nachbar einem nicht gönnt, was man sich in harter Arbeit aufgebaut hat. Und so passiert es schnell, daß zwei oder mehr Clonk-Völker auf einmal miteinander im Clinch liegen und erbittert Krieg führen. Spätestens in dieser Situation kommt das strategische Können des Spielers zum Tragen. Die Krieger können sich in unterirdischen Gängen an den Gegner anschleichen, dürfen aber auch mit motorisierten Luftschiffen ins Gefecht stoßen. Feiglinge bleiben unterdessen lieber daheim und lassen den Katapult sprechen, der am besten mit Explosivkörpern beladen wird. Notfalls kann sogar gezaubert werden.

Wer es schafft, alle gegnerischen Clonks auszumerzen, der bekommt es auch noch mit diversen Monstern zu tun. Dazu gehören nicht nur Haie in den Gewässern, sondern auch grüne Dinosaurier und alles mögliche andere Gelumpe und Viechzeug auf vier oder mehr Beinen.



Langsam wird es unübersichtlich: Teilen sich drei Spieler die Tastatur, so kann trotzdem jeder seine Clonks weiterhin überwachen – in Echtzeit.



Nach Gold schürfen im ewigen Eis. Da braucht man schon eiskalte Nerven.

Regelrecht genial sind die Wettersimulationen des Spiels. Wenn es plötzlich hagelt oder schneit, stürmt oder blitzt und donnert, die Scholle wackelt oder Vulkane ausbrechen, dann treibt so manches Luftschiff ab und läuft so manche Grube voll Wasser. Es ist beeindruckend, wie realistisch die Grafik des Spiels in solchen Situationen ist. Einzelne Wassertropfen rinnen gemäß den angewandten Gesetzen der Physik in einen Baugrubenschacht hinein und sammeln sich dann in der nächstgelegenen Senke. Und wird ein Baum vom Blitz getroffen, so brennt er ganz langsam ab, bis nur noch ein verkohlter Stumpf zurückbleibt.



So ist es recht – mit dem passenden Werkzeug ist das Gold gleich viel schneller geschürft.

Übung macht den Meister

„Clonk" ist ein Spiel, das dem geübten Profi unendlich viel Spaß bereiten kann. Wer „Clonk" noch nicht kennt, sollte aber langsam starten. Zu diesem Zweck gibt es zwei Demos, die anhand einer gegebenen Spielsituation aufzeigen, was eigentlich möglich ist. Zum Üben bieten sich die „Einfachen Welten" an, die sich bereits in der Testversion komplett spielen lassen.

In der Mission „Goldmine" gilt es etwa, alles im Erdreich vorkommende Gold abzubauen, einzusammeln und in die Heimatbasis zu schaffen. Zunächst sollten ein paar der lose herumliegenden Goldklumpen ausgegraben und verkauft werden. Mit dem Erlös kann in der Heimatbasis weiteres nützliches Material für den Bergbau gekauft werden.

In den einfachen Welten wird nach einem vereinfachten Regelwerk gespielt. Zum Bauen von neuen Gebäuden wird nur ein Bausatz und noch kein Baumaterial benötigt. Maschinen wie der Fahrstuhl benötigen noch keine Energie. Die Flagge der Heimatbasis ist nicht abnehmbar. Außerdem kann nur eine reduzierte Auswahl von neuen Gebäuden gebaut werden. Und die fortgeschrittenen Waffen wie Super-Flint, Tera-Flint, Brandbombe, Armbrust und Haubitze sind auch noch nicht verfügbar.

Gesteuert wird der eigene Clonk in diesem und in allen anderen Szenarien mit dem numerischen Ziffernblock der Tastatur. Die einzelnen Zahlenfelder lassen den Clonk laufen, innehalten, buddeln, etwas aufsammeln und einen Gegenstand werfen. So ist es kein Problem, einen Stollen zu graben und nach Gold zu suchen – das sind die gelben Brocken im Erdreich. Dabei sollte allerdings der Kontakt mit den roten Klumpen tunlichst vermieden werden, da sie bei einer Berührung gleich explodieren und den Clonk zerfetzen.

Auch wenn die Aufgaben der einfachen Welten noch relativ simpel sind, so haben sie es doch in sich. Bei der „Monsterjagd" kann zum ersten Mal der Kampf geübt werden. Hier gilt es, bösen, grünen Wesen den Garaus zu machen. Um sie im Zaum zu halten, werden Lehmwände gebaut und Fallgruben ausgehoben. Schafft man es, ein Monster auf diese Weise in einer Fallgrube zu versenken, so gibt man ihn mit einem Feuerstein den Rest. Im Kampf verlorene Lebensenergie kann in der Heimatbasis wieder aufgefrischt werden.

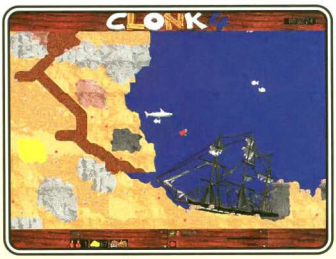


Zwei Spieler kämpfen erbittert gegeneinander. Notfalls eben auch mit Zauberkraft.

Und immer feste drauf!

Am meisten Spaß macht „Clonk", wenn das Spiel zu mehreren gespielt wird. Je nachdem, wie viele Spieler sich an der Gaudi beteiligen, wird der Bildschirm in zwei, drei oder vier Teilbereiche aufgesplittet, so daß jeder Teilnehmer stets sehen kann, was seine Clonks gerade anstellen.

Das perfekte Übungsspiel für mehrere Mitspieler ist das „Kleine Handgemenge". Bis zu vier Spieler können hier zu einer laut Matthes Bender „heiteren Schlacht" antreten. Jede Taktik ist erlaubt, um alle gegnerischen Figuren komplett zu eliminieren. Man darf mit Steinen werfen, Flints mit dem Katapult abfeuern oder ganz edel Mann gegen Mann kämpfen. Bei längeren Schlachten sollte rechtzeitig an den Abbau von Ressourcen gedacht werden, damit genug Geld für Nachschub und Lebensenergie vorhanden ist. Treten mehr als zwei Spieler zum Kampf an, bietet das Spielermenü



Perlen suchen am Grund des Meeres – wenn da nur die Haie nicht wären.



Achtung, die Erde bebt.



Bert, Mirinda, Heinz und Nusspli – gleich vier Mitspieler treten gegeneinander an. Da brennt nicht nur der Bär...

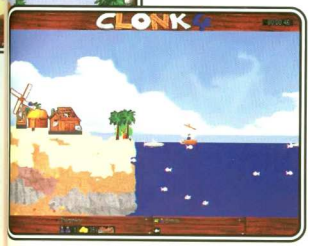
die Möglichkeit, seinen Clonks den Befehl zu geben, nur bestimmte Gegner anzugreifen. In den Rundenoptionen (registrierte Version) läßt sich dazu auch noch der spezielle Teamwork-Modus einstellen.

Und alles in Echtzeit

Für ein gemütliches Nachdenken beim Spielen bleibt bei „Clonk" keine Zeit. Obwohl rundenbasiert gespielt wird, läuft das Geschehen während der Runden in Echtzeit ab. Wer demnach eine Clonk-Figur irgendwo abstellt und „parkt", muß damit rechnen, daß sie plötzlich gemeuchelt, von wilden Tieren gefressen oder in eine Erdspalte gesaugt wird, die sich nach einem gefährlichen Erdbeben völlig unerwartet aufgetan hat.



Da die Spielregeln von „Clonk" bereits kompliziert genug sind und sich mehr Aktionen



Clonkie, der Wikinger.

durchführen lassen, als es mitunter selbst in einer großen kommerziellen Simulation möglich ist, verzichtet Matthes Bender auf eine fotorealistische 3D-Grafik und setzt sein Szenario lieber ganz traditionell zweidimensional um – was ganz zweifelsohne für einen besseren Überblick sorgt. Die scrollende Landschaft zeigt Hügel und Seen, zerklüftete Gebirge, Wüsten und Eislandschaften ebenso wie lebensfeindliche Vulkaneinöden – natürlich jeweils mit dem dazu passenden Klima. Die Landschaften selbst können für jede einzelne Runde neu erschaffen werden, so daß der Spielspaß von „Clonk" so schnell nicht versiegt.



Auch in der Nacht wird in Clonkhausen noch lange nicht geschlafen.

Und was gibt es in der Vollversion?

In der Testversion lassen sich „nur" zehn Lernrunden sowie die sechs einfachen Welten spielen, die bereits kurz beschrieben wurden. Diese Spielmodi basieren auf dem einfachen Regelsatz und erlauben es, „Clonk" kennen- und schätzen zu lernen.

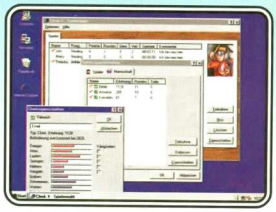
In der Vollversion stehen acht neue Welten mit dem erweiterten Regelwerk zur Verfügung, die sich „Gemäßigtes Klima", „Sandwüste", „Tropische Inseln", „Eismeer", „Säurewelt", „Vulkanlandschaft", „Himmelsinseln" und „Zauberwelt" nennen. Die Welten haben es in sich. Bei den „Himmelsinseln" lebt jeder Clonk etwa auf einer schwebenden Insel, was den Abbau der Ressourcen zu einem reinen Selbstmordunternehmen macht. Und in der „Zauberwelt" lassen sich bestimmte Kristallbodenschätze nach dem Schürfen in Zauberenergie umwandeln.

Zwei abgetrennte Missionen gibt es ebenfalls in der Vollversion. Mission Nummer eins heißt „Neuland" und bietet folgende Aufgabe: „Ein einzelner Clonk erreicht unwegsames und gefährliches Gelände. Der einzige Zufluchtsort ist eine verlassene Hütte von früheren Siedlern. Ziel dieser Runde ist es, eine komplette Stadt aufzubauen, zu der ein Schloß, zwei Wachtürme und sechs Steinhäuser gehören." Nichts für Angsthasen ist die Mission zwei mit dem Titel „Perlentauchen": „Das Ziel dieser Runde ist es, alle Muscheln mit Perlen auf den Hängen und auf dem Grund der Lagune zu finden, einzusammeln und zu verkaufen. Natürlich ist dafür ein ausreichendes Maß an Clonk-Erfindungsreichtum nötig, um die Kontakte mit den Haien zu minimieren."

Weitere Missionen und Welten sollen in naher Zukunft regelmäßig auf der Homepage der Programmierer ausgestellt werden. Davon werden einige für registrierte Kunden kostenlos sein, für andere muß aber noch einmal tief in die Tasche gegriffen werden.



Mehr Wetter braucht kein Mensch.



Ist der Clonk gesund, freut sich der Mensch.

Profis erhöhen den Spielspaß der bereits vorhandenen Missionen, indem sie die Rundenoptionen ändern. Im Dialog kann der Spieler angeben, wann eine Mannschaft verloren hat, ob die verschiedenen Clonk-Mannschaften mit- oder gegeneinander kämpfen, wie die Landschaft beschaffen sein soll, mit welcher Ausrüstung die Teams in das Spiel starten, welche Tiere das Szenario bevölkern, wie das Wetter ausfallen soll und welche Naturkatastrophen die Clonks heimzusuchen haben.

Kurzum: „Clonk" ist eines der ganz wenigen Spiele aus der Shareware-Szene, die wirklich umfangreich sind und trotz der vielen, zunächst verwirrenden Spieloptionen so viel Spaß bereiten, daß man sie auf Monate hinaus nicht aus der Hand legen möchte. Die vierzig Mark sind jedenfalls bestens investiert.

Clonk 4.03

System:	Windows 95
Autor:	Matthes Bender, RedWolf Design, Am Barkhof 20, 28209 Bremen
E-Mail:	info@redwolf.de
Internet:	http://www.redwolf.de
Preis:	40 DM
Tip:	✌✌✌✌✌



SharePlay 4/97 16,90 DM



SharePlay 5/97 16,90 DM



SharePlay 6/97 16,90 DM



SharePlay 1/98 16,90 DM



SharePlay 2/98 16,90 DM



SharePlay 3/98 16,90 DM



Shareware Light 2/97 16,90 DM



Shareware Light 4/97 16,90 DM



Shareware Light 5/97 16,90 DM



Shareware Light 6/97 16,90 DM



Shareware Light 1/98 16,90 DM



Shareware Light 3/98 16,90 DM



Shareware Spez. 1/98 16,90 DM



Shareware Spez. 2/98 16,90 DM



Shareware Spez. 3 16,90 DM



Internet Onl. Spez. 3/97 16,90 DM



Internet Onl. Spez. 1/98 16,90 DM



Internet Onl. Spez. 2/98 16,90 DM



PC Spiel Special 2/98 16,90 DM



PC Spiel Special 3/98 16,90 DM



SuperGames 4-5/98 9,80 DM



PC Spiele-Lösungen 1/98 16,90 DM



PC Spiele-Lösungen 2/98 16,90 DM



PC Spiele-Lösungen 3/98 16,90 DM



PC Frischling 4/97 19,80 DM



PC Frischling 1/98 19,80 DM



PC Frischling 2/98 19,80 DM



PINK! 5/97 19,80 DM



PINK! 6/97 19,80 DM



PINK! 1/98 19,80 DM



PINK! 2/98 16,90 DM



HOT CDs 5/97 12,90 DM



HOT CDs 6/97 12,90 DM



HOT CDs 1/98 12,90 DM



HOT CDs 2/98 12,90 DM



HOT CDs 3/98 12,90 DM

Zugreifen – bevor es andere tun!

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

Und so wird's gemacht: Tragen Sie im untenstehenden Coupon (oder auf einem gesonderten Blatt) bitte die gewünschten Hefte ein und geben Sie Ihre Adresse an. Ganz wichtig: Ihre Unterschrift, mit der Sie uns eine einmalige Ermächtigung zum Einzug des Rechnungsbetrags erteilen. Im Lastschriftformular tragen Sie Ihren Namen, Ihre Konto-Nr., die BLZ (bitte nicht vergessen) und den Rechnungsbetrag ein. Den Rechnungsbetrag ermitteln Sie so: Gesamtpreis der Hefte zzgl. einmalig DM 3,- für Porto und Versand. Dann schneiden Sie den Coupon und das Lastschriftformular bitte genau entlang der gestrichelten Linie aus (wichtig für maschinelle Verarbeitung) und senden beides an **Publish Verlag GmbH, Körnerstraße 34, 76571 Gaggenau.**
Wir versenden Ihre Bestellung gleich am Tag des Eingangs.

Sehr wichtig: Bitte achten Sie unbedingt darauf, Konto-Nr. und BLZ korrekt einzutragen. Wenn diese falsch sind, entstehen erhebliche Rücklastschriftkosten der Banken, die wir leider an Sie weiterberechnen müssen. Gleiches gilt, wenn ein Konto keine Deckung aufweist und die Einlösung der Lastschrift deshalb verweigert wird.
Anstatt des Lastschriftformulars können Sie auch einen Verrechnungsscheck oder Bargeld einsenden. Bitte überweisen Sie kein Geld im voraus!



Inside Wing Commander 16,90 DM



PC & Musik 2/98 9,80 DM



PC & Musik 3/98 9,80 DM

* Dieses Angebot gilt nur innerhalb Deutschlands. Lieferungen ins Ausland können gegen Vorauskasse vorgenommen werden. Die Versandkosten sind vom Gewicht der Sendung abhängig.
Genauere Information unter Tel. 0049 7225 983567.



in'side online 2/98 9,80 DM



in'side online 3/98 9,80 DM

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

Vorname

Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Datum

Unterschrift

Lastschrift

662 900 00

VOLKSBANK
BADEN-BADEN · RASTATT EG

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

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

Konto-Nr. des Zahlungspflichtigen

Bankleitzahl

Bei (Kreditinstitut)

Betrag: DM, Pf

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

noch Verwendungszweck

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

PUBLISH VERLAG GMBH

Konto-Nr. des Zahlungsempfängers

3048590405

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

05H

Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln

3D Wild Diamonds 1.0 + 3D Hotslots 1.0

Wilde Diamanten

Die amerikanische Shareware-Schmiede UltiSoft bastelt bereits seit Jahren an digitalen Varianten der Einarmigen Banditen, wie sie in jedem Kasino zu sehen sind – allerdings mit mäßigem Erfolg. Die beiden neuen Spiele haben schon eher das Zeug dazu, bei eingefleischten Zockern auf Interesse zu stoßen.

Wenn sich die drei Rollen des Automaten flimmernd drehen und verschiedene Symbole kurz auftauchen, um gleich wieder zu verschwinden, dann geht es dem überzeugten Zocker gut. Gleich werden die Rollen der Slotmachine stehenbleiben und hoffentlich eine gewinnträchtige Kombination der Symbole anzeigen. Wenn nicht – nun gut, man kann es ja gleich noch einmal versuchen.

UltiSoft versucht bereits seit Jahren, die ganz eigene Magie der Einarmigen Banditen im Computer einzufangen – hier laufen Zocker wenigstens nicht Gefahr, ihre gesamte Habe binnen weniger Stunden an eine Maschine zu verlieren. Doch die vielen Computerspiele, die UltiSoft in der Vergangenheit zur Vervielfältigung freigegeben hat, waren nett, aber nicht mehr – kleine Simulationen ohne die passende opulente Grafik.

Das Urteil mag sich wandeln, wenn die beiden neuen Slotmachines von UltiSoft zum Einsatz kommen. Sie nutzen den DOS-Modus von Windows 95, um grafisch ganz neue Wege zu beschreiten.

3D Hotslots 1.0

Bei dem Spiel „3D Hotslots" drehen sich drei Rollen auf dem Schirm. Wichtig ist nach dem Stillstand der Rollen nur noch die waagerechte Symbolreihe in der Mitte – sie zeigt die Symbole, auf die es ankommt. Drei nebeneinander stehende Siebenen sind hier für 1000 Dollar gut, während man für drei Dollarzeichen, Melonen, Glocken, Trauben, Pflaumen oder Orangen stets ein bißchen weniger bekommt. Insgesamt gibt es recht wenig Gewinnchancen, da man selbst von den sonst bereits im Zweierteam gewinnenden Kirschen drei Exemplare vorweisen muß, um 40 Dollar einzuheimsen. Bei einem Einsatz von 25 Dollar pro Runde ist das Startkapital von 500 Dollar ziemlich schnell verbraucht. Einzig und allein die Ulti-Symbole können den Geldschwund noch aufhalten – erscheinen drei von ihnen irgendwo auf den Schirm, gibt es prompt 80 Dollar.



Diamonds are a girls best friend

Viele kleine Spielereien machen den Automaten interessant und werten ihn auf. So kann jeder Gewinn nach dem Motto „Doppelt oder nichts" gleich wieder riskiert werden. Und zwar so lange, bis man genug hat oder bis der Gewinn komplett verzockt wurde.

Interessant sind auch die „Hold"-Symbole, die ab und an auf zufälliger Basis unter den Rollen auftauchen und sich per Mausklick betätigen lassen. Sie halten einzelne Rollen für die folgende Runde an und erhöhen so die Gewinnchancen.

Echte Zocker kennen sicherlich auch das Nudge-Schummelverfahren. Vorausgesetzt, der Spieler verfügt über ein paar Nudge-Punkte, so kann er einzelne Rollen gezielt nach oben oder unten drehen, um auf diese Weise doch noch eine gewinnträchtige Kombination der Symbole zu erzeugen. Ähnlich arbeitet der Skillstop, der es dem Spieler erlaubt, die sich drehenden Rollen gezielt anzuhalten – ob sich dieser Aufwand dann gelohnt hat, hängt vom schnellen Auge des Spielers ab.

Mit den Tasten <F1> bis <F5> ist es möglich, die Perspektive des Automatendisplays zu manipulieren. Und mit den Tasten <+> und <-> kann man die Größe des Rollenfeldes ändern.

3D Wild Diamonds

Die virtuelle Maschine „3D Wild Diamonds" ist ein paar Wochen nach dem gerade beschriebenen Programm erschienen und bereits wieder ein bißchen mehr gereift. Hier sorgen Wild-Symbole für mehr Spannung, da sie jedes andere Symbol ersetzen können und so die Chance auf einen Gewinn extrem erhöhen. Wer es außerdem schafft, drei Siebenen in eine Reihe zu befördern, der gewinnt nicht einfach nur eine Summe, sondern knackt den Jackpot, der sich beständig erhöht.

Viele kleine Spiele im Spiel, hier Mystery, Diamonds und Lucky Run genannt, sorgen dafür, daß sich der Diamanten-Bandit doch sehr von seinem Zwillingsbruder unterscheidet.



„3D Hotslots" – Bringen Sie drei Siebenen in eine Reihe, um so richtig abzuräumen.

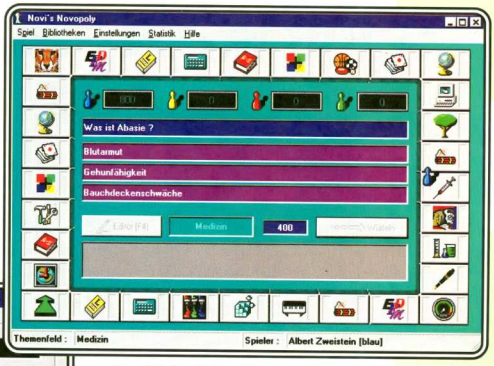
3D Wild Diamonds 1.0 + 3 D Hotslots 1.0

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

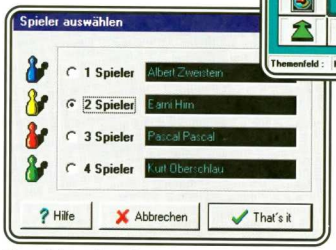
Novi's Novopoly 1.0

Monopoly für Kluge

Bei der Monopoly-Variante „Novopoly" kommt es nicht auf eine prall gefüllte Brieftasche, sondern auf möglichst pfiffige Gehirnzellen an. Auf dem Brett der Bretter kommen nämlich nur die weiter, die eine knifflige Frage nach der anderen beantworten können.



Das Spielbrett von „Novopoly".



Wer möchte mitspielen?

Bis zu vier Mitspieler dürfen sich bei „Novopoly" anmelden, um bei der Monopoly-Variante in mehreren Runden nach dem Sieg zu streben. Im Gegensatz zum altehrwürdigen Kapitalistenspiel Monopoly geht es beim Namensvetter nicht so sehr um Geld, sondern vielmehr um die Auslastung der grauen Zellen des Hirns. Die bekannten Straßen des Monopoly-Brettes wurden von 22 Themenfeldern ersetzt, auf denen der Spieler Fragen aus 18 unterschiedlichen Wissensgebieten beantworten muß. Dabei berücksichtigt das österreichische Spiel in erster Linie Schulfächer wie etwa Geographie, Physik, Kunst, Englisch und Chemie, und stellt Fragen, die ein Abiturient eigentlich locker beantworten können müßte.

Kopfrechnen gegen die Zeit

Und schon geht's los. Nachdem die Würfel gerollt sind, wird die Spielfigur der Person, die gerade am Zug ist, um die gewürfelten Felder vorgesetzt. Schnell landet man dabei auf einem Fragefeld. Auf dem Feld „Zoologie" etwa wird im Multiple-Choice-Verfahren geprüft: Zu welcher Gruppe gehören die Füchse? Zu den Hunden, den Dachsen oder zu den Mardern? Wer hier falsch rät, wird vom Programm ausgelacht. Tippt man hingegen richtig, so winkt ein Punktegewinn.

Neben den Knobelfragen bietet „Novopoly" noch mehr Abwechslung. Bei den Ereignisfeldern geht es schon etwas schwieriger zu. Hier gibt es etwa ein Wortratespiel, das ähnlich wie Hangman zu spielen ist. Durch das Anklicken von Buchstaben in der ABC-Leiste werden die Platzhalter im zu erratenden Wort langsam aufgefüllt, so daß man das Wort hoffentlich erraten kann, bevor der in Aussicht gestellte Gewinn durch Fehltips aufgebraucht ist.

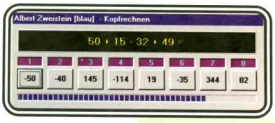
Da ist es schon besser, auf dem Pokerfeld zu landen – hier kann man nur gewinnen. Beim Draw Poker darf der Zocker einmal seine Karten gegen neue eintauschen, dann steht das Ergebnis bereits fest. Geld gibt es allerdings frühestens ab einem Dreier; Pärchen zählen nichts. Allerdings hat der Rezensent den Eindruck, daß man beim Draw Poker überdurchschnittlich häufig gewinnt.

Regelrecht gemein sind hingegen die Risiko-Felder. Hier kann der Spieler einen beliebigen Teil seines Vermögens auf eine einzelne Frage setzen. Löst er sie, verdoppelt er den Einsatz. Verpatzt er die Chance, ist er vielleicht schon wieder pleite.

Noch fieser wirken die Matheaufgaben auf den Spieler – sie werden gegen die Zeit gespielt, wobei der in Aussicht gestellte Gewinn sich mit jeder verstrichenen Sekunde weiter verringert. Aber wer löst schon Aufgaben wie 92+36-64+65? „Super, gut gehirnt!" lobt das Programm immerhin, wenn's doch geklappt hat.

Wer am Ende gewonnen hat, das teilt uns „Novopoly" dummerweise nicht mit, so daß hier unter den Mitspielern Vereinbarungen zu treffen sind. Am besten spielt man so lange, bis eine gewisse Punktzahl erreicht ist.

Positiv ist noch anzumerken, daß sich alle Fragen leicht editieren lassen, um vielleicht auf diese Weise eine eigene „Novopoly"-Variante zu programmieren.



Bitte rechnen Sie diese Aufgabe im Kopf – gegen die Zeit.

Novi's Novopoly 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Novak Christian, Brünnerstr. 34–38/11/, A–1210 Wien
E-Mail:	info@gekkosoft.com
Preis:	30,– DM
Tip:	✌✌✌

Pop!

Auf dem Weg zum Mond



Ein kleiner Hund, zusammengesetzt aus lauter langgezogenen Luftballons, ist auf dem Weg zum Mond. Helfen Sie dem neugierigen Kläffer dabei, sein Ziel zu erreichen, ohne unterwegs zu zerplatzen.

Plop! Das ist das unangenehme Geräusch, das ertönt, wenn ein Luftballon zerplatzt. Hmm, nicht so schön. Schon gar nicht, wenn mit dem Plop der Tod eines kleinen Hundes einhergeht. Bei dem Spiel „Pop!" ist das so: Ein kleiner Hund, der aus lauter langgezogenen und ineinander verknoteten Luftballons besteht, möchte einmal den Mond besuchen. Und so macht er sich auf, über ein Netz von aneinander gehängten Luftballons die lange Reise anzutreten. Leider warten unterwegs viele Gefahren auf den kleinen Wauwau – da wäre es schon nett, wenn der Spieler ein wachsames Auge auf den Gummihund werfen könnte.

Das Spiel gliedert sich in sage und schreibe 87 verschiedene Level, von denen sich zehn bereits in der Testversion angehen lassen. Der lupenrein gerenderte Ballonhund sitzt dabei stets auf einem ersten Ball und muß nun von Spielerhand geführt einen Ballonparcours überbrücken, um zum blauen Zielballon zu gelangen, der ihn in den nächsten Level bringt.

Katzen, Stacheltiere und Bienenschwärme

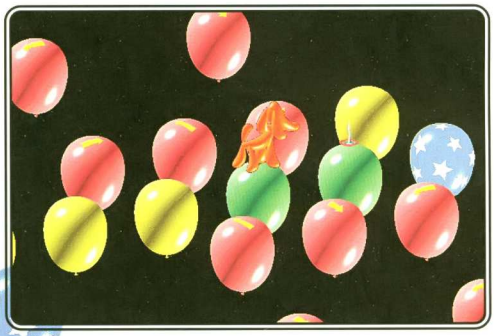
Mit den Cursortasten läßt sich die Ausrichtung des Hundes auf dem aktuellen Ballon in 90°-Schritten ändern. Drückt der Spieler dann die <Pfeil hoch>-Taste, so hüpft der Vierbeiner animiert auf den Nachbarballon über. Doch wehe dem Tier, wenn es daneben springt. Langsam fällt der Hund dann in die Tiefe und zerplatzt dort irgendwann mit einem herzerweichenden Ploppen, in dem auch noch ein leiser Schrei zu hören ist.

Die grünen Ballons eignen sich hervorragend als Trittbretter, wenn sie nicht gerade mit einer feinen Nadel ausgestattet sind – dann verbietet sich eine Berührung von selbst. Gelbe Ballons hingegen sind mit Vorsicht zu genießen, da sie langsam absinken. Verläßt man diese Ballons nicht schnell genug wieder, ist ein weiteres Leben verwirkt, da der Hund prompt wieder ins Leere fällt. Und dann gibt es noch die Knallbonbons, die explodieren und den Ballonhund in die vom aufgedruckten Pfeil angegebene Richtung schleudern.

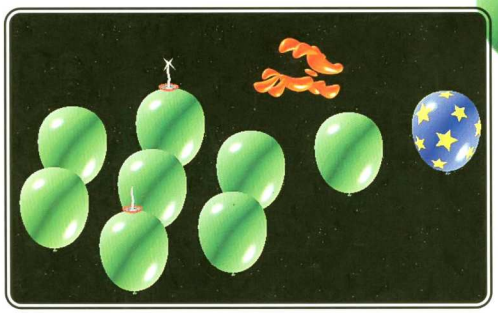
Viele weitere Hindernisse machen den Trip zum Mond zu einem echten Abenteuer, während dem man schon einmal ausrufen möchte: Houston, wir haben ein Problem. Da gibt es rotierende Messer, summende Bienenschwärme, heiß brennende Kerzen und Feuerwerkskracher, die bei einer Berührung losgehen. Auch Astrokatzen mit scharfen Krallen und Stachelschweine mit langen Stacheln lassen schnell die Luft aus dem Ballonhund, wenn sie nicht mit einem lauten Bellen verjagt werden. Das Bellen wird übrigens mit der Leertaste ausgelöst.

Zum Glück verfügt der Spieler über unendlich viele Leben, so daß man einen Level immer wieder neu angehen kann – bis er denn endlich gelöst ist. Nicht nur für Erwachsene, sondern auch für Kinder ist „Pop!" ein Spiel, das zu begeistern weiß. Endlich einmal eine neue Idee – und was für eine!





Jetzt nur nicht auf den Stachel springen.



Hüpfend geht es weiter zum nächsten Luftballon.

Pop!

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Zero Entertainment
E-Mail:	support@zeroentertainment.com.
Internet:	http://www.zeroentertainment.com/
Preis:	14,95 $
Tip:	❦❦❦❦❦

Ein ganzes Magazin über Musik am PC

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Mit Audiotracks, Videos, Exklusiv-Demos auf der CD!



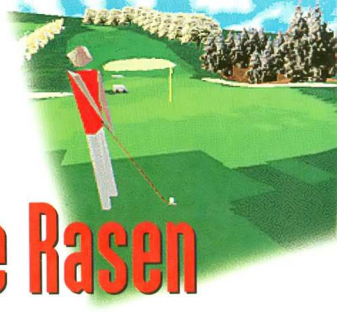


Ein ganzes Magazin über Science Fiction

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Mit Vollversion auf der CD!





Real Golf 1.0

Golf spielen ohne Rasen

Wer möchte schon – frei nach Groucho Marx – Mitglied in einem Golf-Club werden, der bereit ist, einen selbst aufzunehmen? Pah, außerdem haben wir eh keine Zeit für Frischluftexkursionen. Allerdings, ein kleines Spielchen in Ehren wäre ab und an auch nicht verkehrt. „Real Golf" lädt alle unentschlossenen Hobby-Snobs auf das virtuelle Grün ein.

Die Programmierer des DirectX-Spiels „Real Golf" wagen den ersten ernstzunehmenden Versuch, eine Golf-Simulation über die Shareware-Szene zu vertreiben. Die Überraschung ist, daß der Versuch nicht nur gelingt, sondern daß alle Spieler für ihr Geld auch wirklich etwas geboten bekommen.

„Real Golf" stellt eine hohe Anzahl von Golfparcours vor, die sich wahlweise im Alleingang am heimischen PC, gerne aber auch zusammen mit vielen virtuellen Clubmitgliedern im Internet angehen lassen.

Die einzelnen Golflöcher werden zu Beginn der Partie aus der Vogelperspektive gezeigt, so daß sich der Spieler genau einprägen kann, in welcher Weise sich das Grün über Hügel und Talsohlen krümmt, und an welchen Stellen Sandbunker, Waldschonungen und kleine Tümpel als Hindernisse in die Landschaft eingebettet sind.



Mit den Cursortasten kann die Ansicht der Szenerie ausgetauscht werden. Hier der direkte Blick der Spielfigur.

Beginnt das Spiel, so ändert sich die Ansicht und die Szenerie darf aus der Position eines unbeteiligten Zuschauers bewundert werden, der direkt hinter dem Golfer steht. So teilt man sich die Blickperspektive mit der Spielfigur, kann aber zugleich auch den Schwung des Schlägers noch kontrollieren.

Schwung holen mit der Maus

Bevor es daran geht, den Golfball über das Grün zu dreschen, sollte man kurz innehalten und die Atmosphäre verinnerlichen. Der Golfplatz nimmt fast den gesamten Bildschirm ein und überrascht mit einer vektorisierten Bodenplatte, in der Farben die unterschiedlichen „Materialien" wie Gras, Sand oder Wasser kennzeichnen. Ergänzt werden diese Vektorschnitte von Pixeltexturen in Form von Bäumen



Große Verlosung

Kennen Sie eigentlich Mathias Neumann? Nein? Dann denken Sie einmal nach – Mathias zeichnet für alle unsere Magazine die lustigen Moderne-Zeiten-Cartoons, die das Thema Computer einmal von der humorigen Seite aufnehmen. Die erste Kollektion der Strips ist gerade beim Achterbahn-Verlag erschienen – Fünf Bücher verlosen wir unter unseren Lesern.

Vincent ist ein moppeliger Computerspezialist, der nur auf dem Datenhighway zum coolen Draufgänger wird. Wie der Computer das Leben der richtigen Nerds verändert, wird in den Comicstrips von Mathias Neumann deutlich: Sex findet nicht mehr nur im Kopf, sondern im virtuellen Raum des Internets statt – selbst Liebesbriefe werden per E-Mail ausgetauscht. Die Sprache selbst verwandelt sich in ein Binär-Skript, und zum Angeben muß nicht mehr das Auto, sondern die Hardware des Rechners herhalten. Überhaupt ist es frustrierend, wenn die Computer im Internet-Café mehr Trinkgeld bekommen als die Kellnerinnen.

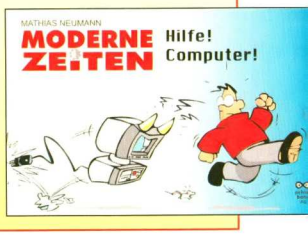
Angesichts der vollkommenen Verschmelzung der tollkühnen Computerfreaks mit ihren rasenden PC-Maschinen macht es Sinn, wenn sich Außenstehende nur verhalten an das Thema heranwagen. Wenn Vincents Chef wieder einmal die Briefmarke für die E-Mail sucht, die Oma mit der Flasche zum PC-Händler geht („Ich hätte gerne PC. Machen Sie die Flasche voll") oder Vincents Schwester Bonnie den sie verehrenden Programmierer auffordert, seine Briefe doch per Hand zu schreiben, dann ist das Geschrei beim Leser groß – „Moderne Zeiten" zeigt fortwährend, wie sehr das Phänomen Computer bereits in unseren Alltag eingebrochen ist.

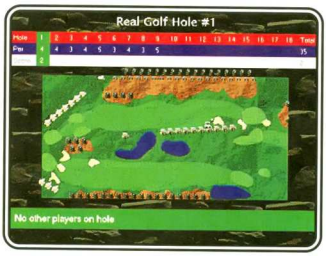
Die 154 ersten Strips der Reihe liegen nun in Schwarzweiß in einer Buchausgabe des Achterbahn-Verlags (DM 14,80) vor – das ideale Geschenk für alle PC-Freaks, die sich für nichts anderes mehr interessieren als für ihre graue Kiste.

Fünf Exemplare des Buches würden wir gerne unter unseren Lesern verlosen. Hier die Quizfrage:

Benenne drei Figuren aus dem Neumann'schen IGOR-Cartoon, der in der „SharePlay" erscheint.

Schreiben Sie die Antwort und das Stichwort „SP-Verlosung" auf eine Postkarte, und senden Sie diese an Typemania, Werdener Str. 10, 14612 Falkensee. Unter den ersten 50 Einsendungen werden die Gewinner von unserer Redaktionsassistentin unter Ausschluß des Rechtsweges gezogen.





Das aktuelle Loch aus der Vogelperspektive.

und Sträuchern. Da das Ganze recht geschickt kombiniert wird, entsteht ein sehr geschmackvoller Eindruck von der Szenerie – einfach gemacht, aber nett anzusehen. Die 3D-Illusion wird jedenfalls für ein Shareware-Spiel dieser niedrigen Preisklasse recht ansprechend vermittelt.

Ein Blick ins rechte obere Eck des Bildschirms zeigt an, daß etwa bei Loch Numero eins ein Pars von vier wie ein Fluch auf dem Grün liegt. Das bedeutet, daß man nicht mehr als vier Abschläge einsetzen sollte, um den Ball einzulochen. Bei unserem ersten Versuch haben wir satte 129 Abschläge gebraucht, beim dritten waren es nur noch 24 – sagen wir einmal beschönigend, daß wir knapp über dem Pars gelegen haben, okay?

Der Abschlag des Balls geht einem im Spiel recht leicht von der Hand: Mit den waagerechten Cursor-Tasten dreht man die Szenerie um den Golfspieler herum so lange, bis er irgendwann so perfekt dasteht, daß er den auf dem Rasen liegenden Ball genau in die gewünschte Richtung abschlagen kann. Mit der Maus kann anschließend Schwung geholt werden. Dabei ist es wichtig, nicht nur den Schwung selbst zu koordinieren, sondern auch die Haltung des Schlägers. Hält man den Schlägerkopf zu hoch, saust er über den Ball hinweg. Hält man ihn zu niedrig, wird der Ball nur an der unteren Basis getroffen und lupft dann ungünstig in die Höhe.

Nach jedem Abschlag wird das Ergebnis mit der <Tab>-Taste abgefragt – nachdem der Ball ausgerollt ist. In der rechts gelegenen Statuszeile kann man nun ablesen, wieviel Yards der Ball geflogen und auf welchem Terrain er gelandet ist. Besitzer einer Soundkarte mit Boxen hören bereits am Ton, was Sache ist. Liegt der Ball richtig, ertönt ein „Ahhh". Landet er hingegen im Wasser oder im Wald, so läßt sich das Programm nicht gerade zu akustischen Begeisterungsstürmen verleiten.

Fahren im Caddy-Wagen

Ist der Ball nicht sehr weit gerollt, so schreitet der Spieler per Tastendruck auf <Tab> einfach zur neuen Position des Balles weiter. Bei größeren Entfernungen setzt sich die Spielfigur automatisch in den elektrisch betriebenen Caddy-Wagen, der mit den Cursortasten in die Nähe des Balles gesteuert werden kann. Durch das Fahren kommt tatsächlich leicht der Gedanke auf, daß man sich auf einem echten Golfplatz befindet – da verschmelzen Schein und Realität zunehmend miteinander.

Vor dem Ball sollte der Spieler anhalten und mit <Tab> wieder aussteigen. Umgehend kann die Partie weitergehen. Am Ende steht die Fahnenstange, die die Position des Loches anzeigt. Spätestens hier sollte sich der Spieler überlegen, ob er nicht vielleicht einmal per Tastendruck den eingesetzten Schläger wechselt und mit <F12> einen Putter aktiviert, der die letzten Yards bis zum Loch überbrücken hilft.

Nach dem Einlochen zieht „Real Golf" Bilanz und trägt die benötigte Anzahl der Schläge in ein Blatt ein, das bereits Platzhalter für das nächste Dutzend Löcher bereithält. In der Testversion lassen sich alle verfügbaren Bahnen ohne Einschränkungen spielen – allerdings nur 24 Stunden lang. Am nächsten Tag stehen dann nur noch die ersten beiden Löcher von jedem Platz zur Verfügung.

Spielen im Internet

„Real Golf" kann problemlos zu mehreren im Internet gespielt werden. Dabei kann der Anwender den anderen Spielern zusehen oder im Chat direkt mit ihnen sprechen – ein paar große Geschäfts bequatschen und so... Es gibt dabei keine Begrenzung der Teilnehmerzahlen; jeder kann im Netz mitmachen.

Für eine geringe Gebühr kann jeder Golffan sogar einen eigenen Platz im Internet eröffnen, neue Löcher gestalten und Freunde oder die ganze Welt zu einem Turnier einladen, während dem alle Mitspieler mit ihren Ergebnissen in einer Best-of-Liste festgehalten werden.

Kein schlechtes Programm, dieses „Real Golf". Anschauen schadet nichts.

Tastenbelegung im Club-Modus

<Tab> oder rechte Maustaste – Caddy-Wagen betreten oder nach Abschlag weitermachen

Cursor links/rechts – Zielen bzw. Position ändern

Cursor hoch/runter – Ansicht ändern

Linke Maustaste – Schwung neu zentrieren

<STRG>+<Z> – Putting-Raster

<F2> 3er Holz <F3> 3er Eisen

<F4> 4er Eisen <F5> 5er Eisen

<F6> 6er Eisen <F7> 7er Eisen

<F8> 8er Eisen <F9> 9er Eisen

<F10> Pitching Wedge

<F11> Sand-Wedge

<F12> Putter

Maus links/rechts – Golfschläger vor und zurück schwingen

Maus oben/unten – Golfschläger heben oder senken

Tastenbelegung beim Fahren

<Tab> oder rechte Maustaste – In den Club-Modus wechseln oder den Caddy-Wagen in Richtung des Balls ausrichten

Cursortasten – Richtung vorgeben

Linke Maustaste – Gas geben

Maus links/rechts – Wagen steuern

Real Golf 1.0

System:	Windows 95, DirectX 5.0
Autor:	Eric Malafeew Consulting
E-Mail:	support@realgolf.com
Internet:	http://www.realgolf.com/
Preis:	25 $ oder 15 $ bei Online-Download
Tip:	





Spiele kompakt

Kurzweilige Kartenspiele, knifflige Brettspiele, adrenalintreibende Ballerorgien – in der Shareware-Szene gibt es alles, was das Herz begehrt. Die besten 40 Neuheiten der letzten acht Wochen stellen wir Ihnen auf den nächsten 20 Seiten ausführlich vor.

Action Checkers 1.0 –
Dame-Spiel mit Überraschungen

Aros Magic Reversi 1.0 –
Reversi mit Pfiff

BigJig 2.0 –
Puzzlespiel mit echten Teilen

Bloobs 95 1.2 –
Geschicklichkeitsspiel im Tetris-Schacht

Bomb Golf 1.0D –
Explosives Minigolf

Brickanoid 1.0 –
Breakout in Bunt

Cult 1.21 –
Grübelspiel mit 3D-Grafik

CyberMind 1.0 –
Kostenloser Mastermind-Klon

Daisy's Garden 2 1.05 –
Jump&Run-Spiel für Kinder

Desktop Plant Azalea 1.3 –
Die virtuelle Zimmerpflanze

Driving Miss Dicey –
Ungewöhnliches Würfelspiel

Durak –
Kostenloses Kartenspiel aus Rußland

Eggit Gold 3 –
Sammeln Sie alle Goldmünzen ein

Five+ 1.13 –
Bringen Sie fünf gleiche Kugeln in eine Reihe

Four in a row –
Mathematisches Vier-in-einer-Reihe

Grand Chess 1.2 –
Schachspiel mit Zugkontrolle

Gundam War 4.01 –
Kriegsspiel für zwei Personen

Hangman DeLuxe 1.02 –
Wörterratespiel

IQ Puzzle SDK 1.0 –
Grübelspiel für Fortgeschrittene

Jamzu 1.0 –
Brettspiel für zwei Personen

Koohg 1.05 –
Brettspiel für bis zu vier Leute

MegaFrogger –
Der Frosch lebt!

Mensch Ärgere Dich Nicht 2.17 –
Das bekannte Brettspiel

Mile Stones 1.01 –
Kilometer fressen beim Karten dreschen

Mr. Matt/32 2.056 –
Boulderdash-Klon

Plateau 1.3 –
Komplexes Brettspiel

Rösselsprung 1.5 –
Schachvariante für Solisten

Russian Solitaire 1.01 –
Kartenpatience

Schafkopf 98 –
Bayerisches Kartenspiel

Schnauz 3.0b –
Das Kartenspiel „Schwimmen"

Shrooms 2.0 –
Geschicklichkeitsspiel inklusive Cola-Büchsen und Chips

Slot Machine 98 –
Kasino-Spiel mit guter Grafik

Snakin 1.04 –
Das bekannte Wurmi-Spiel neu aufgemacht

Snooker147 1.0 –
Englisches Poolbillard

Spin 1.33 Beta –
Weltraum-Ballerspiel

SubWorlds 1.0 –
Wörterratespiel

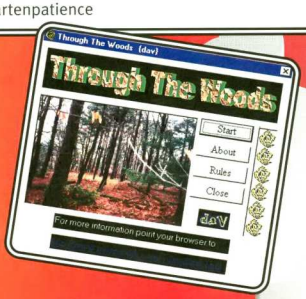
Super Mastermind 98 5.0 –
Mastermind-Klon

Through the Woods 1.0 –
Irre Oma jagt dich durch den Wald

Voyager Mixup –
Weltraum-Ballerspiel

WordMania –
Wörterratespiel







Action Checkers 1.0

Explosive Dame

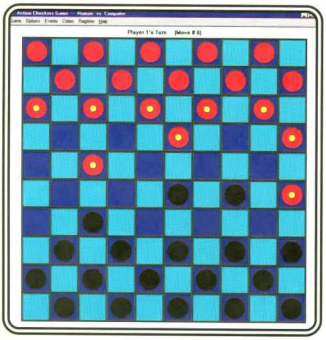
„Action Checkers" macht Freunden des bekannten Brettspiels Dame Feuer unter den Steinen: Minen, elektrische Felder und virtuelle Gefängnisse bringen ein bißchen mehr Schikane in das bekannte Strategiespiel.

Mit einem Schachbrett kann man sich ganz prima die Zeit vertreiben. Vorausgesetzt, man findet einen Freund, der auf der anderen Seite des Brettes Platz nimmt, läßt sich etwa eine spannende Partie Schach inszenieren. Und alle Spieler, denen bereits der Kopf brummt, lassen sich auf eine Partie Dame ein, die nicht ganz so kompliziert zu spielen ist.

„Action Checkers" simuliert das Dame-Spiel im Computer und erweitert die Spielregeln um die Präsenz mehrerer Actionfelder. Das Prozedere des Spiels dürfte jedem bekannt sein: Gespielt wird mit weißen und schwarzen Holzscheiben, die alle nur um ein Feld diagonal nach vorne ziehen dürfen. Gegnerische Steine können durch diagonales Überspringen vom Brett genommen werden, sofern dieser Sprung in der Marschrichtung liegt. Gelingt es einem der Spieler, einen Stein auf die gegenüberliegende Seite zu bringen, so verwandelt sich der Stein in eine Dame, die auch rückwärts ziehen und dabei beliebig viele Felder überspringen darf.

„Action Checkers" verzichtet auf die Verwandlung in eine Dame – wer den gegnerischen Spielfeldrand erreicht hat, ist bereits Sieger der aktuellen Partie. Der Weg zum Ziel ist allerdings sehr dornig, weil viele Felder im Verborgenen mit einer kleinen Falle ausgestattet sind. Ganz besonders gemein sind die Explosivfelder, die einen Stein sofort in seine Atome pulverisieren, sollte er den Versuch wagen, das Feld zu berühren. Noch besser ist, daß übersprungene Steine am Leben bleiben, wenn der gegnerische Stein bei dieser Aktion auf einem Explosivfeld landet. Weiß man um die Position eines Bombenfeldes, so kann man den Zugzwang des Spiels ausnutzen, um den Gegner in die Falle laufen zu lassen.

Kritisch sind auch die elektronischen Zäune, die bei einer Aktivierung eine ganze Spalte des Brettes in ein weißes Blitzen hüllen und dabei alle Steine vernichten. Abgerundet wird der Action-Part des Spiels mit Jail-Feldern, die einen Stein inhaftieren. Die Testversion läßt sich 15 Tage lang spielen.



Vorsicht – unter jedem leeren Feld könnte eine Mine stecken.

Action Checkers 1.0	
System:	Windows 95
Autor:	LeMonds Software, 1 Fox Glen Ct., Clifton Park NY 12065, USA
E-Mail:	lemonds@worldnet.att.net
Internet:	http://www.att.net/lemonds
Preis:	10$
Tip:	✌✌✌

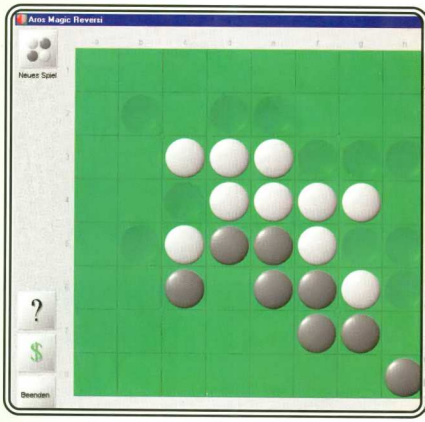
Aros Magic Reversi 1.0

Alles umgedreht

Sie liegen im Trend, die Fünfminutenspiele für die Mittagspause. Einer der ewigen Klassiker unter den Solisten nennt sich Reversi. Von Aros Magic stammt eine Umsetzung des Spiels, die vor allem durch ihre grafischen Qualitäten überzeugt.

Wer tagtäglich am Rechner arbeitet, sieht schon bald die Bytes vor lauter Bits nicht mehr. Um den Kopf in der Mittagspause wieder freizupusten, lohnt es sich, ein kleines Spiel zu laden, das die Gedanken einmal von der Arbeit ablenkt und auf andere Dinge fixiert.

Das Windows-Spiel „Aros Magic Reversi", das direkt von der CD-ROM aus startet und keine Runtime-Dateien benötigt, setzt die bekannte Reversi-Idee optisch brillant um. Auf einem Spielbrett mit acht mal acht Feldern liegen zu Beginn einer Partie zwei weiße und zwei graue Steine aus. Die grauen Steine gehören dem Spieler, der auch den ersten Zug machen darf, während die weißen Steine vom virtuellen Computergegner geführt werden. Ziel ist es, neue Steine so abzulegen, daß gegnerische Steine von beiden Seiten der Reihe eingeschlossen werden – sie laufen prompt über und wechseln ihre Farbe. Das Steinchen-wechsel-dich-Spiel wird im nächsten Zug vom Gegner fortgeführt, so daß sich der Verlauf des Spiels ständig ändern kann. Gewonnen hat auf jeden Fall der Spieler, der am Ende, wenn das Brett restlos gefüllt ist, die meisten Steine in der eigenen Farbe besitzt. Die Computerumsetzung besticht durch eine gediegene Optik, die ein dreidimensionales Brett mit ovalen Spielsteinen auf den Bildschirm holt. Genial ist die Zughilfe, die alle möglichen Anlegefelder für den nächsten eigenen Stein markiert. Der Computergegner agiert von Haus aus recht dumm und ist leicht zu schlagen. Drei weitere Schwierigkeitsgrade sorgen für etwas mehr Chancengleichheit. Wer möchte, der kann Reversi auch gegen einen Freund spielen. Regelrecht erschütternd ist die deutschsprachige Online-Hilfe im Trappatoni-Stil, die wahrscheinlich direkt von einem maroden Übersetzungsprogramm stammt: „Das Spiele endet wann niemand können weiter spielen, nomaleweise wann der Speilblatter voll ist. Der Spieler mit die meisten zeuge auf der blatter ist **Die Gewinner.** Auf jede Spielerund, der Spieler liegt **einer** eigenefarbigtezeug auf ein leere Platz. Diese spiel *muß* aber ein zeug winnen."



Reversi-Freunde werden Gefallen finden an dem grafisch überzeugenden „Aros Magic Reversi".

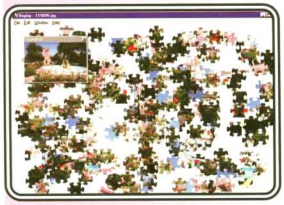
Aros Magic Reversi 1.0	
System:	Windows 95
Autor:	Aros Magic, PO Box 1874, Issaquah, WA 98027-0077, USA
E-Mail:	feedback@arosmagic.com
Internet:	http://www.arosmagic.com
Preis:	12,99$
Tip:	✌✌✌

BigJig 2.0

Puzzle-Freuden

Aufregung ist Gift für die Nerven. Wer nach einem anstrengenden Tag wieder zur Ruhe kommen möchte, der kann sich bei einem Puzzle bestimmt gut entspannen. Damit der Ärger um verschollene Teilchen gar nicht erst entbrennen kann, übernimmt „BigJig" das Puzzle in den Rechner.

Wer hätte es gedacht – Puzzles liegen weiterhin stark im Trend. Ravensburger verkauft die Spiele mit den vielen bunten Teilen massenweise



Ein Bild ist in Hunderte Einzelteile zerfallen.

– und hat sogar jüngst ein paar Motive von SAT.1-Schnüffelhund Rex mit ins Repertoire aufgenommen. Soviel Spaß es auch macht, ein großes Bild aus seinen Einzelteilen zusammenzusetzen, so nervig wird die Angelegenheit auch, wenn der Platz in der Wohnung nicht gegeben ist, um die Teilchen übersichtlich auszubreiten. Und wenn dann auch noch das Kleinkind ein paar Puzzlesteine auffuttert und der Hund den gerade mühsam zusammengelegten Rahmen des Bildes mit dem Schwanz beiseite wedelt, dann kann man sich vom Spielspaß gleich wieder verabschieden.

„BigJig" erlaubt es, das Puzzlespiel in den Rechner zu übernehmen. Der Testversion liegen bereits drei Fotos im JIG-Format bei, die eine Flußlandschaft, einen herrschaftlichen Springbrunnen und ein altehrwürdiges Schloß zeigen. Bei der Auswahl der Bilder zerspringen diese abhängig vom Motiv in 260 bis 300 Einzelteile, die auf dem Bildschirm ausgelegt werden. Leider ist es nicht möglich, die Anzahl der Puzzlesteine zu beeinflussen, wie das bei anderen Programmen dieser Art gegeben ist. Die einzelnen Steine orientieren sich von der Form her an ihren Pappvorbildern und weisen kleine Ösen und Nuten auf. Zur besseren Orientierung kann statt des grauen Fensterhintergrundes ein weißer gewählt werden, so daß die Steine besser hervortreten. Die Steine selbst liegen bereits in der korrekten Ausrichtung vor, müssen also nur noch zusammengelegt, nicht aber gedreht oder gespiegelt werden. Ein kleines eingeblendetes Vorschaubild erleichtert es dem Spieler, die Steine korrekt anzulegen. Regelrecht genial ist das „Pocket"-Fenster, in das man einzelne Steine (etwa alle Randsteine) mit einem Klick der rechten Maustaste übernehmen kann, um sie hier ungestört zusammenzusetzen. In der Vollversion gibt es ein Dutzend weiterer Bilder.



Drei Motive liegen bereits der Testversion bei.

BigJig 2.0

System:	Windows 95
Autor:	Lena Pankratova
E-Mail:	panksnet@aha.ru
Internet:	http://www.aha.ru/-pamksnet
Preis:	10$
Tip:	✌✌✌

Bloobs 95 1.2

Farbgeblubber

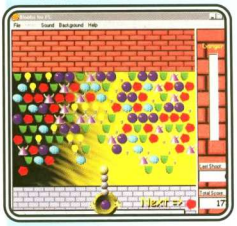
„Bloobs" variiert die sattsam bekannte Tetris-Idee durch ein interessantes, modernes Konzept. Diesmal feuert der Spieler mit einer Kanone Kugeln von unten in den Schacht hinein. Berühren sich drei Kugeln gleicher Art, so lösen sie sich auf.



Feuer frei!

Freunde eines guten Geschicklichkeitsspiels dürfen sich freuen – es gibt ein interessantes neues Spielkonzept in der Shareware-Szene. Im bunten Freeware-Spiel „Bloobs" ist ein breiter Schacht zu sehen, ganz so, wie man es von den Tetris-Spielen her gewohnt ist. Der Unterschied ist allerdings, daß der Schacht hier bereits von Anfang an gefüllt ist. Unter der oberen Begrenzung des Schachtes kleben Dutzende von bunten Kugeln, die allesamt unterschiedliche Farben oder voneinander abweichende Symbole zeigen.

Mit einer Kanone, die am unteren Rand des Schachtes mittig ausgerichtet ist, lassen sich einzeln neue Kugeln in den Schacht hineinschießen. Dabei kann sich der Spieler die Farbe der abzufeuernden Kugel allerdings nicht aussuchen, sondern muß nehmen, was ihm das Programm gerade anreicht.



Reihe um Reihe senken sich die Kugeln langsam dem Boden entgegen.

Das Rohr der Kanone läßt sich frei schwenken, um die Kugel gezielt abzufeuern. Zur Steuerung der Kanone kann allerdings nur die Maus verwendet werden, was ein wenig kompliziert ist – per Tastatursteuerung würde das Spiel mehr Spaß machen. Schießt man nun eine neue Kugel so in den Schacht hinein, daß sich mindestens drei gleiche Kugeln berühren, so lösen sie sich prompt auf. Weitere Kugeln, die bislang an diesen Objekten „gehangen" haben, fallen bei dieser Prozedur in den Schacht hinunter und lösen sich gleichsam auf. Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln. Für drei aufgelöste Objekte gibt es zehn Punkte, für vier 17, für fünf schon 26 und für sieben Kugeln bereits 50 Punkte. Besonders viele Punkte, nämlich zehn pro Kugel, gewinnt der Spieler, wenn diese herunterfallen.

„Bloobs" überzeugt mit ständig wechselnden Hintergrundgrafiken, automatisch abgespielten MIDI-Musiken und einem hohen Schwierigkeitsgrad – die einzelnen Kugelreihen senken sich alle paar Sekunden ein Stück weiter herab. Berühren sie den Boden, so ist das Spiel vorbei.

Bloobs 95 1.2

System:	Windows 95
Autor:	Angel Ortiz, C/Fuente de San Pedro 2, 28032 Madrid, Spanien
E-Mail:	dabutens@geocities.com
Internet:	http://www.geocities.com/Sunset-Strip/Lounge/1086
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

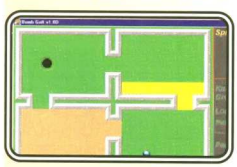
Bomb Golf 1.0d

Bombengolf

So ein Minigolf-Spiel ist ja durchaus amüsant zu spielen. Ein bißchen mehr Spannung wünscht man sich aber schon manchmal. Wie wäre es denn damit: Lochen Sie bei „Bomb Golf" eine scharfe Bombe ein. Wir raten Ihnen nur, sich damit zu beeilen, bevor sie hochgeht.

Da zittert der Golfschläger: Bei der Minigolf-Variante „Bomb Golf" lochen Sie eine geschärfte Bombe ein, die funkensprühend über das Grün der Bahn rollt.

Nach dem Start des Windows-Programms im Standardmodus spielt der Spieler allein um einen möglichst niedrigen Punktestand. Der aktuelle Parcours wird zur besseren Übersicht in 3D aus der Vogelperspektive dargestellt. In den ersten Sekunden nach dem Laden einer neuen Bahn zeigt ein animierter Pfeil auf, wo genau sich das Zielloch befindet. Der Bombenball ist hingegen nicht zu übersehen, er funkelt im zarten Blau auf der Bahn. Ein kleines Männchen hockt direkt vor der Kugel. Es kann mit den Cursortasten gesteuert und dabei so gedreht werden, daß der Abschlagwinkel stimmt. Mit der Leertaste holt der Spieler dann beliebig Schwung und schlägt die Bombe ab – hoffentlich in der richtigen Richtung. Die genaue Steuerung ist nicht ganz einfach, so daß viele Schläge danebengehen, weil es einfach nicht möglich war, mit dem klobigen Männchen einen genauen Abschlagwinkel zu bestimmen. Aber Schwamm drüber, die Kugel findet schon ihren Weg ins Ziel. In der Testversion stehen sechs Bahnen zur Verfügung, die sich frei durchspielen lassen. In der Vollversion liegen insgesamt vier Kurse mit jeweils neun Bahnen vor. „Bomb Golf" läßt sich wahlweise alleine oder mit bis zu drei Freunden spielen. Interessant sind die vielen Sonderspielregeln, die das Einlochen bei „Bomb Golf" noch schwieriger machen. Bei „Pars or die" muß das vom Spiel vorgegebene Pars eingehalten werden, ansonsten geht die Bombe hoch. Bei der „Timebomb" ist die Kugel innerhalb einer bestimmten Zeit einzulochen. Und bei „Strategy" verbleiben die Kugeln aller Mitspieler während einer Runde zugleich auf dem Parcours, so daß man die Bälle der Gegner gezielt aus einer vorteilhaften Position herauskicken kann.



Lochen Sie die Bombe ein.



„Bomb Golf" wurde von Axel Maierhöfer ins Deutsche übersetzt und enthält außerdem acht neue Level für das bekannte Shareware-Spiel „Mad Robots".

Bomb Golf 1.0d

System:	Windows 95
Autor:	Axel Meierhoefer, Eisenbahnstraße 2, 91572 Bechhofen
E-Mail:	XMLSoft@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/XLMSoft
Preis:	29 DM
Tip:	☆☆☆☆

Brickanoid 1.0

Mauerspechte

Nein, keine Bange – „Brickanoid" ist kein neuer Breakout-Klon, sondern vielmehr ein nettes Ballerspiel mit Suchtfaktor, weil es fast unmöglich ist, die gestellte Spielaufgabe zu lösen.

Die meisten Spiele, die mit dem Bastelkit„Klick&Play" oder mit Corels „Click & Create" zusammengehackt wurden, bieten zwar eine nette Grafik, erzielen aber bei der Spielumsetzung nur schlechte Noten – meistens handelt es sich dabei um ganz simple Geschicklichkeitsspiele ohne Tiefgang. Ganz anders „Brickanoid". Das Programm ist optisch sehr gut gemacht und kann zugleich mit einer Spielidee aufwarten, die sich viele Freunde machen wird.



Versuchen Sie, dem Boß-Gegner ein paar Missiles auf den Pelz zu brennen.

Der Spieler steuert mit den Richtungstasten ein kleines Raumschiff, das sich frei in einem schwarzen Schacht bewegen kann. Ganz oben fliegt ein grimmiger Boß-Gegner umher, durch eine Reihe von braunen Steinen vom Rest des Schachtes abgetrennt. Unter dieser Steinreihe ist zusätzlich eine Vielzahl bunter Steine lokalisiert, die sich ab und an auflösen, um an neuer Stelle wieder zu rematerialisieren.

Mit der <STRG> Taste kann der Spieler einzelne Schüsse abfeuern, um die bunten Steine aufzulösen. Häufig bleiben dabei kleine Kugeln zurück, die als Power-Ups langsam zu Boden sinken und durch Überfliegen aufzunehmen sind. Sie spendieren neue Energie oder ein weiteres Leben und rüsten außerdem den Munitionsbestand des Raumschiffes auf. Vorsicht ist allerdings bei Dauerfeuer geboten, weil sich die Power-Ups durch einen unvorsichtig abgefeuerten Schuß leicht zerstören lassen. Mit den <STRG> Schüssen können außerdem Meteoriten abgeschossen werden, die der Boß-Gegner ab und zu in den Raum hinein wirft und die zum Teil recht lästig die Verfolgung des Raumschiffes aufnehmen können.

Mit der <Shift>Taste lassen sich zusätzlich ziemlich durchschlagende Raketen abfeuern, die in der Lage sind, erst die Steinreihe zum Boß-Gegner hin einzureißen, um dann dem Boß selbst mächtig einzuheizen. Der Spieler muß nur aufpassen, daß ihm nicht plötzlich die Munition ausgeht – dann ist er wehrlos den Übergriffen des Boß-Gegners ausgesetzt und verliert Leben um Leben. Zwar kann man mit der Leertaste einen Schutzschild auslösen. Im Endeffekt bringt das dann aber auch nichts mehr.



Brickanoid 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Sergei Savchenko, PO Box 762, San Carlos, CA 94070, USA
Internet:	http://modifilan.com/games
Preis:	15 $
Tip:	☆☆☆☆☆

Cult 1.21

Sektenrätsel

Hallo. Mein Name ist Zack Bon, und ich bin ein Polizist. Seit drei Jahren bin ich bereits Mitglied des Sonderdezernats. Ich denke, daß es langsam an der Zeit ist, meinen ersten Solo-Auftrag durchzuführen. Aber daß der gleich so schwierig sein muß, konnte ich natürlich nicht ahnen.

Das kostenlose Spiel „Cult" bezieht sich auf eine Story, die vielen Leuten noch recht real im Kopf herumspukt. Vor einigen Jahren hatte sich eine bewaffnete US-Sekte in ihrem Anwesen verschanzt. Da Kinder mit in den Häusern festgehalten wurden, stürmte das FBI die Festung – ein blutiges Fiasko. Vielleicht bekommen Sie das ja besser hin.



Erforschen Sie die Villa der Sektierer.

„Vor zwei Wochen haben sich einhundert Leute, die sich selbst nur als der Sternenkult bezeichnen, in einer Villa verschanzt, die zwei Kilometer vor der Stadt liegt. Wir wissen, daß sie Waffen und Munition angeschafft haben. Wir wissen aber nicht, wofür. Bislang gibt es keine Erklärungen, da die Kultmitglieder jedes Gespräch verweigern. Vor zwei Tagen beschloß ich, mich in der Villa einmal umzusehen. Ich überzeugte meinen Vorgesetzten von meinem Plan. Also haben wir den Anführer des Kultes kontaktiert, und er hat mir erlaubt, ihn zu besuchen. Unter einer Bedingung – keine Waffen."

Das Spiel „Cult" ist ein kleines, feines Adventure, das allein mit der Tastatur gespielt wird und eine nette 3D-Grafik aus der Vogelperspektive bietet. Die Spielfigur kann mit den Cursortasten über den nach allen Richtungen hin scrollenden Parcours geschoben werden. Läuft die Figur dabei gegen ein Schild, so wird automatisch sein Wortlaut vorgelesen. Auf die gleiche Weise lassen sich auch Schalter umlegen, die allerdings aussehen wie ein liegengelassener Hammer. Wichtig sind Schlüssel und kleine Arztkoffer, die durch Überlaufen aufgenommen werden. Die farbigen Schlüssel öffnen Türen in der gleichen Farbe. Und mit den Arztkoffern läßt sich die eigene Gesundheit (Health) wieder herstellen – sie leidet immer dann, wenn man aus Versehen in ein Säurebad gestolpert ist.

Die Villa ist auf jeden Fall weiträumig genug, daß man sich eine lange Weile mit dem Spiel beschäftigen kann. Leider sind die Sektenmitglieder nicht gerade sehr kooperativ – sie rennen abwechselnd vor Zack davon, träumen von saftigen Cheeseburgern oder meditieren brummend vor sich hin. Mit etwas Geduld bekommt der Spieler das Rätsel aber doch noch in den Griff.

Cult 1.21

System:	Windows 95
Autor:	Lee Blum
E-Mail:	isblum@ibm.net
Internet:	http://www.studio-blum.com/cult
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌✌

CyberMind 1.0

Perfekter Klon

Klone alter Spieleklassiker gibt es in der Shareware-Szene zuhauf – die bekannten Varianten werden einfach immer weiter verbessert. Das Feintuning des Grübelspiels Mastermind hat nun seinen vorläufigen Höhepunkt erreicht. Der Grieche Kostas Symeonidis hat mit „Cybermind" eine wohl nicht mehr zu übertreffende Umsetzung vorgelegt – die auch noch kostenfrei ist.



Sie bestimmen selbst, wie hoch der Schwierigkeitsgrad sein soll.

Es kommt selten vor, daß eine Freeware mit einer solch gelungenen Grafik aufwartet.

Kennen Sie das Spiel Mastermind? Bestimmt! Da denkt sich der Computer ganz im Geheimen einen Farbcode aus, den der Spieler in mehreren Versuchen zu erraten hat. Dabei fügt der Spieler einen eigenen Farbcode zusammen, den der Computer auswertet.

So funktioniert auch „Cybermind". Bei dieser Fassung kommt allerdings erschwerend hinzu, daß der Computer seinen Vier-Felder-Code nicht wie üblich aus vier, sondern gleich aus acht Farben bestücken kann – da dauert es natürlich länger, bis die Aufgabe geknackt ist. Immerhin hat der Spieler ein Dutzend Versuche frei, um den Farbcode ganz allmählich in Erfahrung zu bringen.

Die Farbkugeln für den eigenen Ratetip werden ganz simpel per Drag and Drop in die unterste noch leere Ratereihe gezogen. Anschließend reicht ein Mausklick auf den großen, runden Button *Evaluate* aus, um den Versuch auszuwerten. Stimmt eine gewählte Farbe mit dem Code des Computers überein, so zeigt dies eine weiße Kugel neben der Ratereihe an. Ist die Farbe sogar an der richtigen Stelle plaziert, so weist eine rote Kugel auf diesen Umstand hin. Doch welche Farbe meint der Computer eigentlich genau in seiner Auswertung? Knifflig. „CyberMind" überzeugt mit einer absolut einzigartigen Optik, die nicht nur mit Highcolor-3D-Effekten spielt, sondern auch die übliche rechteckige Fensterform zugunsten eines geschwungenen Designs aufgibt. Doch nicht nur optisch hat die Freeware die Nase vorn. Es gibt eine Highscore-Tabelle, ein schweißtreibendes Spiel gegen die Zeit und die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad zu verändern, indem man wahlweise mit sechs, acht oder zehn Farben und mit einem Vier- oder Fünf-Farben-Code spielt. Von Haus aus dürfen Farben übrigens nicht doppelt im Code vorkommen – aber auch das läßt sich ändern.

CyberMind 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Kostas Symeonidis, Skiathou 14, GR-54646 Thessaloniki, Griechenland
E-Mail:	cylog@hyper.gr
Internet:	http://hypernet.hyper.gr/~ksymeon/cylog.html
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌✌✌

Daisy's Garden 2 1.05

Angst vor'm Maulwurf

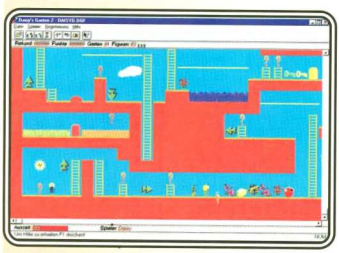
Daisy ist als echtes Stadtmädchen bei ihrer Großmutter auf dem Lande zu Besuch. Jetzt möchte sie der Oma gerne dabei helfen, alle Blumen im Garten zu pflücken und die Früchte zu ernten. Nur, wer hätte gedacht, daß es im Garten so gefährlich sein kann?

Das Spiel „Daisy's Garden" ist bereits ein echter Klassiker in der deutschen Shareware-Szene – es richtet sich vor allem an Kinder, kann aber auch gut von Erwachsenen gespielt werden. Bei dem bunten Bildschirmspektakel handelt es sich um ein typisches Jump&Run-Spiel. Doch halt, das ist nicht ganz richtig. Der Programmierer legt Wert auf die Feststellung, daß es sich bei dem Spiel eher um ein Think&Run-Spiel handelt – erst nachdenken und dann rennen.

Daisys Aufgabe im Garten ist eigentlich ganz klar. Sie muß alle Blumen und Früchte durch Überlaufen aufsammeln. Dabei gilt es, enge Leitern emporzusteigen, sich an dünnen Seilen entlangzuhangeln, Geheimgänge zu finden und todesmutig in Abgründe zu springen. Damit kommt Daisy auch spielend klar. Was ihr Probleme bereitet, sind die vielen Fallen im Spiel. Da zeigt etwa ein grüner Pfeil an, daß es in dieser oder jener Richtung im Spiel weitergeht. Und stürzt sich Daisy genau an dieser Stelle vom Hochseil in den Abgrund, dann stirbt sie, denn unter ihr spannt sich ein Zaun. Und in Zäune darf Daisy sich nicht stürzen, denn das ist viel zu gefährlich. Also muß sie den Level wieder von vorne beginnen. Wer den ganzen Level nach einem Schnelltod wieder von vorne durchwandern muß, der sollte im Menü die Geschwindigkeit der Animationen heraufsetzen. Dann kann Daisy regelrecht durch den Parcours sausen und muß nicht mehr in Zeitlupe die Leitern emporkrauchen.

Gefährlich wird es im Garten auch, wenn es um das gierige Murmeltier und die lästigen Raupen geht. Eine Berührung mit diesen ansonsten so possierlichen Tierchen bereitet Daisy im Spiel umgehend den Garaus. Ahnen Sie es schon? Play it again, Sam! Auch wenn sich die Beschreibung brutal anhört – „Daisy" ist ein gewaltfreies Spiel, da es stets im Sinne des Erfinders ist, Konflikten aus dem Weg zu gehen.

In der Testversion lassen sich nur die ersten sechs Gärten spielen. Besitzer der Vollversion kennen diese Nöte nicht und nutzen außerdem den Leveleditor, um eigene Gärten zu bepflanzen.



Finden Sie den richtigen Ausgang aus dem Garten – und hüten Sie sich vor dem Murmeltier.

Daisy's Garden 2 1.05

System: Windows 3.1
Autor: Frank Burkart, Hertzstr. 29, 76287 Rheinstetten
E-Mail: FBurkart@compuserve.com
Internet: http://ourworld.compuserve.com/Homepages/FBurkart
Preis: 20 DM
Tip: ☆☆☆☆

Desktop Plant Azalea 1.3

Der grüne Daumen

Laß auch auf deinem Desktop bunte Blumen blühen. Mit dem Tamatopfi „Desktop Plant Azalea" pflanzen Sie eine schöne Topfblume im Monitor, die bei guter Pflege sogar zu blühen beginnt.

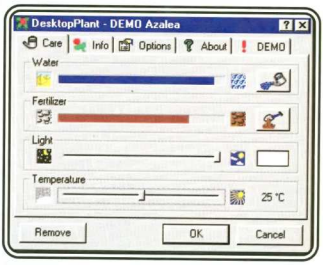
Bei uns in der Redaktion ist das Pflanzenfieber ausgebrochen. Zwar gehen ständig alle nicht-virtuellen Büropflanzen ein, weil sie zu selten gegossen und auch sonst im Terminstreß vernachlässigt werden. Auf dem Bildschirm soll das aber nicht passieren, denn da prangt jetzt die „Desktop Plant Azalea". Das heißt, eigentlich ist außer einem roten Tontopf voller Erde ja noch nicht viel zu sehen.

Das zarte digitale Pflänzchen, das bereits in der Desktop-Erde Wurzeln schlägt, wächst in Echtzeit – wie in der freien Natur auch. In den ersten Tagen muß der Besitzer des Pflänzchens nichts anderes tun, als per Doppelklick auf den Blumentopf das Kontrollpanel zu laden, um hier einige Einstellungen zu ändern. Im Kontrollfenster kann der Blumenfreund frisches Wasser nachgießen, mit Dünger dem Wachstum auf die Sprünge helfen, die Lichtverhältnisse ändern und die Temperatur regeln.

Nach ein paar Tagen ist dann der Keimling zu sehen, und ein paar zarte Blättchen ringeln sich aus dem Boden. Bei anhaltend guter Pflege gedeiht die Pflanze weiter und wird ihren Besitzer auf Wochen und Monate getreu begleiten und erfreuen. Wer allerdings vergißt, das zarte Gewächs zu gießen, der muß damit rechnen, daß sich erst die Blätter braun verfärben und dann die ganze Pflanze stirbt.

Die „Desktop Plant" ist ein 3D-Modell der echten Pflanze und kein Fantasieprodukt. Hinzu kommt, daß jede Pflanze völlig individuell wächst – keine zwei Stecklinge gleichen sich, was für Abwechslung bei der zweiten oder dritten Generation sorgt. Wer möchte, kann gleich mehrere Blumen auf einmal züchten, um direkt nachzuschauen, wie unterschiedlich sie gedeihen.

In der Demo ist die Pflanze bereits eine Woche alt, so daß sie schon zu einer ganz beachtlichen Größe herangewachsen ist. Außerdem lebt sie nur einen Monat lang, dann muß schnellstens die Vollversion erworben werden, um den grünen Daumen zu behalten.



Im Kontrollfenster lassen sich alle Einstellungen ändern.



Ein Pflänzchen für den Desktop.

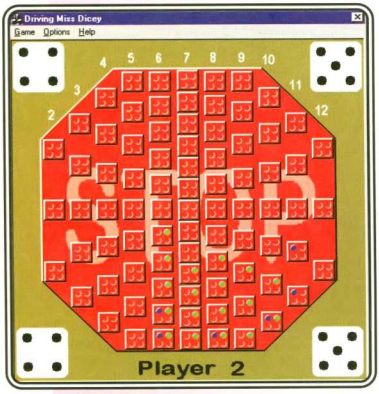
Desktop Plant Azalea 1.3

System: Windows 95
Autor: DeskSoft, Vordere Zollamtstr. 11/23, A-1030 Wien
E-Mail: support@desksoft.com
Internet: http://www.desksoft.com
Preis: 10 $
Tip: ☆☆☆☆

Driving Miss Dicey 2.4

Schweine auf der Leiter

„Driving Miss Dicey“ ist ein sehr ungewöhnliches Würfelspiel für bis zu vier Mitspieler. Die Regeln sind ein bißchen kompliziert, dafür macht das Game aber einen Riesenspaß.



Erst nicht leicht zu verstehen, dann aber ein echter Knüller: „Driving Miss Dicey“.

Um bei dem Würfelspiel „Driving Miss Dicey“ so richtig loslegen zu können, benötigt der Spieler ein ganz spezielles, aufrecht stehendes Brett, das elf Spalten mit vielen Feldern anbietet. Jede Spalte ist mit einer Ziffer versehen – das Spektrum reicht von der Zwei bis hin zur Zwölf.

Nachdem sich bis zu vier Spieler bei dem Game angemeldet haben, kann es gleich losgehen. Derjenige, der an der Reihe ist, würfelt mit vier Würfeln gleichzeitig. Aus dem Wurf darf er sich dann zwei Würfel auswählen, deren Augen zusammengezählt werden. Spätestens jetzt bemerken Sie, welchen Sinn die Numerierung der Spalten im Spielbrett hat: Es handelt sich dabei um die Summen, die bei der Addition zweier Würfelaugen gebildet werden können. Jetzt verstehen Sie auch, warum die Spalten unterschiedlich viele Felder aufweisen – das Spiel orientiert sich an den Wahrscheinlichkeiten. Da eine „7“ leichter zu würfeln ist als eine „12“, gibt es bei der Sieben gleich dreizehn Felder zu füllen, bei der Zwölf hingegen nur drei.

Nur – wozu sind die Felder eigentlich da? Jetzt wird es ein bißchen kompliziert. Jeder Spieler verfügt über drei weiße „Schweine“, die er einem Wurf entsprechend in einen der Schächte des Spielbrettes versenken kann. Nehmen wir an, die drei Schweinchen sind in den Schächten der Ziffern 6, 8 und 11 gelandet. Fortan darf der Spieler nur noch diese Zahlen würfeln. Glückt dies, so werden die Schweinchen um ein Feld angehoben und nähern sich auf diese Weise langsam dem oberen Rand an. Gelingt es aber nicht, eine der drei Zahlen zu würfeln, so sind alle Züge verloren und die Schweinchen werden wieder aus dem Brett entfernt.

Zum Glück kann der Spieler nach jeder Runde überlegen, ob er den Würfelbecher nicht lieber doch weitergeben möchte. In diesem Fall werden alle eroberten Felder in seiner Farbe markiert, und in der nächsten Runde kann er versuchen, an diesem gesicherten Ergebnis wieder anzuknüpfen. Gewonnen hat der Mitspieler, der zuerst drei Spalten vollständig erobert hat.

Driving Miss Dicey 2.4

System: Windows 95
Autor: Jim Brown, PO Box 244, Grant, FL 32949-0244, USA
Internet: http://members.aol.com/Wunder367/WoodWork.html
Preis: 10 $
Tip: ✌✌✌

Durak

Russenkarten

Waldemar Derr und seine Freunde haben ein altes russisches Kartenspiel ausgegraben, um es für den PC neu umzusetzen. Wer die Regeln verstanden hat, kommt bei der Freeware durchaus auf seine Kosten.

Holen Sie den russischen Tschai vom Feuer, klauben Sie die Zimtstangen aus dem Tee, und nehmen Sie eine Nase voll vom heißen Aroma, das nach zuckrigem Wein und nach scharfem Rum schmeckt. Hmmm. Derart gestärkt und auf das russische Spiel „Durak“ vorbereitet, kann es gleich losgehen.

Vier Mitspieler beteiligen sich bei diesem schnellen Kartenspiel, das von den deutschen Programmierern kongenial und mit beachtlicher grafischer Gestaltung umgesetzt wurde.

Jeder Spieler erhält bei „Durak“ sechs Karten, die er verdeckt in der Hand behält. Sobald der erste Spieler an der Reihe ist, spielt er eine seiner Karten aus. Der nachfolgende kann nun eine Karte gleicher Farbe, aber höheren Wertes ablegen, um die bereits ausliegende Karte zu „schlagen“. Oder er nutzt einen Trumpf, um die Karte ebenfalls zu schlagen – die Farbe des Trumpfes wird in jeder Runde in den Ecken des Spielfensters abgebildet. Nachdem eine Karte geschlagen wurde, können alle Mitspieler weitere Karten der gleichen Kategorie abwerfen. Die Spielregeln von „Durak“ sind etwas verwirrend, weil sie streckenweise an MauMau oder an Skat erinnern, trotzdem aber ein eigenständiges Spiel beschreiben. Es lohnt sich mitunter, das 5-Minuten-Tutorial des Spiels mitzumachen, das aber einer Überarbeitung bedarf, damit es verständlicher klingt – viele Fragen bleiben nach der Lektüre noch offen. Klar ist auf jeden Fall, daß eine Runde stets dann beendet ist, wenn keine Karten mehr zu schlagen sind, sechs zu schlagende Karten auch tatsächlich geschlagen wurden oder der aktuelle Spieler alle Karten aufgesammelt hat.

Leider verzichtet das Freeware-Spiel darauf, einen Punktestand anzuzeigen oder einen Gewinner zu küren. So bleibt „Durak“ zwar optisch ein Gewinn, kann aber vom Spielprinzip her nur bedingt überzeugen.



„Durak“ weckt den Russen in dir.

Durak

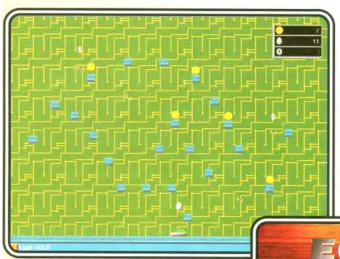
System: Windows 95
Autor: Waldemar Derr, Hainbuchenfeld 29, 29393 Groß Oesingen
Preis: Freeware
Tip: ✌✌✌

Eggit Gold 3

Das goldene Ei

Das goldene Ei hält das Böse davon ab, es sich in unserer Welt bequem zu machen. Leider ist das dumme Ei jüngst in der Sonne geschmolzen – da freuen sich die Finsterlinge. Wenn Sie es schaffen, alle Goldmünzen im Parcours einzusammeln, dann kann endlich ein neues Ei gegossen werden.

Es gibt dämliche und richtig dämliche Hintergrundgeschichten. Und dämlich ist die Story von „Eggit Gold" bestimmt nicht. Aber wenn die Geschichte meln, wird man flugs in einen neuen Level geleitet, der natürlich noch etwas schwieriger zu lösen ist als der vorhergehende. Selbst nach der Absolvierung dieser Level ist das Spiel noch nicht zu Ende – jetzt lassen sich die Hardcore-Level angehen. Wer Spaß an dem Spiel gefunden hat, der nutzt außerdem den integrierten Leveleditor, um eigene Aufgaben zu gestalten.



Sammeln Sie alle Eier im Parcours ein.



Blödsinn ist, so muß das ja nicht unbedingt bedeuten, daß auch das Spiel selbst nur bescheidener Qualität ist.

Beim „Eggit Gold" gilt es, alle Goldmünzen in einem Level einzusammeln. Zu diesem Zweck steuert der Spieler ein ganz normales weißes Ei, das auf einem kleinen Trampolin durch die Gegend transportiert wird. Das Trampolin mit dem darauf herumhopsenden Ei wird mit den Cursortasten wahlweise nach rechts oder links durch den Level gesteuert und zwar so, daß das Ei dabei kleine Plateaus in unterschiedlicher Höhe erklimmen kann. Auf diesen Plateaus liegen denn auch die begehrten Goldmünzen aus, die durch simples Überlaufen aufgenommen werden. Ärgerlich ist nur, daß das Ei ziemlich leicht wieder von den Plattformen herunterfällt. Wer sich gerade erst in mühseliger Fummelarbeit in luftige Höhen gehangelt hat, der ist natürlich ziemlich geknickt, wenn er wieder ganz unten beginnen muß.

Sobald man es aber geschafft hat, alle Goldmünzen einzusammeln, wird man flugs in einen neuen Level geleitet, der natürlich noch etwas schwieriger zu lösen ist als der vorhergehende. Selbst nach der Absolvierung dieser Level ist das Spiel noch nicht zu Ende – jetzt lassen sich die Hardcore-Level angehen. Wer Spaß an dem Spiel gefunden hat, der nutzt außerdem den integrierten Leveleditor, um eigene Aufgaben zu gestalten.

Wesentlich reizvoller als die Münzenjagd ist übrigens das integrierte Special. Hier kullern nacheinander Eier ein geschwungenes Fließband herunter, in das überall orangefarbene Barrikaden eingelassen sind. Diese Barrikaden dürfen auf keinen Fall mit den Eiern in Berührung kommen, können aber vom Spieler per Mausklick aus dem Weg geräumt werden, wenn sich ein Ei nähert. Spätestens ab drei Eiern auf dem Fließband wird dieser Job richtig stressig.

„Eggit Gold 3" wurde mit Corels Click&Create programmiert.

Eggit Gold 3

System:	Windows 95
Autor:	Harbinder Singh Ghag
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

Five+ 1.13

Kugelketten

„Five+" basiert auf einer Spielidee, die derzeit in der Shareware-Szene anscheinend sehr gefragt ist – auf der Heft-CD liegen noch ein paar weitere Umsetzungen des Spielverfahrens vor. Versuchen Sie, fünf gleiche Kugeln auf dem Spielbrett in eine Reihe zu bringen.

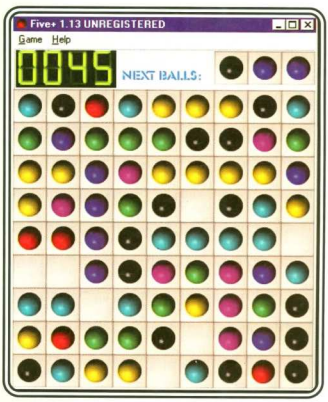
Das Spielbrett von „Five+" setzt sich aus 9 x 9 Feldern zusammen, auf denen beim Spielstart bereits drei Kugeln in zufälliger Verteilung ausliegen. Ziel des Spielers ist es nun, jeweils fünf Kugeln gleicher Farbe in eine waagerechte, diagonale oder senkrechte Reihe zu befördern, so daß sich die Kugeln auflösen – dafür gibt es jede Menge Punkte.

Natürlich ist es kaum möglich, aus drei Kugeln unterschiedlicher Farbe eine Fünferkette in der gleichen Farbe zu zimmern. Oder doch? Sobald eine Kugel auf dem Spielfeld bewegt wird, kontert das Programm dies mit drei neuen Kugeln, die an zufällig ermittelter Position auf das Brett gelegt werden. Bei jedem Zug eines Steines kommen also drei neue Steine hinzu. Da sich das Brett bei diesem Verfahren sehr schnell füllt, ist es sehr wichtig, daß alle Züge mit Bedacht durchgeführt werden.

Ein Stein kann übrigens nur dann von einem Feld auf ein anderes gezogen werden, wenn ein Weg zwischen diesen beiden Feldern offen ist. Gibt es diese Verbindung nicht mehr, so kann der Stein auch nicht gezogen werden.

Immerhin gibt es einen Silberschimmer am Horizont: Schafft es der Spieler, eine Fünferkette auszubilden, so lösen sich die betreffenden Kugeln nicht nur auf, um neuen Platz auf dem Brett zu schaffen. Vielmehr ist es außerdem so, daß das Programm in dieser Runde keine neuen Steine auf dem Brett plaziert, so daß sich der Spieler über eine kleine Verschnaufpause freuen kann. Ab einem bestimmten Zeitpunkt wird das Spielbrett so sehr mit Kugeln angefüllt sein, daß es kaum noch möglich ist, neue abzulegen. In diesem Fall hat das Programm ein Einsehen und wechselt in einen neuen Gebermodus – jetzt wird nur noch eine Kugel pro Runde auf das Brett gesetzt.

In der Testversion startet das Spiel immer wieder von vorne, sobald der Spieler 60 Punkte erzielt hat.



„Five+" macht aus Ihnen ein Planungsgenie – bringen Sie fünf gleiche Steine in eine Reihe.

Five+ 1.13

System:	Windows 95
Autor:	Adrian Grigore
E-Mail:	s1037785@stud-mail.uni-wuerzburg.de
Internet:	http://www.webset.de/software/fivep/
Preis:	10 DM
Tip:	✌✌✌

Four in a row

Mathespiele

Sicherlich kennen Sie Brettspiele wie „Vier gewinnt", bei denen Sie versuchen müssen, vier gleiche Steine in eine Reihe zu bekommen – was der Gegenspieler natürlich zu verhindern sucht. Bei „Four in a row" muß dabei allerdings heftig gerechnet werden.

Manchmal muß man den Shareware-Autoren wirklich Respekt zollen ob ihrer originellen Ideen. Bei „Four in a row" baut das Programm ein Brett auf, das aus acht mal acht Feldern besteht. Beim Start einer neuen Partie werden alle Felder auf zufälliger Basis mit Zahlenwerten gespickt, die von 1 bis 30 reichen. Wie beim Vorbild gilt anschließend für beide Mitspieler die Aufgabe, vier gleiche Steine in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu legen – was der Gegner natürlich durch eilends plazierte Störsteine verhindern möchte.



Rechenkünstler sind bei „Four in a row" im Vorteil.

Bei „Four in a row" dürfen die einzelnen Steine allerdings nicht frei auf den Felder abgelegt werden. Bevor ein Zug getätigt werden kann, gilt es, per Mausklick auf einen von zwei Silberlöffeln ein kleines Drehspiel zu aktivieren, das nach dem Stillstand auf Zahlen zwischen 1 und 6 zeigt. Da zwei Drehspiele zum Einsatz kommen, bleibt der Löffel demnach auch auf zwei Zahlen stehen, etwa auf der 4 und der 2. Diese Zahlen dürfen addiert, subtrahiert, miteinander malgenommen oder dividiert werden. Bei unserem Beispiel kommt der Spieler demnach auf die Ergebnisse 2 (4-2; 4:2), 6 (4+2) und 8 (4x2). Ergo darf ein neuer Stein nur auf diejenigen Felder auf dem Brett gelegt werden, die auch mit der Nummer 2, 6 oder 8 ausgezeichnet sind. Dieser Umstand kompliziert natürlich das Spiel, weil es schwerfällt, strategische Planungen anzustellen und zu befolgen. Zugleich kommt aber auch eine Menge Fun auf, weil das Spiel immer wieder neue Wendungen nehmen kann – etwa wenn es der Gegner partout nicht schafft, eine bereits aufgebaute Zwickmühle zu schließen. „Four in a row" kann alleine gegen den Computer oder zu zweit an einem Rechner gespielt werden.

Wirklich beeindruckend ist die 3D-Grafik, die angesichts der einfachen Spielidee fast schon zu aufwendig umgesetzt wurde. Aber – wer möchte das schon anprangern?

Four in a row

System:	Windows 95
Autor:	Hardcase Productions
Internet:	http://www.Advantage.co.nz/UR
Preis:	$ 10
Tip:	

Grand Chess 1.2

Modernes Schach

Schachfreunde werden entweder entsetzt aufschreien oder die neue Herausforderung annehmen – „Grand Chess" bringt zwei neue Figuren mit ins Spiel.



Die Ausgangssituation.

Christian Freeling vergreift sich am Allerheiligsten der Schach-Freunde – am Spielbrett selbst. Seine Schachvariante wird auf einem Brett mit zehn mal zehn Feldern gespielt. Die Figuren der beiden Kontrahenten, die auf dem Brett den Königsmord proben, werden bei Christians „Grand Chess" auch nicht in zwei Reihen aufgestellt, sondern gleich in dreien – in der hinteren Reihe stehen ganz für sich allein die beiden Türme.

Zwei neue Figuren erblicken bei „Grand Chess" das Licht der Welt. Der **Marshall** erinnert an eine Kombination aus Turm und Pferd und verwendet auch die Zugoptionen dieser beiden Figuren, um neuen Esprit ins Königsspiel zu bringen. Die zweite neue Figur nennt sich **Kardinal** und verknüpft die Charakteristika von Pferd und Läufer miteinander. Wer nicht auf Anhieb weiß, welche Figuren wie zu ziehen sind, der schaut in der Online-Hilfe nach, die alle Figuren genau vorstellt.

Beim Ziehen der Figuren hilft das Spiel aber gerne weiter. Bestehen bei einer angeklickten Figur mehrere Zugmöglichkeiten, so zeigen bunte Marker die betreffenden Zielfelder an. Gibt es hingegen nur eine Zugmöglichkeit, so reicht ein Mausklick auf eine Figur aus, um sie zu bewegen.

„Grand Chess" wird gegen einen Computergegner gespielt, der vor jedem Zug ausgiebig nachdenkt und die verschiedenen möglichen Züge auswertet. Der Gegner geht recht geschickt vor, ist aber mit etwas Übung durchaus zu schlagen. Leider ist es nicht möglich, gegen einen menschlichen Gegner anzutreten. In der Testversion läßt sich „Grand Chess" nur 15 Minuten lang oder für 25 Züge betreiben, dann muß es bereits wieder neu gestartet werden. In 25 Zügen Schachmatt – das ist also das Ziel in der Testversion, das es zu erreichen gilt.



Leider hat der Rezensent die Partie bereits verloren.

Grand Chess 1.2

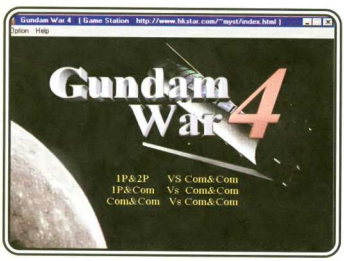
System:	Windows 95
Autor:	MindSports, PO Box 266, 6700 AG Wageningen, Netherlands
Preis:	$ 19,95
E-Mail:	info@mindsports.net
Internet:	http://www.mindsports.net/
Tip:	

Gundam War 4.01

Draufhauen und weg!

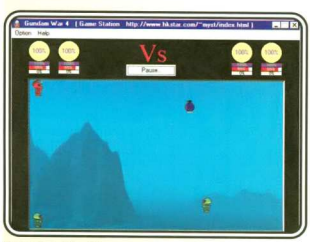
„Gundam War" ist ein Spiel für überzeugte Prügelfreunde. Zwei Außerirdische werden per Tastendruck über das Spielfeld getrieben, um mit Schwert, Pistole und Bazooka auf zwei ebenfalls bewaffnete Feinde loszugehen.

Zitrone des Monats



Der erste Eindruck von „Gundam War" ist eigentlich ganz gut: Das Spiel bietet eine gefällige Grafik, und die Regeln sind auch ganz einfach zu verstehen. Es geht darum, mit den eigenen zwei Figuren die beiden computergesteuerten Kämpfer des Gegners zu besiegen. Und zwar pronto.

Versucht man allerdings, „Gundam War" zu spielen, artet dies leicht in ein Fiasko aus. So wird die eine der beiden eigenen Figuren mit den Tasten <A>, <S>, <D> und <W> gesteuert und über der Tastatur und gerät heftig ins Schwimmen, sobald der Gegner kühl und überlegen angreift. Da rennt man schon einmal kopflos nach oben, wenn doch eigentlich das Schwert gezückt werden soll. Oder man feuert die Bazooka ab, obwohl doch eigentlich ein taktischer Rückzug auf dem Plan steht.



Hau den Alien!

Erschwerend kommt beim Spielverlauf hinzu, daß die Waffensysteme nur bedingt zu gebrauchen sind. Nach jeder Benutzung muß sich erst wieder ein Energiepool aufbauen – in dieser Zeit gilt es, eine andere Waffe zu benutzen oder die Flucht zu ergreifen.

nutzt außerdem auch noch die Tasten <F> (Schwert), <G> (Pistole) und <H> (Bazooka), um zu kämpfen. Das sind allein sieben Tasten für die eine Figur, die man zu steuern hat. Es kommt aber noch die zweite hinzu. Sie muß mit den Zifferntasten des numerischen Ziffernblocks aktiviert werden.

Da „Gundam War" ein sehr schnelles Spiel ist, verknotet man sich nur allzu schnell die Finger

Gundam War 4.01

System:	Windows 95
Autor:	@Game Station
E-Mail:	Myst@hkstar.com
Internet:	http://www.home.hkstar.com/~myst/index.html
Preis:	Freeware
Tip:	

Hangman Deluxe 1.02

Heiteres Wörterraten

Zur Abwechslung mal wieder ein Klassiker: „Hangman Deluxe" läßt Sie in mehreren Sprachen Wörter und Begriffe erraten. Wer das nicht rechtzeitig schafft, der baumelt schon bald am Galgen.

Das Spiel „Hangman Deluxe" gibt sich ganz kosmopolitisch und läßt Sie gleich in mehreren Sprachen Begriffe erraten. Wörterlisten liegen bereits vor für die Sprachen Dänisch, Holländisch, Englisch, Französisch, Finnisch, Deutsch, Italienisch, Latein, Norwegisch, Polnisch, Spanisch, Swahili und Schwedisch. Wer möchte, der editiert die Listen im ASCII-Editor, um sie beliebig zu erweitern oder zusammenzukürzen. Vor allem Schüler können das Programm recht gut verwenden, um die Rechtschreibung von Vokabeln zu pauken.



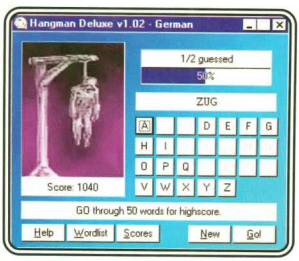
Fröhliches Begriffeknobeln mit dem Galgenmännchen.

Nach dem Aufruf der Software gilt es, mit dem Button *Wordlist* eine der Wörterlisten auszuwählen und auf diese Weise zu aktivieren. Mit *New* wird anschließend ein neues Spiel eingeläutet. Der Button *Go!* lädt das erste Rätsel.

„Hangman Deluxe" wählt nun ein erstes Wort aus dem Bestand aus und präsentiert für jeden Buchstaben im Wort einen Platzhalter. Der Spieler hat jetzt die Aufgabe, das Wort zu erraten. Zu diesem Zweck klicken Sie mit der Maus auf die entsprechenden Buchstaben in der ABC-Leiste. Kommt ein Buchstabe tatsächlich im Ratewort vor, so wird er in den dazugehörenden Platzhalter eingetragen. Kommt er in dem Wort allerdings nicht vor, so wird für Sie ein ziemlich plastischer Galgen aufgebaut.

Sie starten mit einem Punktestand von 1000. 20 Pluspunkte gibt es für jeden richtig geratenen Buchstaben und 20 Minuspunkte für jede Niete. 50 Punkte gibt es außerdem, wenn das Wort korrekt erraten wurde, bevor der Galgen fertiggestellt ist. Wer zehnmal nacheinander einen falschen Buchstaben tippt, der muß auf seine 50 Bonuspunkte verzichten – das nächste Rätsel wird geladen.

Nachdem Sie es geschafft haben, 50 Wörter mehr oder weniger gut zu erraten, zieht das Programm Bilanz und erlaubt es Ihnen, sich im Highscore zu verewigen. Für jede Wortliste wird übrigens eine eigene Highscore-Tabelle geführt.



Hangman Deluxe 1.02

System:	Windows 95
Autor:	Erwin Ravau
E-Mail:	eravau@mail.dma.be
Internet:	http://bewoner.dma.be/eravau/hangman.html
Preis:	Freeware
Tip:	

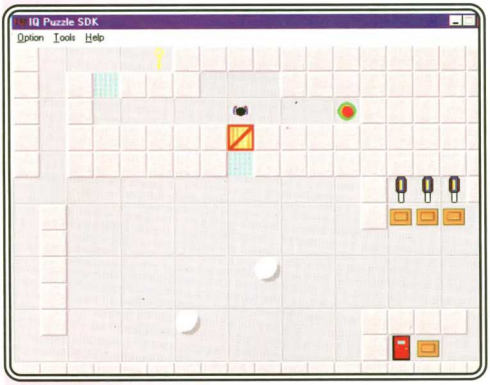
IQ Puzzle SDK 1.0

Scharf nachgedacht

Im Irrgarten des „IQ Puzzles" findet nur der Spieler den rettenden Ausweg, der scharf nachdenkt und alle Schritte bereits im Vorfeld auf ihre mögliche Verwirklichung hin überprüft.

Gefangen! Beim „IQ Puzzle SDK" findet sich der Spieler plötzlich in einem rechteckigen Kerker wieder, der mit Fallen aller Art gespickt ist. Das Ziel des Gefangenen ist es natürlich, seiner Zelle flugs wieder zu entkommen.

Das Fluchtvorhaben ist allerdings gar nicht so einfach in die Tat umzusetzen. Bereits im allerersten Level gibt es z.B. Türen zwischen den einzelnen Räumen, die nur ein einziges Mal zu passieren sind und anschließend jedermann den Durchgang verweigern. Wer da allzu voreilig den auf diese Weise gesicherten Raum verläßt, der schafft es nicht mehr, ihn später noch einmal zu betreten. Etwa, um eine hier ausliegende Kiste mitzunehmen, oder um einen Schalter umzulegen.



Wer findet den schnellsten Weg zum Ausgang?

Ein besonderes Hindernis sind die Laserkanonen, die ihre tödlichen Strahlen quer durch den Raum schießen. Wie soll die aus der Vogelperspektive gezeigte Figur nur an dieser Strahlenbarrikade vorbeikommen? Ein probates Mittel ist es, etwa die Holzkiste in den Strahlengang zu stellen. Oder Steinkugeln. Die Steinkugeln rollen aber, einmal angeschubst, so lange in eine Richtung, bis sie irgendwann auf ein Hindernis stoßen. Mit der Kiste kann man die Steine zwar abbremsen, aber – wenn die bereits im Laserlicht steht, bringt das natürlich wenig.

Gewinnen kann auf Dauer also nur der Spieler, der alle seine Schritte bereits im Vorfeld überdenkt und sich bereits vor dem ersten Zug über den kompletten Lösungsweg im klaren ist.

In der spielbaren Demo ist es nicht möglich, einen der höheren Level gezielt anzuwählen. Vielmehr müssen alle Aufgaben in der vorgegebenen Reihenfolge gelöst werden. Ein Leveleditor zum Programmieren eigener Kerker rundet das Spiel ab.

IQ Puzzle SDK 1.0

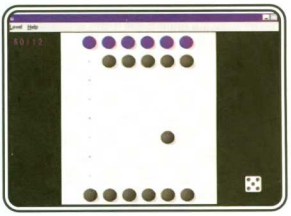
System:	Windows 95
Autor:	Ho Ching Tao, @GameStation
E-Mail:	Myst@hkstar.com
Internet:	http://home.hkstar.com/myst/index.html
Preis:	n.n.
Tip:	✌✌✌

Jamzu 1.0

Jam my Runner!

Na endlich – ein Brettspiel mit einer ganz neuen Idee! Bei „Jamzu" müssen Sie Ihre sechs Runner-Steine quer über das Brett geleiten und zugleich dem Gegner mit zwölf Jammer-Steinen den Weg versperren.

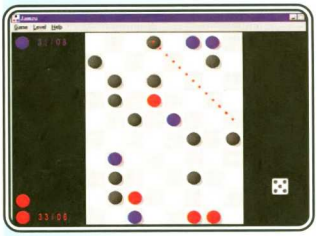
Das Spielbrett von „Jamzu" ist acht Felder breit und neun Felder lang. Zu Beginn einer Partie, die gegen den Computer ausgetragen wird, verfügt jeder Spieler über sechs Runner und sechs Jammer, die so angeordnet sind, daß die Jammer ins Zentrum des Brettes zeigen.



„Jamzu" ist ein Brettspiel mit Ambitionen: Bewegen Sie alle Runner vom Brett.

Nachdem ausgeknobelt wurde, ob der Computergegner mit seinen blauen Runner-Steinen oder der Spieler mit seinen roten Steinen beginnt, wird erst einmal gewürfelt. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf die Würfelaugen für einen ersten Zug verwenden.

Um einen der eigenen Runner-Steine zu bewegen, wird dieser mit der rechten Maustaste angeklickt. Runner-Steine ziehen immer geradeaus über die Felder und zwar zur gegenüberliegenden Brettseite hin. Schafft es ein Spieler, einen Runner über den gegnerischen Brettrand hinaus zu bewegen, so wird dieser umgehend vom Spielbrett genommen. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst alle Runner seiner Farbe vom Brett geführt hat.



Damit genau dies nicht passiert, können die Jammer-Steine verwendet werden. Sie werden mit der linken Maustaste aufgenommen und ziehen diagonal über das Brett. Bei der Bewegung können die Jammer auch Haken und Winkel schlagen und andere Jammer überspringen. Spannend ist, daß der Spieler alle zwölf Jammer bewegen darf – also auch die, die direkt vor den gegnerischen Runner-Steinen stehen.

Probleme gibt es nur direkt im Anschluß an einen verschobenen Jammer. Dieser eine Stein darf eine Runde lang nicht bewegt werden und erhält zur besseren Kennzeichnung einen farbigen Punkt. Zusätzlich dürfen neue Jammer nicht über die vertikale Feldspalte hinweggezogen werden, aus der heraus der Jammer in der letzten Runde gestartet ist. Diese Spalte wird zur besseren Übersicht ebenfalls farbig gekennzeichnet.

Das war auch schon eine Komplettbeschreibung der Regeln – einfach, aber effektiv. Leider ist es nicht möglich, gegen einen Kumpel anzutreten.

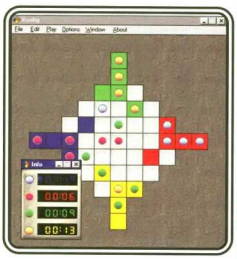
Jamzu 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Heartburn Studios, Inc., PO Box 210477, San Fransisco, CA 94118-0477, USA
E-Mail:	doug@jamzu.com
Internet:	http://www.jamzu.com
Preis:	20 $
Tip:	✌✌✌

Koohg 1.05

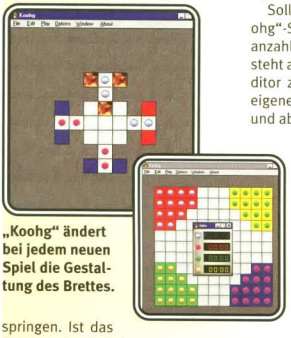
Halma einmal anders

Wahlweise zwei oder vier Spieler treten bei „Koohg" gegeneinander an. Ziel ist es, die eigenen Steine wie beim Halma auf die gegenüberliegende Brettseite zu befördern. Viele verschiedene Level und ein Bretteditor machen „Koohg" zu einer Halma-Variante erster Wahl.



Bei jedem Start einer neuen Runde verwendet „Koohg" ein völlig neu gezeichnetes Spielbrett. Mal ist es vollkommen rechteckig gestaltet, mal erinnert es an eine zerrupfte Raute. So ist kein Spiel wie das vorhergehende – Abwechslung wird bei „Koohg" ganz groß geschrieben.

Wahlweise zwei oder vier Spieler treten bei „Koohg" gegeneinander an, um ihre Spielsteine Halma-like über den Bildschirm zu schubsen. Dabei dürfen die Spielsteine diagonal ziehen und gegnerische oder eigene Figuren geschickt überspringen. Ist das Spiel erst einmal so richtig im Gange, macht vor allem das Springen eine Menge Spaß. Vorausgesetzt, es finden sich ausreichend Figuren auf dem Spielplan, kann man einen Stein gleich vom Startfeld aus in das gegenüberliegende Depot verschieben. Voilà.



„Koohg" ändert bei jedem neuen Spiel die Gestaltung des Brettes.

Wer sich bei der Auswahl des Brettdesigns nicht auf den Zufall verlassen möchte, der lädt gezielt eines von 83 vorhandenen Brettern für vier Spieler oder eines von 48 Brettern für zwei Spieler. Zusätzlich ist es in den „Settings" möglich, die Optik der Bretter zu ändern. Per Mausklick lassen sich etwa die Spielsteine in grinsende Smileys oder in plastische Schachfiguren verwandeln.

Sollte einem überzeugten „Koohg"-Spieler die verfügbare Brettanzahl noch nicht ausreichen, so steht außerdem ein interner Leveleditor zur Verfügung, mit dem sich eigene Brettaufbauten gestalten und abspeichern lassen.

Besonders viel Spaß bereitet „Koohg" im Turniermodus. Hierbei gibt der Spieler vor, wie viele Runden er gerne absolvieren möchte. Sobald diese Runden durchgespielt wurden, kürt „Koohg" den Gewinner des Turniers. Etwas nervtötend ist allerdings, daß die Spielfiguren sehr bedächtig gezogen werden – hier hätte etwas mehr Geschwindigkeit dem Spiel nur gutgetan.

Koohg 1.05

System:	Windows 95
Autor:	Artishock, inc., 520 Madison Ave., 38th Floor, New York, NY 10022, USA
E-Mail:	ts@artishock.com
Internet:	http://www.artishock.com
Preis:	19,95 $
Tip:	

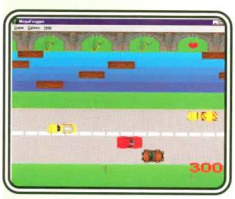
MegaFrogger Beta

Froschgehüpfe

Der „Frogger" lebt. Derzeit versuchen sich viele Klik&Play-Programmierer an der Umsetzung bekannter Klassiker. Wer schon anno dazumal gerne Frösche über die Autobahn geleitet hat, kann dies auch heute wieder tun.

Jetzt im Mai tummeln sich die Frösche wieder bei uns im Teich. Sie blasen sich die halbe Nacht über auf und hoffen darauf, mit ihrem infernalischen Gesang das eine oder andere Weibchen anzulocken. Das Problem, das sich vielen Fröschen in ganz Deutschland stellt, ist: Wie finde ich nur den Weg zum nächstbesten Gartenteich?

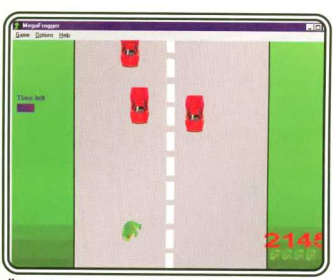
Diese Frage stellt sich auch das kostenfreie Programm „MegaFrogger" in der aktuellen Betaversion. Es baut auf dem alten Klassiker „Frogger" auf, spinnt die Idee aber munter weiter. In den ersten Levels des Geschicklichkeitsspiels dreht sich noch alles darum, eine Handvoll Frösche erst über eine befahrene Straße und dann über einen reißenden Fluß zu manövrieren, so daß sie am Ende in speziell vorbereitete Nischen hineinhüpfen können. Bei der Überquerung des Flusses helfen immerhin lange, in verschiedene Richtungen schwimmende Baumstämme, auf die die Tiere aufspringen können. Wer dabei erst einmal den Bogen rausbekommen hat, der hüpft so schnell nicht mehr daneben und bringt seine Frösche locker zum Ziel. Im zweiten Teil des Spiels gilt es, den Frosch eine Straße entlangzuführen, auf der ihm ständig hupende Autos entgegenbrausen. Während des gesamten Spiels muß der Frosch den entgegenkommenden Autos ausweichen. Immerhin gibt es dabei jede Menge fliegende Eistüten und Pizzas aufzusammeln, die neue Punkte spendieren. Und am Ende der Strecke wartet ein Froschweibchen, um den Quaker zu einem heißen Liebesritt einzuladen.



Über Stock und Stein ins Ziel.

In den höheren Leveln muß sich der Frosch auch noch mit Schlangen, Gürteltieren und Raubvögeln auseinandersetzen. Dafür helfen ihm ab sofort Taucher und Schwimmer dabei, den reißenden Fluß noch sicherer zu überqueren. Alle paar Level gibt das Spiel ein Paßwort aus. Mit diesem Paßwort kann man beim nächsten Spiel gleich da wieder einsteigen, wo man zuletzt das Programm abgebrochen hat.

Statement eines Programmierers im Introschirm des Spiels: „Während der Programmierung dieser Software ist Klik&Play über 6omal abgestürzt."



Über diese Straße muß du hüpfen.

MegaFrogger Beta

System:	Windows 95
Autor:	Marcus Medin
Preis:	Freeware
Tip:	

Mensch Ärgere Dich Nicht 2.17

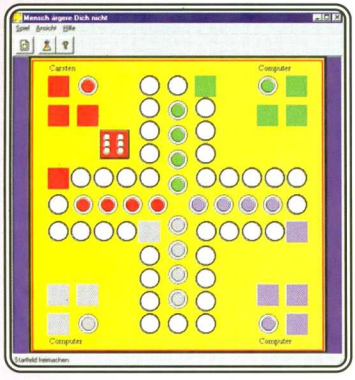
Wider die schlechte Laune

Das Spiel „Mensch Ärgere Dich Nicht" darf in keiner Spielesammlung fehlen. Uwe Dohms wagt sich an den xten Klon des Klassikers heran, hat dabei aber leider keine neuen Ideen zu bieten.

Kaum ist das Brettspiel „Mensch Ärgere Dich Nicht" gestartet, geht die Partie auch schon gleich los. Vier vom Computer gesteuerte Figuren kämpfen animiert um den Sieg auf dem fast originalgetreu nachgebildeten Brett. Im Gegensatz zum bekannten Regelwerk hält sich die Computerumsetzung erst gar nicht mit dem Herauswürfeln einer Figur auf – eine Figur jedes Spielers ist bereits auf dem Startfeld plaziert und kann sofort gezogen werden. Abgesehen von dieser Vereinfachung bleiben die Originalregeln erhalten: Die Spieler ziehen nacheinander ihre Figuren übers Feld. Bei einer Sechs darf eine neue ins Spiel gebracht werden und muß gleich wieder das Startfeld räumen. Sind alle Figuren im Spiel, darf nach einer Sechs noch einmal gewürfelt werden. Die gegnerischen Steine können beim Weg ums Brett herum geschlagen werden, und das Ziel des Würfelkampfes ist es natürlich, die eigenen Steine als erster auf die Zielfelder zu befördern.

Also bleibt alles wie gehabt. Interessant ist immerhin, daß eine Stimme aus dem Off die Augenzahl des Würfels vorliest. Was fehlt, sind allerdings mehr Variationen. Wo ist ein spezielles Brett für sechs Spieler, wie es andere deutsche Varianten anbieten? Wo sind Sonderregeln implementiert, die den Klassiker aufwerten? Auf dieser Ebene herrscht leider Fehlanzeige. Dazu kommt, daß die Online-Hilfe ziemlich dünn ausfällt. So muß der Spieler schon selbst herausfinden, wie er etwa die vier Computergegner ausstellt, um selbst aktiv werden zu können. Schließlich bietet das Spiel von Haus aus nur die Optionen „Computer" oder „Kein Spieler" an. Auf die Idee, diese Vorgaben einfach durch den eigenen Namen zu überschreiben, kommt man natürlich nicht so schnell. Leider erfährt der Spieler auch nicht, was ihn in der Vollversion erwartet oder ob die Testversion eingeschränkt ist.

Dreh dich nicht um, der Figurenklau geht um.



Mensch Ärgere Dich nicht 2.17

System:	Windows 95
Autor:	Uwe Dohms, Schloßstraße 27, 52477 Alsdorf
E-Mail:	info@dohms.com
Internet:	http://www.dohms.com
Preis:	24,90 DM
Tip:	✌✌

Mile Stones 1.02

Autorennen mit Karten

Das bekannte französische Kartenspiel „Mille Bornes" gibt es jetzt auch als Freeware-Umsetzung für den Computer. Wer das Spiel noch nicht kennt, sollte sich gut anschnallen – hier kommt Ihr PC so richtig auf Touren.

Tempo 200 auf der Autobahn? Da sagt so mancher Führerschein leise auf Wiedersehen, wenn die nächstgelegene Radarfalle ganz unvermittelt ihr Rotlicht aussendet. Beim Computerspiel



Geplatzter Reifen bei Tempo 200 – keine Seltenheit bei „Mile Stones".

„Mile Stone" ist dieses Höllentempo allerdings nur förderlich, da der Spieler versuchen muß, in jeder Runde als erster 700 Kilometer zu fressen.

Das schnelle Kartenspiel macht Laune, bietet eine tolle Idee und weist Suchtcharakter auf. Gespielt wird „Mile Stone" gegen den Computer. Beide Parteien erhalten zu Beginn einer Partie sieben Karten zugeteilt, von denen allerdings nur die des Spielers offen aufgedeckt sind. Um den Fight um die Kilometer aufnehmen zu können, muß zunächst eine grüne Ampel ausgelegt werden (Roll), die den Weg freimacht. Erst jetzt ist es möglich, nacheinander Kilometerkarten mit den Werten 200, 100, 75, 50 und 25 auszuspielen. Mit diesen speziellen Karten gilt es also, ganz exakt den Wert 700 herauszufahren.

Der Gegner versucht alles, um das Durchstarten des Spielers zu verhindern. Zu diesem Zweck kann er rot gefärbte Aktionskarten ausspielen, etwa eine rote Ampel oder eine Geschwindigkeitsbegrenzung. Aktionskarten müssen mit einer speziellen Karte aufgehoben und zusätzlich mit einer grünen Ampel bereinigt werden. Die Aktionskarte „Leerer Tank" kann nur durch eine Tankkarte entwertet werden. Und auf einen „Motorschaden" kann nur die „Werkzeug"-Karte gelegt werden. Fies ist auch der platte Reifen, der nur mit einem neuen Reifen repariert werden kann. Toll ist es, wenn man einen von vier Trümpfen ergattert, die nicht nur viele Extrapunkte zählen, sondern einige böse Aktionskarten automatisch abschmettern. Ganz besonders wichtig ist hier die Karte „Freie Fahrt", die alle grünen Ampeln ersetzt – eine echte Erleichterung. Kann ein Spieler einmal nicht bedienen, so muß er eine seiner Karten mit der rechten Maustaste ablegen und eine neue ziehen.

Nach jeder Runde wird Bilanz gezogen. Da eine Runde binnen weniger Sekunden vorbei sein kann, besteht ein Spiel immer aus mehreren Runden. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 5000 Punkte herausgefahren hat.



Mile Stones 1.02

System:	Windows 95
Autor:	Marc Peters
E-Mail:	sendbeer@yahoo.com
Internet:	http://members.xoom.com/ParcPlace
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

Mr. Matt/32 2.056

Höhlen-Hunger

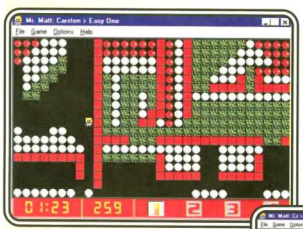
Mr. Matt schürft in unterirdischen Höhlen nach Äpfeln, Karotten, Hamburgern und Kürbissen. Bei seiner gefräßigen Tätigkeit muß Mr. Matt nur aufpassen, daß ihm keine Steine auf den Kopf fallen.

Der Boulderdash-Klon „Mr. Matt" wurde von seinem Programmierer lange Zeit als Freeware verschenkt, kostet in der neuen Version nun aber doch ein paar Bucks – die Qualität des Spiels rechtfertigt den Preis.

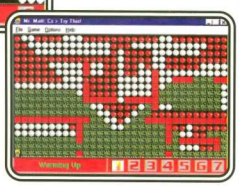
Mr. Matt erhält im Spiel die Aufgabe, alles Freßbare in einem viereckigen Parcours einzusammeln und zu verspeisen. Zu diesem Zweck muß das kleine Männchen nur über die entsprechenden Symbole hinweglaufen. Den unterirdischen Weg bis hin zu den Leckereien gräbt sich Mr. Matt selbst frei, wenn er mit den Cursortasten angeleitet wird. Problematisch sind nur die vielen Steine, die im lockeren Erdreich vergraben sind und der Spielfigur viel zu leicht auf den Kopf fallen, wenn Mr. Matt unter ihnen die Erde beiseitegräbt. Bei einem solchen Treffer verliert die Spielfigur sofort ein Leben und muß von vorne beginnen – keine sehr verlockende Aussicht. Und so muß sich der Spieler schon ganz genau überlegen, wie er seine Gänge gräbt, damit er es wohlbehalten schafft, alle Äpfel im Level einzusammeln.

„Mr. Matt" besteht bereits in der Testversion aus einer Vielzahl einzelner Spieldateien. Sie alle sind in der Spieleauswahl verschiedenen Schwierigkeitsgraden zugeteilt und bestehen jeweils aus mehreren Leveln. Da sollte so schnell keine Langeweile beim Buddeln aufkommen. Hinzu kommt, daß die Level aus den alten Versionen des Spieles unter „Old" gesammelt wurden, während Neukompilationen unter „New" abgelegt sind. Ein echter Gewinn sind auch die vielen Soundeffekte der neuen Version sowie die Möglichkeit, die Benutzerführung von englisch auf deutsch umzuschalten.

Anwender, die sich für das Spiel registrieren lassen, kommen in den Genuß von mehreren Vorzügen. So steht ihnen ein Leveleditor zur Verfügung, mit dem eigene Spieldateien zu generieren sind. Über 500 Level von anderen Spielern werden außerdem auf der Homepage des Programmierers zum kostenlosen Download bereitgestellt, um das Knobelpotential des Spiels noch erheblich zu erweitern. Ein dritter Vorteil ist der Speichern-Befehl, der das aktuelle Spiel jederzeit sichert, so daß es zu späterer Stunde fortgesetzt werden kann.



Seit wann wachsen Hamburger unter der Erde?



Mr. Matt/32 2.056

System:	Windows 95
Autor:	Dr. J.Andrzej Wrotniak, 2057 Happy Lane, Crofton, MD 21114-1917, USA
E-Mail:	70611.3052@compuserve.com
Internet:	http://www.freeflight.com/wrotniak/
Preis:	12 $
Tip:	❀❀❀

Plateau 1.3

Farbenspiele

„Plateau" ist ein Brettspiel mit Tiefgang, das man alleine gegen den Computer oder zu zweit per E-Mail-Kontakt spielen kann. Die Regeln sind sehr kompliziert zu erlernen – aber die Mühe lohnt sich.

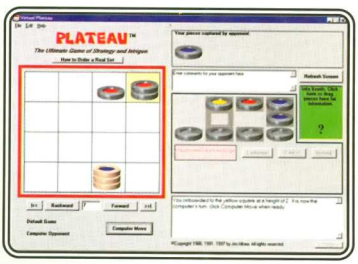
Wer beim Schach bereits ins Gähnen verfällt und sich auch bei Backgammon nicht mehr herausfordern läßt, der versucht sein Glück vielleicht einmal mit „Plateau". Das Spiel ist in der Computerumsetzung kostenlos und soll die Spieler heiß machen auf das „echte" Brettspiel, das für zwanzig Dollar bei den Programmierern bestellt werden kann. „Plateau" ist ein Brettspiel, das sich nicht mal eben nebenbei spielen läßt – man braucht schon etwas Muße und einen klaren Kopf dazu.

Beide Spieler sitzen sich an einem Brett gegenüber, das gerade einmal aus vier mal vier Feldern besteht. Die Kontrahenten verfügen zu Spielbeginn über mehrere kreisrunde Spielsteine: Das Set des einen Spielers ist in beiger Farbe, das Set des anderen Spielers anthrazit gehalten. Einige der Steine weisen im Innenring noch eine zweite Farbe auf – das sind die besonders „starken" Figuren.

In der ersten Runde dürfen beide Spieler einen Turm aus zwei Steinen auf einem der leeren Randfelder errichten. In den folgenden Runden darf man nur noch einen einzelnen Stein neu auf dem Brett ablegen oder alternativ dazu einen Turm bewegen. Ziel des Spiels ist es, einen Turm aus sechs Steinen zu errichten oder sechs Steine des Gegners gefangenzunehmen.

„Plateau" steckt voller gemeiner Intrigen. So kann ein Turm innerhalb eines Zuges – für den Gegner völlig überraschend – in mehrere Einzelteile zerspringen, die sich individuell über das Brett schieben lassen. Steine der einen Farbe bewegen sich dabei nur waagerecht oder senkrecht, die einer anderen Farbe hingegen diagonal. Einzelne Steine können abhängig von der Farbe einen feindlichen Sturm lahmlegen oder einen gegnerischen Stein gefangennehmen. Welche Steine für welche Aktionen zu gebrauchen sind, das erfährt der Spieler im Tutorial, das ein komplettes Spiel einmal zur Erklärung vorführt. Aus eigener Spielerfahrung darf gesagt werden, daß man gleich mehrere Partien spielen muß, um auch nur ansatzweise die Komplexität von „Plateau" zu begreifen. Doch es lohnt sich – die anschließenden Spiele werden mit dem lodernden Feuer der geistigen Gemeinheit begangen.

Eine deutsche Fassung des Spiels ist in Vorbereitung.



Nehmen Sie sechs Steine des Computergegners gefangen.

Plateau 1.3

System:	Windows 95
Autor:	Plateau, PO Box 143, Madison, AL 35758, USA
E-Mail:	jwalbea@advicom.net
Internet:	http://advicom.net/~jwalbea/plateau.shtml
Preis:	Freeware, oder 20 $ für das Originalbrettspiel
Tip:	❀❀❀

Rösselsprung 1.5

Pferdewiehern

Schachfreunde trainieren ihren Geist beim „Rösselsprung". In der Vollversion stehen 75 knifflige Aufgaben parat, bei denen Sie einen Springer nach vorgegebenen Regeln über das Schachbrett bewegen müssen.

Das Spiel „Rösselsprung" haben wir Ihnen bereits in der Version 1.0 in einer alten Ausgabe der „SharePlay" vorgestellt. Inzwischen hat der Autor das Spiel erheblich weiterentwickelt. Mehrere Bugs sind der programmtechnischen Roßkur zum Opfer gefallen, außerdem wurde die grafische Gestaltung des Spiels deutlich verbessert.

Der „Rösselsprung" ist ein spannendes Schachsolitaire, bei dem es darum geht, ein einzelnes Pferd (in den höheren Leveln auch mehrere) über das Schachbrett zu führen, und zwar so, daß es am Ende auf einer Zielposition zu stehen kommt, die in der neben dem Brett einzusehenden grafischen Vorschau angezeigt wird. Es ist gar nicht so einfach, die vorgegebene Spielaufgabe zu lösen, da die Figur nur im Rösselsprung vorankommt – zwei Felder vor, eins diagonal zur Seite.

Der „Rösselsprung" wird gegen die Zeit gespielt, die unerbittlich unten rechts im Fenster abläuft. Immer wenn der Spieler versucht, einen unmöglichen Zug zu tätigen oder auf ein Feld zu ziehen, auf dem die Figur durch eines der zusätzlich auf dem Brett stehenden braunen Pferde zu schlagen ist, ertönt ein durch Mark und Bein gehendes Wiehern – und dem Spieler wird Strafzeit abgezogen. Schafft man es nicht, seine Pferde in der vorgegebenen Zeit ans Ziel zu befördern, so ist eines von acht Leben verwirkt – große rotierende Kugeln zeigen die verbleibenden Restleben an.

Die gestellten Aufgaben werden von Level zu Level schwieriger. Mal müssen gleich mehrere Pferde zugleich verschoben werden, und mal präsentiert das Spiel so viele braune Pferde, daß es fast unmöglich scheint, noch ein Feld zu finden, auf das man gefahrlos ziehen kann.



Geben Sie dem Pferdchen die Sporen.

Wenigstens ist die Anzahl der Züge pro Runde nicht eingeschränkt.

In der Testversion lassen sich zehn Level komplett und ohne Einschränkungen spielen. In der Vollversion sind es bereits 75 Aufgaben (in der ersten Version waren es nur 50), die in der Zeit zu lösen sind. Ein tolles Spiel, grafisch perfekt umgesetzt.

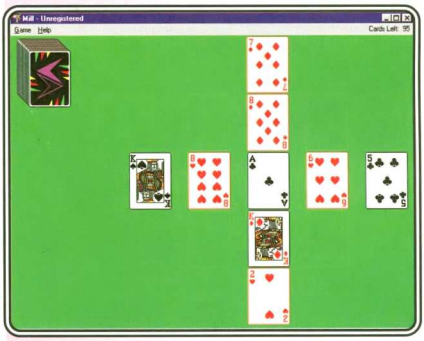
Rösselsprung 1.5

System:	Windows 95, 800x600-Modus
Autor:	Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel
Preis:	30 DM
Tip:	❀❀❀

Russian Solitaires 1.01

Kartenzauber

Es ist kaum zu glauben, aber derzeit ist es einfacher, einen Maikäfer zu fangen als im Internet eine neue Kartenpatience zu finden. Immerhin – notorische Kartendrescher kommen mit dem russischen Solitaire doch noch zum Zuge.



„Mill" ist eine Kartenpatience, die nicht leicht zu knacken ist.

Das russische Kartensolitaire besteht in der Vollversion gleich aus vier Spielen, nämlich aus den Patiencen „Mill", „Topsy-Turvy Queens", „King's Secrets" und „Kenfield". In der Testversion ist nur „Mills" zum Spielen freigegeben.

Nach dem Start einer neuen Partie legt das Programm die ersten Karten kreuzförmig aus – fünf in der Vertikalen und fünf in der Horizontalen, wobei eine zu beiden Reihen gehört, also insgesamt nur neun Karten ausliegen. 95 Karten verbleiben außerdem noch im Stock, so daß sich jeder Spieler ausrechnen kann, daß bei „Mill" gleich zwei Kartenspiele zum Einsatz kommen.

Die mittlere Karte im Kreuz ist immer ein As. Könige können nun von den Armen des Kreuzes auf eines der vier leeren Felder neben dem Kreuz gezogen werden. Das Ziel der Patience ist es bei „Mill", die vier leeren Felder mit vier Sets in gleicher Farbe zu füllen, ausgehend vom König bis hin zum As. Die verbleibenden vier Kartensets müssen allesamt auf dem zentralen As abgelegt werden, und zwar in umgedrehter Reihenfolge – ausgehend vom As bis hin zum König.

Sobald eine Karte aus einem Arm des Kreuzes fortbewegt wird, füllt das Spiel den entstehenden leeren Platz aus dem Stock-Stapel mit einer der verbleibenden 95 Karten auf. Ist kein weiterer Zug mehr möglich, so kann man auch einzelne Karten aus dem Stock umdrehen, um nachzuschauen, ob sie vielleicht zu verwenden sind. Einzelne Karten lassen sich außerdem – falls es denn gerade Sinn macht – von den Königsstapeln auf den Asstapel legen und umgekehrt.

„Mill" ist eine Patience, die recht lange dauern kann und nicht immer aufgeht. Für viele Kartendrescher sind das genau die Kriterien, auf die es ankommt.

Im Menü des Spiels steht eine Undo-Funktion parat, mit der man den letzten Zug rückgängig machen kann. Außerdem ist es möglich, das Rückseitenmotiv der Karten gegen ein neues Bild auszutauschen.

Russian Solitaires 1.01

System:	Windows 95
Autor:	B. Sandberg
E-Mail:	sandberg@solver.vrn.ru
Internet:	http://www.solver-net.com
Preis:	nn
Tip:	❀❀❀

Schafkopf 98

Säue, Wenze, Geier

Was den Nordlichtern ihr Skat, ist den Bayern ihr Schafkopf. Robert Pötterich unternimmt den Versuch, das bekannte Kartenspiel in den Rechner zu übernehmen – für den Fall, daß es nicht gelingt, vier Spieler am Stammtisch zu versammeln.

Schafkopf gehört zu den beliebtesten Kartenspielen in Bayern. An vielen Orten werden sogar richtige Turniere mit Preisgeldern veranstaltet, meistens dreschen die Jungs und Mädels ihre Karten aber lieber ganz unter sich in einer zünftigen Wirtschaft bei einem frisch gezapften Bier.

Im Gegensatz zum Skat dürfen beim Schafkopf gleich vier Leute mitmischen, die jeweils zu zweit gegeneinander antreten. Gespielt wird mit einem deutschen Blatt, so daß statt Pik und Kreuz Eichenlaub und Schellen ins Spiel kommen. Buben und Damen gibt es auch nicht mehr, die heißen jetzt Unter und Ober. Was für manchen Nordländer eine vollkommen fremde Welt ist, das saugen die Bayern bereits mit der Muttermilch auf. Der Name des Spiels stammt übrigens daher, daß früher alle absolvierten Spiele so per Strichliste auf einem Zettel festgehalten wurden, daß am Ende neun Striche einen Schafskopf ausbildeten.

Wie beim Skat, so werden auch beim Schafkopf reihum Karten ausgeworfen, die der Spieler mit der höchstwertigen Karte einstreichen kann. Die Karten zählen dabei nach den Werten As, 10er, König, Ober, Unter, 9er, 8er und 7er. Je nach Spiel sind die Ober, Unter oder Könige die höchsten Trümpfe (siehe Sauspiel, Einzelspiele) und fallen aus dieser Ordnung heraus. Ist dies der Fall, so gilt unter ihnen jeweils die Reihenfolge Eichel, Gras, Herz und Schell. Echte Trümpfe in einer bestimmten Farbe erschweren das Spiel natürlich zusätzlich.

Die Computerumsetzung kommt mit den Spielregeln bestens zurecht und kennt sich auch mit Sonderregeln wie Schwarz und Schneider beim Punktezählen aus. Ärgerlich ist nur, daß der Spieler in der Testversion keinen Einfluß auf die ersten vier Züge nehmen kann. Und regelrecht ätzend ist der Fakt, daß „Schafkopf" immer im Vollbildmodus läuft und sich nicht zum Fenster verkleinern läßt. Ein Unding ist außerdem, daß jedes aufgenommene Spiel erst beendet werden muß, bevor es möglich ist, das Programm zu verlassen.

Die Vollversion wartet mit einer Sprachausgabe und einer Speicherfunktion für den Spielstand auf.



Schafkopf – Sie haben es sich verdient.

Schafkopf 98

System:	Windows 95
Autor:	Robert Pötterich, Mozartstraße 2, 86381 Krumbach
E-Mail:	rob@krumbach.de
Preis:	30 DM
Tip:	☙☙

Schnauz 3.0b

Abgesoffen!

„Schnauz" ist ein einfaches, aber sehr kurzweiliges Kartenspiel, das auch unter den Namen „Schwimmen", „31", „Knacks" oder „Hosen runter" bekannt ist. Meist geht es in geselliger Runde um einen geringen Geldeinsatz.

Während im richtigen Leben bis zu elf Mitspieler (bei einem 36er-Blatt) mitmachen können, spielen in der PC-Umsetzung nur vier Spieler mit. Das sind Sie und drei Computerspieler.

Zu Beginn des Spiels legt jeder Mitspieler drei Münzen vor sich hin und zieht eine der verdeckt auf dem Tisch liegenden Karten. Wer die höchste Karte zieht, gibt als erster. Bei Wertgleichheit entscheidet die Farbe in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo.

Der Geber teilt jedem Spieler einzeln und verdeckt drei Karten aus, sich selbst jedoch zweimal drei Karten. Nachdem der Geber seine ersten drei Karten begutachtet hat, hat er zwei Möglichkeiten: Er behält diesen ersten Wurf und legt den zweiten offen in die Tischmitte. Oder er legt den ersten offen in die Tischmitte und nimmt den zweiten Wurf verdeckt auf. Nun geht's rund.

Der Spieler links vom Geber beginnt nun mit dem Spiel, wobei er folgende Möglichkeiten hat:

Er tauscht eine Karte. Dabei wird zuerst die eigene Karte offen in die Mitte gelegt und dann eine der drei anderen Karten genommen.

Er tauscht alle drei Karten. Dabei legt man zuerst die eigenen drei Karten offen in die Mitte und nimmt dann die drei anderen Karten auf. Hinweis: Es können niemals zwei Karten auf einmal getauscht werden.

Er schiebt. Dabei wird keine Karte getauscht, und der nächste Mitspieler kommt an die Reihe. In jeder Runde darf jeder Spieler höchstens einmal schieben.

Er klopft. In diesem Fall wird ebenfalls nichts getauscht. Nachdem der erste Spieler geklopft hat, kommt jeder noch höchstens einmal dran (außer dem, der zuerst geklopft hat).

Ziel eines jeden Spielers ist es, gleiche Farben mit möglichst hohen Werten oder einen Drilling (drei Karten mit gleichem Wert und verschiedenen Farben) zu sammeln. Die höchstmögliche Punktzahl ist 31 (Schnauz), die niedrigste Punktzahl ist acht (bzw. sieben beim Spiel mit 36 Karten). Ein Drilling zählt 30½ Punkte. Eine Ausnahme sind drei Asse, die als Feuer bezeichnet werden und dann 33 Punkte zählen. Wer am Ende einer Runde die niedrigste Punktzahl hat, zahlt eine Münze in den Pott. Haben mehrere Spieler die gleiche niedrigste Punktzahl, so zahlen sie alle. Hat jemand seine letzte Münze in den Pott gezahlt, dann „schwimmt" er und darf weiterhin mitspielen. Muß ein Schwimmer am Ende einer Runde zahlen, so ist er endgültig ausgeschieden. *(ts/cs)*



Noch besitzen alle Mitspieler ihre drei Münzen.

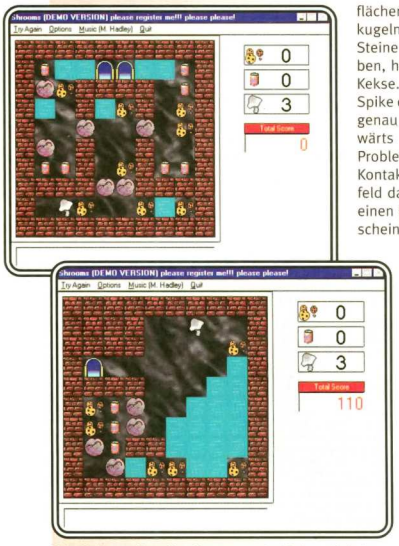
Schnauz 3.0b

System:	Windows 95
Autor:	Thomas Schels, Buckenhofer Weg 32, 91058 Erlangen
E-Mail:	schels-t@t-online.de
Internet:	http://www.shareware.de/autoren/ThomaSchels
Preis:	40 DM
Tip:	☙☙☙☙

Shrooms Demo 2.0

Pilze unterwegs

Es ist schier unglaublich, was für Figuren als Helden für Spiele herhalten müssen. Bei „Shrooms" steuern Sie einen Pilz namens Spike über den Schirm, der mit Feuereifer Kekse und Bier-Büchsen einsammelt.



Pilz Spike auf großer Tour – wo steht das nächste Bier?

Das Spiel „Shrooms" stellt in der Testversion zehn spielbare Level zur Verfügung. In der Vollversion kommen noch einmal 30 weitere Aufgaben und ein Leveleditor hinzu, mit dem sich eigene Aufgaben zusammenstellen lassen.

Bei „Shrooms" steuern Sie einen Pilz kreuz und quer über einen quadratischen Parcours, der mit dicken Mauern in einzelne Bereiche unterteilt ist. Ziel ist es, alle Goodies einzusammeln, als da wären Pilze und Bier-Büchsen (wahrscheinlich handelt es sich dabei um ein Pils). Erst nachdem die letzte Bierbüchse in Spikes organischen Taschen versunken sind, ist es möglich, den aktuellen Level durch eine der Türen zu verlassen.

Leider ist es nicht so einfach, an die ausliegenden Goodies heranzukommen. Oft versperren Wasserflächen und runde Steinkugeln den Weg. Um die Steine beiseite zu schieben, helfen zum Glück die Kekse. Jeder Cookie gibt Spike die Kraft, einen Stein genau um ein Feld vorwärts zu bewegen. Das Problem ist nur, daß jeder Kontakt mit einem Wasserfeld dazu führt, daß Spike einen Keks verliert – wahrscheinlich lösen sie sich im Wasser auf.

Der Keksverlust macht bei „Shroom" denn auch die Hauptschwierigkeit aus, schließlich gibt es gerade einmal so viele Kekse im Raum, daß sich alle störenden Steine beiseite schieben lassen. Wer den falschen Stein bewegt oder allzu unvorsichtig plantschen geht, muß prompt wieder von vorne beginnen. Bis man jedenfalls den richtigen Weg durch einen Level ausgeknobelt hat, vergehen schon einmal ein paar Minuten. Die zehn Level der Testversion lassen sich zügig durchspielen und bereiten eine ordentliche Portion Spaß. Und die nächste Pizza bestellen wir lieber ohne Pilze als Beilage. Nicht, daß wir am Ende noch unseren Spike aufessen.

Shrooms Demo 2.0

System: Windows 3.1
Autor: Snowball Software, James Port, 553 Mast Road Suite 139, Goffstown, NH 03045-5260, USA
E-Mail: snowsoft@earthlink.net
Preis: 8 $
Tip: ✌✌✌

Slot Machine 98 5.0

Zocken am PC

Mit der „Slot Machine" kehrt Las-Vegas-Stimmung auf dem Rechner ein. Die Freeware schafft es tatsächlich, einen Originalapparat 1:1 nachzubilden. Wer möchte, kann sogar eigene Grafiken in das Spiel mit einbauen.

Die „Slot Machine" baut ihre Grafik in der Auflösung 326 x 300 auf dem Bildschirm auf. Das ist ein ziemlich kleines Fenster, besonders wenn man sein Windows in einer hohen Auflösung betreibt. Dafür ist die Grafik aber superb und zeigt dreidimensional einen Einarmigen Banditen, wie er in jedem Kasino der Welt stehen könnte. Links neben dem metallenen Apparat liegt sogar eine Schachtel Zigaretten, und rechts ist der Münzberg des Spielers aufgebaut – es sind solche Details, die sich dem Spieler einprägen.

Die Slot Machine verwendet drei Rollen, auf denen sich die Symbole drehen. Von jeder Rolle sind nach dem Stillstand drei Symbole zu sehen, aber nur das jeweils mittlere bildet die Payline aus. Bevor sich die Rollen allerdings ein erstes Mal drehen, muß der Spieler mit der Maus ein Geldstück aufnehmen und es per Drag and Drop auf den Einwurfschlitz des Apparates bewegen. Mit der rechten Maustaste lassen sich sogar gleich mehrere Quarters auf einmal in den Einarmigen Banditen werfen, so daß man ihn nicht nach jeder Runde neu füttern muß. Wie beim Original, so kann man auch hier am Hebel ziehen, um ein neues Spiel einzuleiten. Tausend kleine Soundeffekte begleiten das Spiel und sorgen für die passende Atmosphäre beim Zocken.

Die „Slot Machine" spielt von Haus aus mit den klassischen Symbolen, also mit Kirschen, Melonen, Orangen, Glocken und Siebenen. Insgesamt gibt es ein Dutzend Gewinnchancen, die stets in der Payoff-Liste einzusehen sind. Cool ist, daß manche Symbole gleich zwei Bedeutungen aufweisen. Da gibt es etwa Symbole, die gleichzeitig eine Sieben und ein Bar-Zeichen enthalten – doppelte Gewinnchancen für alle.

Sehr erfreulich ist auch, daß es fünf Themensammlungen mit neuen Symbolen gibt. Wer möchte, läßt gezeichnete Tiere, Alltagsgegenstände, Werkzeuge oder moderne Symbole über die Rollen huschen. Und in einer Bildbearbeitung lassen sich die Motive leicht gegen eigene Symbole austauschen. Alle Spieler können sich mit Namen im Programm anmelden, um sich nach einer Glückssträhne im Highscore zu verewigen.



Die „Slot Machine" gehört zu den optisch reizvollsten „Banditen" aus der Shareware-Szene.

Slot Machine 98 5.0

System: Windows 95
Autor: Fun Factory
Preis: Freeware
Tip: ✌✌✌✌

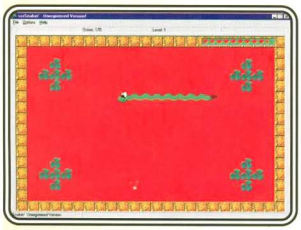
Snakin 1.04

Spiel der Schlange

„Snakin" greift die uralte Idee des Wurmi-Spiels neu auf und spinnt sie kongenial weiter. Mit den Cursortasten steuert der Spieler eine Schlange durch einen Parcours – mit der Auflage, nur ja nichts zu berühren, schon gar nicht sich selber.

Bei „Snakin" könnte ich glatt nostalgisch werden, denn „Wurmi" war das allererste Spiel, das ich jemals auf einem Computer gespielt habe. „Snakin" greift die Idee des Klassikers auf, nutzt aber eine moderne Windows-Grafik, um dem Oldie mehr Esprit einzuhauchen.

Mit den Cursortasten steuert der Spieler eine grüne Schlange über den Bildschirm. Sie kann nicht angehalten werden und darf außerdem auf gar keinen Fall mit den Wänden des Levels kollidieren. Auch einen Kontakt mit dem eigenen Schuppenkleid gilt es zu vermeiden, denn auch dann ist eines von mehreren Leben sogleich verwirkt.



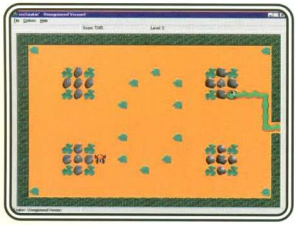
Um einen Level zu überstehen und in den nachfolgenden einzutauchen, muß die Schlange eine vorgegebene Anzahl grüner Giftpilze fressen, die nacheinander an den verschiedensten Stellen im Level materialisieren und durch Überlaufen aufgenommen werden.

Erschwerend kommt hinzu, daß die Schlange mit zunehmender Zeit immer müder wird. Je weniger Energie sie besitzt, umso mehr Goodies muß sie fressen, um sich wieder besser zu fühlen. Um das Chaos perfekt zu machen: Je mehr Goodies die Schlange frißt, desto länger wird sie. Da dauert es dann gleich noch viel länger, um im Level ein paar Pixel voranzukommen – und schon beginnt die Kausalkette von vorne und die Schlange beißt sich (hoffentlich nicht) selbst in den Schwanz.

In der Vollversion stehen 50 Level zur Verfügung, die alle individuell eingefärbt sind und mit verschiedenen Schwierigkeiten aufwarten. Außerdem können Sie in der Vollversion gegen den Computer oder einen Freund antreten.

Weiterhin ist es registrierten Kunden möglich, den Schwierigkeitsgrad anzuheben und den Highscore zu speichern. Mit dem beiliegenden Leveleditor können zusätzlich eigene Level programmiert, gespeichert und ausprobiert werden.

Passen Sie auf, daß sich die Schlange nicht selbst in den Schwanz beißt.



Snakin 1.04

System:	Windows 95
Autor:	Vikram Madan, PO Box 95594, Seattle WA 98145-2594, USA
E-Mail:	vikram@eskimo.comv
Internet:	http://www.eskimo.com/~vikram
Preis:	7 $
Tip:	❀❀❀❀❀

Snooker147 1.0

Englisches Billard

Bei uns in den Kneipen wird Pool-Billard gespielt – mit vollen und gestreiften Kugeln, die nacheinander in den Bandentaschen zu versenken sind. In England kennt man kein Pool, hier spielen die Männer Snooker – eine höchst interessante Variante unseres Regelwerks.

Anders als unser Pool, bei dem gleich viele volle und gestreifte Kugeln zum Einsatz kommen, die mit Nummern versehen sind, wird das englische Snooker nur mit einfarbigen Kugeln ohne weiteren Aufdruck gespielt. Insgesamt gibt es acht verschiedene Farben im Spiel, nämlich 15 rote Kugeln (the reds), und jeweils eine gelbe, grüne, braune, rosafarbene und schwarze Kugel (the colours). Hier wie da ist die weiße Cue-Kugel die einzige, die mit dem Queue berührt werden darf.



Snooker nennt sich die Billard-Variante der Engländer.

Punkte gibt es beim Snooker für jede eingelochte Kugel. Eine rote Kugel zählt einen Punkt, eine gelbe zwei, eine grüne drei, eine braune vier, eine blaue fünf, eine rosafarbene sechs und die schwarze sieben Punkte.

Nun ist es so, daß sich die bunten Kugeln nicht einfach so einlochen lassen. Wichtig ist der erste Kontakt der weißen mit einer anderen Kugel auf dem Tisch. Streift die Cue-Kugel demnach beim Abstoß eine rote Kugel, so darf im gleichen Zug nur eine rote Kugel eingelocht werden. Es ist also nicht erlaubt, eine rote Kugel anzuspielen, um auf diese Weise eine andere einzulochen. Dies gilt als Foul und bringt dem Gegner viele Pluspunkte ein.

„Snooker 147" setzt das faszinierende Spiel in 3D um und zeigt den Tisch aus der Vogelperspektive. Per Mausklick ist es außerdem möglich, die Abschlagwucht der Kugeln vorzugeben oder den Trefferwinkel des Queues auf der weißen Kugel zu bestimmen. Im Gegensatz zum Vorgänger „Poolster" achtet diese Version sehr wohl darauf, ob die Regeln eingehalten werden – immerhin stellt das Programm einen leistungsstarken Computergegner. Die von beiden Parteien erzielten Punkte werden direkt unterhalb des Tisches angezeigt, so daß man sich jederzeit davon überzeugen kann, wer gerade führt.



Snnoker 147 1.0

System:	Windows 95
Autor:	James H. Clark, 46 Rivington Drive, Burscough, Ormskirk, L407RP., England
Internet:	http://freespace.virgin.net/j.h.c/
Preis:	£28
Tip:	❀❀❀❀

Spin 1.33 Beta

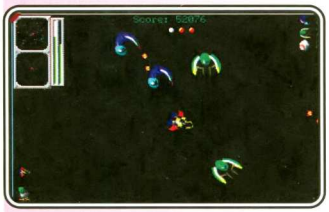
Piratenbande

Im Weltraum ist die Hölle los, seitdem sich grimmige Piraten auf den Überfall wehrloser Tanker spezialisiert haben. Jetzt sind Sie an der Reihe: Räumen Sie unter den Piraten auf, und geleiten Sie die Tanker wohlbehalten als Ziel.

Während wir uns noch über Piraten in der Südsee aufregen, kämpfen unsere Nachbarn vom anderen Stern bereits mit ganz anderen Problemen. Hier blockieren die Jungs mit der schwarzen Augenklappe die intergalaktischen Frachtrouten der Tank- und Lastenraumschiffe. Viele Raumschiffe gingen bereits durch Übergriffe der Piraten verloren – unzählige Leben haben die bösen Buben auf dem Gewissen. Aber jetzt sind ja Sie da. Als gutes Gewissen der Galaxis kreuzen Sie durchs All und achten darauf, daß die Piraten keinen Schaden mehr an Sachwerten und Besatzungen anrichten können.



Mit dem eigenen Raumschiff sind Entfernungen im All für Sie kein Problem mehr. Ein Long-Distance-Radar zur oberen Linken zeigt auf dem Bildschirm den kompletten Weltraumsektor in der Übersicht an. Die Piraten-Raumschiffe sind als rote Punkte gekennzeichnet, weitere Farben weisen auf Frachter, Power-Up-Symbole und simple Meteoriten hin. Gerät ein Frachter in Bedrängnis, so ist sein Hilferuf umgehend in der Statuszeile zu lesen. Zusätzlich kann man ein großes Fadenkreuz im Radar sehen. Mit den Tasten <Pfeil links> und <Pfeil rechts> läßt sich das eigene Raumschiff drehen, während der Spieler mit den Tasten <Pfeil oben> und <Pfeil unten> die Fluggeschwindigkeit vorgibt. Sind sehr weite Entfernungen zu überbrücken, so hilft ein Warp-Antrieb weiter, der mit der <W>-Taste aktiviert wird. Bei einem Feindkontakt schießt der kleine Polizei-Raumer mit der Leertaste wild um sich – nach einigen Treffern zerplatzen die Piratenschiffe. Wurde die Bordwaffe durch die Aufnahme entsprechender Power-Ups aufgewertet, so ist es außerdem noch möglich, mit der <Alt>-Taste nach hinten zu schießen. So kann man immerhin in beide Richtungen gleichzeitig feuern.



Wer es schafft, einen Piraten aus seinem Raumer zu bomben, sollte so nett sein, ihn anschließend im All aufzusammeln – auch dafür gibt es im Spiel noch Punkte.

Fröhliche Piratenjagd im Weltraum.

Spin 1.33 Beta

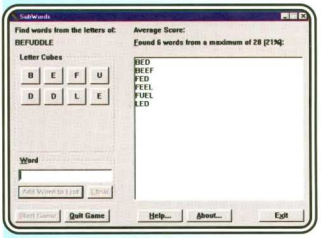
System:	DOS
Autor:	Ground Up Software
E-Mail:	info@groundup.com
Internet:	http://www.groundup.com
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

SubWorlds 1.0

Fröhliches Worteraten

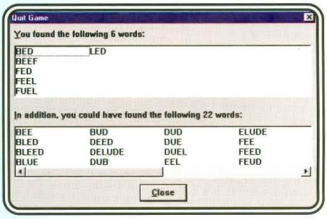
„SubWorlds" macht auf den ersten Blick keinen sehr guten Eindruck – ein Spiel grau in grau ohne irgendwelche Grafikelemente. Und trotzdem: Hat man sich an dem Wortratespiel erst einmal festgebissen, kommt man nicht mehr von ihm los.

Ein Wörterratespiel, noch dazu ein englischsprachiges – in der Vergangenheit haben wir den alle verbleibenden Wörter in einer Tabelle gelistet. So hätten wir auch noch auf die Wörter „Bee", „Bleed", „Blue", „Duel", „Fee" und „Feed" kommen müssen, um nur einige der vorgeschlagenen Alternativen zu erwähnen.



Wie viele Wörter können Sie aus diesen Buchstaben bilden?

Das gesamte Kompendium der Wörter steckt in einer großen Textdatei, die im geeigneten Editor sicherlich ganz gut zu editieren ist. Eines steht jedenfalls fest: Zum Vokabeln lernen oder zum Auffrischen des eigenen Fremdwörterschatzes ist das kleine Spiel bestens geeignet.



Und auf diese Wörter hätten Sie auch noch kommen müssen...

im Interesse unserer Leserschaft immer einen großen Bogen um derartige Spiele gemacht.

„SubWorlds" schaffte es als vermeintliche Niete allerdings binnen kürzester Zeit, unser Büro komplett lahmzulegen. Schuld daran war eine simple Frage, quer durch den Raum gebrüllt: „Sag mal, wie viele englische Wörter kann man denn aus der Vorgabe BEFUDDLE machen?" Mal ganz ehrlich – bislang wußte ich nicht einmal, daß „befuddle" ein englisches Wort ist. „SubWorlds" reicht dem Spieler eine englische Vokabel an und zerlegt sie zugleich in alle einzelnen Buchstaben. Die können nun wieder zu neuen Wörtern zusammengefügt werden. Bei „Befuddle" gibt das Programm einen Satz von 28 Wörtern vor, die zu erraten sind. Uns fielen auf Anhieb die Vokabeln „Bed", „Beef", „Fed", „Led", „Feel" und „Fuel" ein, dann versagte die Fantasie bereits. Das Programm gibt leider keinerlei Tips, sondern wartet hartnäckig auf eine Eingabe. Erst, wenn man das Spiel per Buttondruck verloren gibt, wer-

SubWorlds 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Pocket-Sized Software, 8547 E. Arapahoe Road, Suite J-147, Greenwood Village, CO 80112, USA
E-Mail:	EricTerrell@juno.com
Internet:	http://users.aol.com/ericb98398/index.html
Preis:	10 $
Tip:	✌✌✌

Super Mastermind 98 5.0

Knobelspaß

Das Spiel „Super Mastermind 98“ verhehlt seine Herkunft nicht – es handelt sich bei ihm um einen neuen Mastermind-Klon. Die Grafik ist exzellent umgesetzt, und ein Turniermodus sorgt für noch mehr Fun beim Farbenknobeln.

Wie sein Software-Bruder „Slot Machine 98“, nutzt auch das Spiel „Super Mastermind 98“ eine sehr niedrige Fenstergröße (276x300), die im hochauflösenden Modus von Windows leider dafür sorgt, daß sich die Texte kaum noch entziffern lassen. Aber sei es drum, dafür wirkt die gezeichnete Oberfläche sehr edel.



Raten Sie den Farbcode, den sich der Computergegner ausgedacht hat.

Wie es beim Spiel Mastermind üblich ist, denkt sich das Programm einen Farbcode aus, den der Spieler anschließend zu erraten hat. Der Farbcode ist genau fünf Felder lang und setzt sich aus acht verschiedenen Farben zusammen, die auch mehrfach im Code Verwendung finden können. Angesichts der vielen Kombinationen, die da möglich sind, macht es Sinn, daß der Spieler zwölf Versuche hat, um den Code zu knacken.

Das Spiel selbst ist sehr einfach zu bedienen. Mit dem Button *Music* schaltet man zunächst eine schöne Hintergrundmusik ein, die für die passende Stimmung sorgt. Anschließend wird eine neue Partie mit dem Button *Start* eingeläutet. Um einen ersten Tip in der untersten Reihe abzugeben, klickt der Spieler auf eine Farbtafel rechts im Bild und visiert dann einen noch leeren Slot in der Ratereihe an. Ist der Tip fertig zusammengestellt, drückt der Spieler den Button *Check*, um den Code analysieren zu lassen. Ein weißer Punkt links neben der Ratereihe weist auf eine korrekt gewählte Farbe hin. Bei einem schwarzen Punkt kann man außerdem sicher sein, daß auch die Position einer Farbe stimmt.

Mit dem Button *Clone* ist es übrigens möglich, eine Farbreihe komplett in die darübergelegene Tipreihe zu übernehmen, was Zeit spart, wenn man nur einzelne Farben austauschen möchte. Spaß macht das interne Turnier, das mit *Race* eingeleitet wird und über fünf Runden geht. Hier ist es das Ziel, alle fünf Farbrätsel mit so wenigen Versuchen wie nur möglich zu lösen.



Super Mastermind 98 5.0

System:	Windows 95
Autor:	Fun Factory
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

Through The Woods 1.0

Besuch bei Großmutter

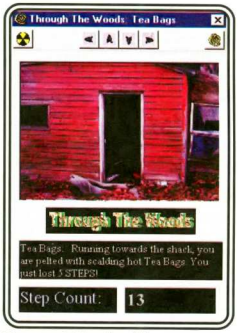
Oma hat heute ihren schlechten Tag und geht mit der Bazooka, dem Rasenmäher, mit Wurfsternen und mit der Machete auf den Spieler los. Der muß alles versuchen, um den lebensrettenden Weg quer durch Omas Wald zu finden.

Großmutter, warum hast du denn so harte Schwielen an den Händen?“ „Damit ich die Bazooka besser halten kann, mit der ich deinen Arsch gleich bis nach Arkansas blase, du blöder Wichtigtuer.“

Keine Frage – Oma ist heute gar nicht gut drauf. Ihr irres Lachen dringt schon von weitem aus ihrem kleinen Wald, in dem sie sich mit ihrem Waffenarsenal verschanzt hat. Das Pech für den Spieler ist, daß er diesen Wald durchqueren muß – lebend. Leider gibt es nur einen einzigen Weg durch den Wald, alle anderen Schritte führen direkt ins Verderben.

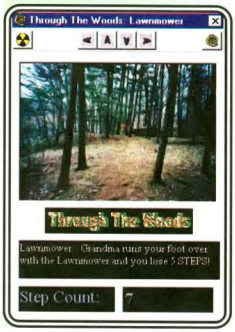
Das durchgeknallte Spiel zeigt in seinem Programmfenster ein Foto von dem Stück des Waldes, in dem die Spielfigur gerade steht. Über dieser fotorealistischen Vorschau sind vier Buttons zu sehen, mit deren Hilfe der Spieler in alle vier Himmelsrichtungen ausschreiten kann. Nach jedem einzelnen Schritt wartet eine neue unangenehme Überraschung auf die Spielfigur, die sich prompt wieder mit Oma konfrontiert sieht: „Machete: Grandma gives you a little demonstration of the sharpness of her Machete as she slices a squirel in half“.

Manchmal hat der Spieler Glück, etwa wenn Oma eine Granate abfeuert, diese aber auf halbem Weg



Oma macht Jagd auf ihren Besucher.

in den Bäumen explodiert und dabei die Vogelwelt ausradiert. Oder wenn Oma hinterrücks umfällt, weil die umgeschnallte Bazooka zu schwer für sie ist. Meistens ist aber die wild gewordene Großmutter im Vorteil. Mit dem Rasenmäher fährt sie dem armen Besucher über die Füße – wieder 5 Punkte weg! Oder sie wirft mit dem Wurfstern auf den Spieler – noch ein Punkt verloren. Sobald der Spieler 30 Punkte verwirkt hat, verliert er das Leben und Oma obsiegt. Erschwerend kommt hinzu, daß es im Spiel jede Menge echter Todesfallen gibt. Ein Schritt zuviel – und der verängstigte Spieler ist Geschichte. Das einzige Manko der irren Story: 28 englische Pfund sind „way to much“ für solch ein Spiel.



Throug the Woods 1.0

System:	Windows 95
Autor:	dav
E-Mail:	davaf@monmouth.com
Internet:	http://www.monmouth.com/~davaf/ttw.html
Preis:	£28
Tip:	✌✌✌

Voyager Mixup

Rettungsmission

Klik&Play-Spiele sind immer dann am besten, wenn man gar nicht bemerkt, daß es sich um solche Spiele handelt. Bei „Voyager Mixup" fliegen Sie eine intergalaktische Hilfsmission, bei der Sie das Leben vieler Kosmonauten retten müssen.

Das bunte Weltraumspiel „Voyager Mixup" gliedert sich in zwei Bereiche.

Zunächst tritt der Spieler an, um in der „Space Rescue Mission" im All gestrandete Kosmonauten einzusammeln. Das eigene Raumschiff wird dabei mit den Tasten <Pfeil links> und <Pfeil rechts> gedreht und kann mit der Taste <Pfeil hoch> Fahrt aufnehmen. Ziel ist es, die vieleckigen Raumkapseln mit dem Sub-Woofer aufzuschießen, um auf diese Weise die in ihnen gefangenen Astronauten zu befreien. Der Sub-Woofer wird mit der <Shift>-Taste ausgelöst. Die nun frei im Raum schwebenden Männer müssen rasch eingesammelt werden, indem der Spieler mit dem Raumschiff über sie hinwegfliegt. Gelingt diese Rettungsmission nicht schnell genug, so gehen die Kosmonauten im All verloren. Während dieser Level als beendet und das Raumschiff kehrt automatisch zur Basis zurück, um die Geretteten abzusetzen. Dabei muß der Spieler den „Hyperspace Jump" vollziehen. Bei ihm gilt es, einem Asteroidenregen auszuweichen. Leider kann man die näher rückenden Asteroiden nicht unter Beschuß nehmen. Vielmehr muß der Spieler rechtzeitig seinen Schutzschild mit der <Shift>-Taste aktivieren. Vorsicht ist allerdings geboten, weil man nur drei dieser Schilde zur Verfügung hat. Schäden, die aufgrund einer Kollision am eigenen Raumschiff entstanden sind, lassen sich durch aufgenommene Power-Ups wieder reparieren.

Da der Spieler sich bei jeder Rettungsmission weiter von der Basis entfernt, wird der „Hyperspace Jump" von Runde zu Runde immer länger und gefährlicher. Also aufgepaßt.



Der Trip ins All ist nicht ungefährlich. Zum Glück stehen mehrere Leben zur Verfügung.

Aktionen darf das Raumschiff nicht mit den Kapseln in Berührung kommen, weil das viel Energie kostet. Neue Energie kann man immerhin durch das Überfliegen von Power-Ups aufnehmen. Sobald zehn Männer an Bord geholt wurden, gilt ein

Voyager Mixup

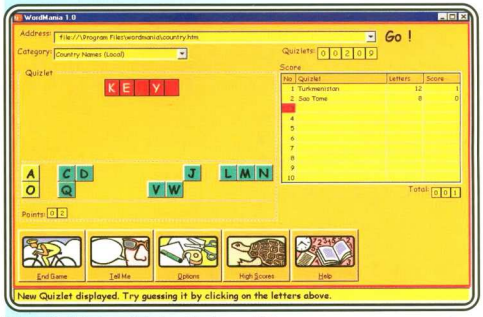
System:	Windows 95
Autor:	Mixdup
E-Mail:	mixdup@universe.co.uk
Preis:	Freeware
Tip:	❦❦❦

WordMania 1.0

Länderpunkte

Zum Abschluß noch ein Quiz. „WordMania" denkt sich einen Ländernamen aus, und Sie müssen ihn so schnell wie möglich Buchstabe für Buchstabe erraten. Dabei stehen Ihnen allerdings nur 14 Versuche zu.

Das englische Wörterratespiel „WordMania" überzeugt mit einer gefälligen Oberfläche und einer netten Spielidee, bereitet allerdings bei der Installation ein paar Probleme. So kopiert das Programm seine Daten automatisch in den Programme-Ordner auf der Festplatte C. Nach dem Start sucht die Software dann nach seiner Wörterliste COUNTRY.HTM – und zwar dummerweise im Ordner „Program Files" anstelle der korrekten Wahl „Programme". Damit das Spiel funktioniert, muß der amerikanische Pfad also unbedingt im Programmfenster von „WordMania" gegen die deutsche Schreibweise ausgetauscht werden – dann klappt's auch mit den Wörtern. Die Wörter, die „WordMania" für die internen Raterunden freihalter auf den Schirm. Um den Begriff zu erraten, klickt der Spieler nacheinander auf einzelne Buchstaben in einer ABC-Leiste. Kommt der Buchstabe im Wort vor, wird er in den dazugehörenden Platzhalter eingefügt. Wenn nicht, so wird dem Spieler einer von 14 Startpunkten abgezogen. Ziel des Spiels ist es, das Quizlet zu erraten, bevor die Punkte verbraucht sind. Nach jeder Runde werden die verbleibenden Punkte in eine stets sichtbare Tabelle eingetragen, und das nächste Wortspiel kann geladen werden. Wer am Ende die meisten Punkte beisammen hat, darf sich auf die Schulter klopfen.Eigene Quizlets auch in deutscher Sprache können bei Bedarf problemlos generiert werden – zu diesem Zweck muß nur eine HTML-Datei editiert werden.



Wer holt sich den nächsten Länderpunkt?

gibt, werden als „Quizlets" bezeichnet. 212 dieser Quizlets liegen bereits in der Testversion vor. Einige davon, nämlich die Ländernamen – lassen sich offline erraten. Die verbleibenden Quizlets, einsortiert in Bereiche wie Filme, Redewendungen, TV-Shows, Hunde und Katzen, können nur bei bestehender Online-Verbindung erraten werden, weil das Programm die Wörter direkt von einer Web-Site ausliest. Sobald eine neue Partie gestartet wurde, gibt „WordMania" das erste Quizlet aus. Für jeden Buchstaben im Begriff zeichnet das Programm einen Platz-

WordMania 1.0

System:	Windows 95
Autor:	4Developers, 912 E.Evelyn Ave., Sunnyvale, CA 94086, USA
E-Mail:	support@4developers.com
Internet:	http://www.4developers.com
Preis:	20 $
Tip:	❦❦❦

Battlezone

Amerikaner gegen Russen

Spielbare 35-MB-Demo auf der Heft-CD



„Battlezone“ nannte sich seinerzeit das wohl erste 3D-Spiel für den Computer überhaupt. Nun, Jahre später, will es ActiVision noch einmal wissen und schickt ein neues „Battlezone“ ins Rennen – ein 3D-Strategiespiel in Echtzeit mit der Spielweise eines 3D-Shooters. Heiß.

Das Spiel „Battlezone“ läßt den Konflikt zwischen den beiden Supermächten USA und UdSSR noch einmal aufleben. Denn der Wettstreit in den späten 50ern, welche Partei es denn wohl als erstes auf den Mond schafft, war nichts anderes als eine verharmlosende Farce. In Wirklichkeit ging es den beiden Geheimorganisationen NSA und CCA nur darum, eine neue Technologie entwickeln, die es erlaubt, echte Raumschiffe zu bauen.



Von dieser Entwicklung durfte die Menschheit allerdings nichts mitbekommen. Auch das Fernsehen veröffentlichte keine Berichte – der Krieg der beiden Supermächte war nicht nur zu brutal für die Weltöffentlichkeit, sondern auch zu geheim.

Noch heute treten die beiden Geheimdienste auf den Planeten unseres Sonnensystems gegeneinander an, im Kampf um die Vorherrschaft im All. Dabei kommen Sie ins Spiel. Sie übernehmen die Rolle eines Kommandanten, der seine Truppen durch die Galaxis führt, um endgültig die Kontrolle über die neuartige Technologie an sich zu reißen – natürlich für den jeweiligen Auftraggeber.



Auf den Schlachtfeldern, die in 29 spielbaren Kampagnen aufgebaut werden, kontrolliert der Spieler 30 verschiedene Fahrzeuge, die alle ihre ganz eigenen taktischen Vorteile haben. Die diversen Infanterie-Spezialeinheiten und mobilen Angriffskanonen setzen sogar ihre eigene Intelligenz ein, um Sie in Ihrem Tun als Truppenkommandant zu unterstützen.



Alles in der Ich-Perspektive

„Battlezone“ erinnert von der Spielweise her an ein Echtzeit-Strategiespiel, wie sie derzeit sehr in Mode sind. Der Spieler muß demnach seine Einheiten taktisch klug plazieren, Kommandos weitergeben, Überfälle planen, Stützpunkte errichten und schützen, Ressourcen ausnutzen und erhalten und überhaupt tausend Dinge gleichzeitig im Auge behalten.

Um allerdings bei allen wichtigen Entscheidungen den Fun nicht aus den Augen zu verlieren, zeigt „Battlezone“ das Geschehen aus der Ich-Perspektive der Spielfigur. Die kann zwar zu Fuß über die staubige Planetenoberfläche rennen, ist aber sicherer dran, wenn sie in einen der Tanks steigt, die sich ebenso leicht in der Ich-Perspektive steuern lassen. Das Geniale: Zerschießt ein Gegner den eigenen Panzer, so kann die Spielfigur zu Fuß weitermachen und versuchen, ein gegnerisches Gefährt zu kapern, mit dem die Mission dann fortgesetzt werden kann.

Die Grafik des Spiels ist grandios, auch wenn sie wieder einmal etwas zu dunkel geraten ist, wie das bei den meisten 3D-Shootern der Fall ist. Die neue Technologie bietet eine volle 3D-Unterstützung und nutzt ein fantastisches Rendering, das auf Bildmaterial der Weltraumorganisation NASA aufbaut, um möglichst realistische Szenarien zu liefern. Das gesamte Terrain ist übrigens deformierbar, so daß es durchaus möglich ist, mit Minen oder Mörsern Krater in die Erde zu ballern.

Zur Orientierung im trüben Gelände nutzt der Spieler am besten sein HUD Head Up Display), das alle wichtigen Informationen passend zum Spielverlauf auf den Monitor schreibt. Unten rechts ist stets der Name des aktiven Waffensystems und ein Statusbericht der Munitionslage abzulesen. Oben links werden alle Befehle gelistet, die derzeit von Bedeu-



Streiten Sie lieber für die Amis oder für die Russen?



Unten links im Bild ist stets das 3D-Radar zu sehen.

tung sind und sich per Tastendruck aktivieren lassen. Cool ist das 3D-Radar, das unten links im Schirm zu sehen ist. Es zeichnet dreidimensional die direkte Umgebung der Spielfigur nach und fügt alle Objekte, Feinde und Bauten als beschriftete und mit einem Farbcode versehene Kringel in diese Übersicht ein. Gerade wenn es gilt, einen Feind zu verfolgen oder eine befreundete Einheit zu patroullieren, ist das Radar eine sehr praktische Angelegenheit.

In der Demo – Übungsstrecke

Die spielbare Demo von „Battlezone" bietet zunächst einmal eine Übungsstrecke an, bei der man die Steuerung des Panzers erlernen kann. Die ist in der Tat etwas gewöhnungsbedürftig, geht einem dafür aber nach ein paar Minuten so sehr ins Blut über, daß man sich fragt, warum um alles in der Welt nicht schon früher daran gedacht wurde, es genau so und nicht anders zu machen.

In der Übungsstrecke gilt es, in einem schwebenden Anti-Schwerkraftpanzer über die ziemlich hügelige Oberfläche eines Planeten zu brausen. Der Parcours ist rechts und links mit gelben Fähnchen abgesteckt, so daß man nicht Gefahr läuft, vom Weg abzukommen. Richtig Tempo macht der Spieler mit der Taste <W>, etwas langsamer voran geht es mit der Taste <Q>. Mit <D> gleitet man nach rechts zur Seite und mit <A> nach links. Um anzuhalten, drückt man die Taste <S>. Wird sie längere Zeit gedrückt gehalten, fährt der Koloß rückwärts. Und mit <E> kann man einen mächtigen Sprung hinlegen.

Während Sie demnach mit der Tastatur vor allem die Geschwindigkeit vorgeben, wird das Gefährt selbst mit der Maus gelenkt. Das erlaubt eine sehr feinfühlige Bewegung auch bei hohen Geschwindigkeiten, zumal die in Spielerkreisen so geschätzte, tatsächlich aber einfach nur ätzende Konträrbewegung (Maus nach oben zieht Gefährt nach unten) diverser Auto- oder Flugsimulationen hier zum Glück nicht gegeben ist.

Mit der linken Maustaste wird die aktive Waffe abgefeuert, mit der rechten Taste ist es möglich, von einer Waffe zur anderen zu wechseln.

Nachdem Sie sich im Übungslevel eingewöhnt und dabei auch den einen oder anderen klaffenden Abgrund übersprungen haben, wird ganz überraschend ein Feindkontakt gemeldet, damit Sie auch an den Waffen trainieren können. Die Peilsender des Panzers zeigen zum Glück die exakte Position des erfaßten Feindes mit einem roten Fadenkreuz an, unter dem die aktuelle Entfernung bis zum Feindobjekt abzulesen ist. Mit Hilfe dieses Fadenkreuzes ist es gar kein Problem mehr, sich ganz gezielt an einen Feind heranzuschleichen, um ihm dann mit einigen Schüssen den Garaus zu machen.



Treffer und versenkt.



Die erste Mission

In der spielbaren Demo steht neben dem Übungslevel auch eine „echte" Mission zur Verfügung.

Sie werden darin zu Fuß in eine freundlich gesonnene Basis auf dem Mond geschickt. Hier wurden vor kurzem unverständliche Funksprüche aufgefangen – irgend etwas Unangenehmes scheint sich anzubahnen. Auf der Basis stehen eine Reihe von Kampfmaschinen und Panzern herum, von denen sich der Spieler einen zum Fahren und Kämpfen aussuchen kann. Um den Panzer zu betreten, auf den die Wahl gefallen ist, reicht es aus, heftig gegen ihn zu laufen.

Sobald dieser erste Schritt getan ist, muß der Spieler den „Recycler" suchen, um einen „Scavenger" zu produzieren – einen gelben Spürnasenpanzer, der nach der Fertigstellung sofort die Basis verläßt, um im Umfeld nach dem seltenen Metall zu suchen, das für die Forschungsvorhaben der Supermächte so wichtig ist. Der Spieler bekommt den Auftrag, den Schürf-Scavenger zu patroullieren, um ihn vor den Übergriffen der Feinde zu schützen.

Mitten im Niemandsland zwischen der einen und der nächsten Basis kommt es dann, wie es kommen muß: Ein feindlicher Gleiter wird gemeldet. Dank des prompt eingeblendeten Fadenkreuzes mit der Entfernungsanzeige kann sich der Spieler sofort auf die Jagd nach dem Feind machen. Der lauert mitunter (von Wiederholung zu Wiederholung verschieden) ganz in Ruhe am Boden eines kleinen Kraters, um erst im letzten Augenblick entdeckt zu werden und sich dann in die Lüfte zu erheben.

Bei der Jagd auf den Feind vergißt man schnell, auf den Scavenger zu achten. Der wird nämlich prompt von einem zweiten Flieger abgefangen und ist – bumms! – Geschichte. Die Lehre aus dem strategischen Schachzug der Feinde zieht der Spieler schnell: Er wurde auf gemeine Weise von seinem Schutzobjekt fortgelockt! Da der Spieler es nicht geschafft hat, seine Mission zu erfüllen, bricht die Demo an dieser Stelle sofort ab. Im nächsten Versuch sollte man deswegen tunlichst darauf achten, an der Seite des Scavengers zu bleiben, um von dieser Position aus gleich beide Flugobjekte mit Raketen oder MG-Dauerfeuer abwehren zu können.

Je nach persönlicher Präferenz kann man es sich aussuchen, ob man für die Amis oder für die Russen spielt. Am meisten Fun macht das Strategiespiel sicherlich mit mehreren Freunden im LAN (Netzwerk) oder im Internet. Im Deathmatch-Modus kann man gar gegen sieben andere Spieler gleichzeitig antreten.



Angriff der Schwebepanzer.

Battlezone

System:	Windows 95, DirectX 5.0
Hersteller:	ActiVision
Vertrieb:	ActiVision
Internet:	http://www.activision.de
Tip:	☄☄☄☄☄



- 420 scharfe Fotos
- 2 sexy Videos
- 12 Erotik-Textuen
- 50 Shareware-programme
- Vollversion Pink Spider
- Reportage: Burning Man

Jetzt im Zeitschriften-handel für nur DM 12,90!

Das neue Erotik-CD-Magazin für digitale Erotik und Lifestyle

Auf der CD:

3 Vollversionen
333 Aktfotos von Jürgen Birner
2 aufregende Sex-Videos
50 Sharewareprogramme

Im Heft:

Windows 95 optimieren mit TuneUp 97
Fetisch-Girls im Internet
Erotik-Kunst: Online-Sexmagazin „Nerve"
3D-Schriften konstruieren
Galerie: Freiluft-Erotik von David Schoen
Reportage: Internet-Sexclubs

Mit CD-ROM!





Kampf ums Wasser

„Dark Reign“ nennt sich ein weiterer Vertreter der derzeit so beliebten 3D-Strategiespiele im Dunstkreis des Bestsellers „Command & Conquor“. Bei „Dark Reign“ helfen Sie einigen Rebellen dabei, es mit dem übermächtigen Imperium aufzunehmen.

Wir befinden uns im 27. Jahrhundert, also weit in der Zukunft – viele Generationen weg von der Frage, wer demnächst deutscher Bundeskanzler wird oder ob das Benzin bald wirklich fünf Mark pro Liter kostet. Im 27. Jahrhundert dreht sich alles um das Wasser, das – knapp geworden – mittlerweile vom Imperium kontrolliert und nur in viel zu geringen Dosen an die Bevölkerung ausgegeben wird.

Das diktatorische Gebaren der Imperialisten ist vielen Menschen ein Dorn im Auge. Und so formiert sich einmal mehr ein mutiger Rebellentrupp, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Mächtigen zu stürzen. Doch der anvisierte Machtwechsel sollte möglichst schnell erfolgen, da die Herrschenden bereits kurz davor sind, einen ganz besonderen Trumpf in die Hände zu bekommen: Ein im Strata-System gestrandeter Wissenschaftler trägt im Kopf alle Formeln mit sich herum, die benötigt werden, um die ultimative Waffe zu bauen.



Dschungelkampf

„Dark Reign“ legt beim Krieg der Rebellen weniger Wert auf die Taktik und Strategie als vielmehr auf die Action. Dies zeigt sich bereits in der spielbaren Mission der Demo.

Diese Mission nennt sich „Prison Break“ und spielt in einer morastigen Sumpflandschaft mit wilder Vegetation, wie man sie auch in den Everglade-Sümpfen von Florida vermuten könnte. Doch die Story will uns weismachen, daß wir uns auf dem unbewohnten Planeten Rhent befinden. Na, auch okay. Hier wird anscheinend Commander Radec von den Imperialisten gefangengehalten – nicht alleine, sondern in bester Gesellschaft vieler weiterer Gefangenen. Gerüchte besagen, daß die Wissenschaftler der Imperialisten dabei sind, genetische Experimente an den Gefangenen durchzuführen – wahrscheinlich gilt das Genfer Abkommen im 27. Jahrhundert nicht mehr sehr viel. Wie dem auch sei: Der Spieler bekommt die Aufgabe, mit einem Stoßtrupp in das Camp der Feinde vorzudringen, alle feindlichen Einheiten zu zerstören und Commander Radec zu befreien.



Beim Start der Mission steuert der Spieler einen Scout und mehrere schwer bewaffnete Kämpfer durch das mückenreiche Gelände. Um die Jungs zu bewegen, klickt man sie ganz simpel an und weist dann mit der Maus auf das Ziel, das es zu erreichen gilt. Alternativ dazu



Im Dschungel können sich die Einheiten leicht hinter den Bäumen verstecken.



kann der Spieler ein Rechteck mit der Maus aufziehen, um anschließend alle in diesem Bereich befindlichen Einheiten auf einmal zu steuern. Aus der Vogelperspektive kann man ganz gut dabei zuschauen, wie sich die Soldaten animiert durch den Morast und den Dschungel kämpfen – das Terrain ist hier nicht einfach nur nett anzuschauende Textur, sondern tatsächlich „real". Das bedeutet, daß die Einheiten sich hinter Bäumen und Hügeln verstecken können und daß es einfacher ist, einen ebenen Weg entlangzulaufen, als sich durch dichtes Gestrüpp zu kämpfen.

Für jede Spielfigur kann der Spieler außerdem vorgeben, wie sie sich im Kampf zu verhalten hat und wieviel eigene Intelligenz ihr zuzubilligen ist. Intelligente Krieger ergreifen bei einer Übermacht schon einmal das Hasenpanier oder kümmern sich darum, den Rücken der Truppe zu sichern. Strategen tüfteln jetzt sicherlich stundenlang herum, um den Trupp mit allen nur erdenklichen AI-Einstellungen auf Vordermann zu bringen. Die Taktiker unter uns schleichen sich auch bestimmt lieber im Geheimen durch den dichten Dschungel, anstatt den breiten Trampelpfad zu wählen, der natürlich keinerlei Deckung verspricht.

Immer feste drauf!

„Dark Reign" ist aber zum Glück keines dieser Spiele, bei dem man sich zwingend in einen zweiten Napoleon verwandeln muß. Wer keine Lust darauf hat, mehrere Schritte im voraus zu denken, der markiert einfach alle seine Mannen und marschiert im Stoßtrupp munter drauflos.

Alle feindlichen Soldaten und Panzer, die dem Trupp nun in die Quere kommen, werden einfach über den Haufen geballert. Dabei zeigt sich, daß Taktiken schön und gut sind, es letztendlich aber nur darauf ankommt, wer die besseren und die meisten Waffen hat. Ein einzeln ins Feld vorgeschickter Spion wird halt schnell von feindlichen Kugeln zersiebt. Rückt man allerdings gleich mit voller Besetzung an, so lassen sich die Feinde leicht überrumpeln und gehen im Sperrfeuer drauf. Man darf bei dieser Strategie nur nicht in die Verlegenheit geraten, auf einen übermächtigen Gegner zu treffen.

Die Soldaten kämpfen von selbst, sobald ein Gegner auftaucht. Der Spieler kann das Feuer aber mit der Maus auf bestimmte Gegner konzentrieren und auf diese Weise Einfluß auf einen gerade stattfindenden Fight nehmen. Zusätzlich ist es möglich, einzelne Einheiten in Echtzeit umzudirigieren, wenn sie in der Schlacht gerade einmal nicht optimal stehen. In der Demomission schlägt man sich auf diese brutale Weise leicht durch. Nach und nach stößt der Trupp dabei auf kleine Gefangenenlager, die sich betreten lassen. Prompt wechseln Mediziner, Mechaniker, Söldner und viele andere Einheiten das Lager und schließen sich den Rebellen an. Die Schlagkraft der Truppe wird demnach immer höher, je weiter man sich in den Sumpf vorarbeitet. Das ist auch dringend notwendig, weil im Zentrum des Sumpfgebietes das Hauptgefangenenlager lokalisiert ist. Und das ist bestens bewacht.



Selbst in den unwirtlichsten Gebieten werden noch erbitterte Kämpfe ausgetragen.

Klug ist, wer die neuen Einheiten etwas genauer unter die Lupe nimmt. Die Mediziner verarzten etwa automatisch alle angeschossenen Soldaten – und sollten deswegen besonders gut beschützt werden. Und mit dem Mechaniker und einer Planierraupe läßt sich an einer gut gesicherten Stelle leicht ein eigenes Hauptquartier errichten, das außerdem eine Trainingshalle und ein Wasserverwertungswerk enthält. Automatisch beginnen dann kleine Wagen damit, Wasser von einer nahegelegenen Quelle einzusammeln und zu verarbeiten. Dafür gibt es pro Abfüllung 3000 Credits, die sich wieder gegen neue Gebäude eintauschen lassen. Schon bald entsteht eine Infrastruktur, mit deren Hilfe sich neue Scouts, Krieger und Kämpfer in fast beliebiger Zahl „züchten" lassen. Ein probates Mittel, um seine Kampfeskraft zu erhöhen.

Daß „Dark Reign" noch mehr sein kann als eine simple Prügelorgie mit viel Action und einer schönen, detailgetreuen Grafik, zeigt auch der Übungsmodus der Demo. Er konzentriert sich ganz auf die Vermittlung des Wissens, wie sich die verschiedenen Gebäude und Fabriken errichten lassen, deren Dienste der Spieler während einer Mission für sich nutzen kann. Hier lernt man auch, Wasserquellen für sich zu erschließen, die natürlich erst einmal zu finden sind.

Vorzüge der Vollversion

In der Vollversion stehen viele weitere komplexe Missionen zur Verfügung, die sich alleine oder im Multiplayer-Modus spielen lassen. Der Multiplayer-Modus ist natürlich die Krönung eines jeden Strategiekriegspieles, weil sich hier zwei Spieler direkt miteinander messen können. Es macht eben viel mehr Spaß, die Einheiten eines Kumpels explodieren zu lassen als die Soldaten eines seelenlosen Computergegners.



Die grünen Energiebalken über allen Einheiten zeigen an, wie „gut" es ihnen noch geht. Treffer lassen den Pegel sinken.

Mit dem der Vollversion beiliegenden „Mission Construction Kit" ist es außerdem möglich, eigene Missionen und Szenarien zu programmieren. Im Editor positionieren Sie Ihre Einheiten, legen die künstliche Intelligenz aller Soldaten fest und beschreiben die Ziele der Missionen.

Wer mit „Dark Reign" seinen Spaß hat, findet im Fachhandel bereits ein Mission-Addon mit vielen neuen Spielmissionen.

Dark Reign

System:	Windows 95, DirectX
Hersteller:	Auran
Vertrieb:	ActiVision
Internet:	http://www.activision.de
Tip:	

Spielbare 49-MB-Demo auf der Heft-CD!

In den Trümmern dieser Welt



„Forsaken", das bedeutet übersetzt „verlassen", „im Stich gelassen" oder „aufgegeben". Eine treffende Vokabel, um den Zustand unserer Erde im Jahre 2113 zu beschreiben. Nach einer gigantischen Kernfusionsexplosion ist alles Leben auf dem Planeten erloschen, und intergalaktische Hasadeure beginnen damit, die letzten Schätze der Erde zu plündern.

„Forsaken" ist das zweite Sequel zu dem in Fankreisen äußerst geschätzten 3D-Spiel „Descent". „Descent" revolutionierte vor einigen Jahren das Genre der 3D-Shooter, indem es das räumliche Geschehen auf dem Bildschirm in ein total verwinkeltes Röhrensystem zwang, bei dem die Feinde nicht nur wie üblich von allen vier Seiten, sondern sogar von oben und unten angreifen konnten. „Descent 2" war mit seinen neuen Leveln ein ähnlich großer Erfolg, der allerdings nicht noch einmal zu toppen gewesen wäre.

Aus diesem Grund sind die Entwickler in Klausur gegangen, um als Teil 3 ein völlig neues Spiel mit zeitgenössischen Features zu entwickeln. Das Warten auf „Forsaken" hat sich jedenfalls gelohnt. Das Spiel bietet ein ähnliches 3D-Szenario wie die „Descent"-Abenteuer, hat spieltechnisch und vor allem optisch aber viel mehr zu bieten.



Die Qualität der Lichteffekte von „Forsaken" ist schier unerreichbar.



Feuer frei!

Was ist eigentlich passiert?

Wir schreiben das Jahr 2113. Für die Terraner ist das kein sehr glückliches Jahr. Die Probleme der Menschheit sind jedenfalls ein bißchen größer geworden – es reicht jetzt nicht mehr aus, ein paar marodierende Grubenroboter auf einem unbedeutenden Kolonieplaneten auszumerzen, wie das im Vorgänger „Descent" der Fall war.

Die Menschen haben damit begonnen, die Atome zu sprengen, um neue Energiequellen nutzbar zu machen. Gleich beim allerersten Versuch kam es leider zu einer heftigen Fusionskatastrophe, in deren Folge eine gigantische, tödliche Schockwelle durch das gesamte Sonnensystem lief. Die Menschheit ist in diesem nuklearen Overkill ums Leben gekommen – das komplette System der Terraner ist nun nichts weiter als ein gigantischer Schutthaufen, in dem sich auf lange Zeit keine einzelne Zelle mehr teilen wird.

Die Nachricht von der Auslöschung der Terraner verbreitete sich in der Folge mit einer immensen Geschwindigkeit durch die Galaxis und erreichte auch bald die Hohen Senatoren der Imperial Theocracy – einer Kontrollinstanz des Multiversums. Eine erste Erkundungstruppe schlachtete prompt die letzten Ressourcen den Planeten aus und richtete eine Robotergarde ein, um über den atmosphärenlosen Steinhaufen zu wachen, der früher als Erde bekannt war.



Angriff der Biker.

Und hier beginnt das Spiel. Söldner aus allen Ecken des Universums, jede Menge Abzocker und bewaffnete Tagediebe wagen sich in das verlassene Solarsystem, um ihrerseits herauszufinden, ob es noch verwertbare Dinge auf dem Planeten gibt, die es sich zu klauen lohnt. Alle gegen alle – das ist das Szenario, das auf den Spieler wartet.

Lichteffekte in allen Farben

In der Demo kann der Spieler bereits einen guten Eindruck von



Jede Menge Roboter voraus.

„Forsaken" gewinnen, da die beiden Level „Volcano" und „Subway" im Single-Player-Modus uneingeschränkt zur Verfügung stehen.

Als Gefährt dient diesmal ein fliegendes und mit vielen Extras versehenes Raum-Motorrad, das ein Stück weit über dem Boden schwebt und sich mit den Cursortasten oder mit der Maus in alle Richtungen steuern läßt. Wieder besteht der Parcours aus weitläufigen Räumen und vielen Röhren, die in allen nur erdenklichen Winkeln und Biegungen von den Hallen abzweigen. Wer erst einmal nach unten in eine Röhre eingetaucht ist, mehrere Abbiegungen in den verrücktesten Gradwinkeln genommen hat und dann plötzlich von der Seite in einen neuen Raum gedrückt wird, der verliert schon einmal das Gefühl für oben und unten. Zum Glück wird das eigene Gefährt immer dann automatisch in die korrekte Gravitations-Ausrichtung gedreht, wenn es zu einem Feindangriff kommt. Und das ist praktisch ständig der Fall.

Die Feinde, also die von den Senatoren installierten Wachroboter, lauern wirklich in jedem einzelnen Raum. Das Tückische dabei ist, daß die meisten Roboter sich erst dann bemerkbar machen, wenn der Spieler in einen neuen Raum hineinrollt. Dann rattern plötzlich Panzer aus Nischen in den Wänden, lassen sich Flugroboter aus Öffnungen in der Decke herab und schießen andere Drohnen aus einem zuvor noch verborgenen Gang. Wer jetzt noch nicht die Steuerung seines Motorrollers im Griff hat, der geht schnell im feindlichen Feuer drauf – es ist leicht, bei „Forsaken" zu sterben.

Ganz besonders fies sind Roboter, die sich so perfekt tarnen, daß sie erst dann zerstört werden können, wenn sie sich regen. Der vorsichtige Spieler ahnt mitunter schnell, daß schwarze Deckenaufsätze nichts anderes als feindliche Roboter sind. Bevor er den Raum allerdings nicht betreten hat, kann er Rakete um Rakete in die Aufbauten feuern, ohne daß etwas passiert. Erst bei einer Annäherung entfalten die Aufsätze tentakelähnliche Waffenarme und beginnen mit dem Feuer auf den Spieler. Und sie sind auch erst dann zu zerstören.



Fliegen über den Lavastrom.

Immerhin kann der Spieler sich gegen die ständigen Angriffe wehren und mit der linken Maustaste eine Primärwaffe oder mit der rechten Taste Raketen abfeuern. Zerplatzen die Feinde dann endlich in einem Blitzgewitter, so bleiben jede Menge plastische Power-Ups in der Luft hängen, die durch Überfliegen aufgenommen werden. Sie spendieren neue Schutzschilder, andere Waffensysteme und vor allem Upgrades für die Primärwaffen. Schon bald schießt der Spieler in allen Farben des Spektrums aus sechs oder sieben Rohren gleichzeitig.

Es ist der helle Wahnsinn (im wahrsten Sinne des Wortes), wie „Forsaken" mit den Lichteffekten der Waffen spielt. Die grell leuchtenden Projektile und Laserstrahlen illuminieren beim Abschuß einen ganzen Raum und schaffen so kurzfristig eine fast übersinnliche Atmosphäre, die in Spielen dieser Art bislang noch ihresgleichen sucht. Hinzu kommt das filigrane Artwork der Räume, Gänge und Gegner – selten wirkte ein 3D-Shooter so realistisch und futuristisch zugleich. Aufgrund der 3D-Ich-Perspektive hat man als Spieler jedenfalls wieder das deutliche Gefühl, live mit am Ort des Geschehens zu sein.

Wer zuviel staunt, bezahlt das leicht mit dem Leben. Zum Glück kann man bis zu fünf Leben verbrauchen, bevor es heißt: Game over. Um den Spielspaß zu erhöhen, müssen Goldbarren als Power-Ups eingesammelt werden – mit ihnen kann man sich ab und zu ein neues Leben kaufen, wenn es denn an der Zeit ist. Ärgerlich ist, daß man nach einem schnellen Strahlentod wieder am Levelanfang den Kampf aufnehmen muß. Da die bereits abgeschossenen Feinde tot bleiben, muß der Spieler nun lange, leblose Röhren noch einmal durchfliegen – langweilig.

Bis zu 16 Spieler im Team

In der spielbaren Demo steht auch der Multiplayer-Modus zur Verfügung. Wer möchte, kann in diesem Demo mit bis zu vier Bikern im Deathmatch-Modus ein Spiel auf Leben und Tod aufnehmen. Die vier Fahrer messen ihre Fähigkeiten im Bio-Dome, in dem das Motto „Leben oder leben lassen" gilt. In der Komplettversion können bis zu 16 Spieler am Deathmatch-Modus teilnehmen. Das Multiplayer-Spiel unterstützt (in beiden Versionen): IPX, Modem, serielle Verbindung.

In der Vollversion lassen sich vier verschiedene Modi für das Multiplayer-Spiel aufnehmen: Anarchy, Bomb Tag, Team Games und Capture the Flag. Im Gemeinschaftsspiel kann ein Zusammenschluß der Rechner über das Internet, über ein Netzwerk, über eine serielle Verbindung oder über eine Modem-Connection erfolgen.

Im Single-Player-Modus stehen 15 Level zur Verfügung, wobei der Spieler aus 16 Charakteren einen auswählen kann. Im Deathmatch-Modus lassen sich zehn Level ausprobieren. Über 30 Power-Ups helfen dann auch dabei, das eigene Bike aufzurüsten, um es den intelligent agierenden Feinden so schwer wie möglich zu machen, einen Treffer zu landen. Zusammenfallende Wände, einstürzende Decken, Unterwasserbereiche, Lavaströme, Space Shuttles und ziemlich finstere Boß-Gegner sorgen weiterhin für so viel Spaß wie nur möglich.

Tastaturbelegung

<A> – Vorwärts
<Y> – Rückwärts
Cursortasten – Drehen in alle vier Richtungen
<Alt> – Gleiten
<STRG> – Primärwaffe abfeuern
<Leertaste> – Sekundärwaffe abfeuern
<Q> – Kurvenlage links
<E> – Kurvenlage rechts
<B> – Minen legen
<Ende> – Durch Waffen schalten
<ESC> – Spiel unterbrechen (auf Menü zugreifen)
<F1> – Schnelltaste für Tastaturkonfiguration
<F4> – Bildschirmtext löschen
<F6> – Rückspiegelsicht

Primärwaffenauswahl
<1> – Trojax
<2> – Suss-Geschütz

Sekundärwaffenauswahl
<6> – MUG
<7> – Solaris
<0> – Gravgon

Forsaken

System: Windows 95
Vertrieb: Acclaim
Internet: http://forsaken.com + http://www.acclaim.de
Tip: ✌✌✌✌✌

Spielbare 55-MB-Testversion auf der Heft-CD

STELLUNGSKRIEG



Der Norden und der Süden von Terra Nova stehen sich in einem erbitterten Stellungskrieg gegenüber. Mit hochgezüchteten Kampfrobotern versuchen beide Seiten, einen Vorteil zu erringen.

Überzeugte Gamer geraten beim Anblick der aufrecht laufenden Blechmaschinen von „Heavy Gear" bereits ins Schwärmen. Ja, sind das denn keine Mechs? Keine was? Nun, seit dem Erfolg des Spieleklassikers „MechWarrior" werden alle metallenen Exoskelette, in die der Spieler vor scheppernden Kampfhandlungen schlüpfen kann, als Mechs bezeichnet. Das sind laufende Kampfmaschinen, die mit allerlei Ortungselektronik ausgestattet sind und mit Raketen, Lasern und anderen Waffensystemen um sich ballern können. Das Spiel „Heavy Gear" springt auf den Zug auf und befriedigt die Lust der Fans auf neue Mech-Spektakel am Bildschirm.

Wir befinden uns auf dem Planeten Terra Nova, auf dem wir Erdlinge vor Urzeiten einige Kolonisten abgesetzt haben. Aufgrund der unwirtlichen Lage am Äquator ziehen sich die Siedler an die Pole des Planeten zurück, wo zwei unabhängige Staaten entstehen. Als sich die Erdlinge irgendwann nicht mehr um ihre Kolonie kümmern, kommt es zur Konfrontation der beiden Parteien. In den Badlands des Äquators kommt man mit Panzern und mit normalen Soldaten nicht recht voran – und so steigen die Kämpfer eben in die bekannten Laufroboter.



Background: Was ist hier eigentlich los?

Der Spieler übernimmt in der Demo die Rolle eines Soldaten aus der „Army of the Northern City States" (CNCS). Unter der Führung von Colonel Arthur James versucht das Bataillon „67th Harvest Wind" alles, um die bestehenden Grenzen in den Badlands gegen die anstürmenden Südstaatler zu halten.

Die Mechs, die sich der Spieler gleich nach dem Missionsbriefing aussuchen kann, lassen sich nach einigen Proberunden ganz gut steuern – das ist wichtig, denn im 3D-Inferno des Kriegs geht es bald richtig zur Sache.





Tastenbelegung

<1> bis <9> – Laufgeschwindigkeit erhöhen
<0> – Volle Geschwindigkeit
<Cursor rechts/links> – Drehen
<Cursor hoch/Runter> – Zielen
<Leertaste> – Schießen
<Enter> – Waffe wechseln
<E> – Feind ins Visier nehmen
<S> – Nach Fall wieder aufstehen
<P> – Waffe aufnehmen/fallenlassen
<STRG>+<Q> – Spiel beenden

Heavy Gear

System: Windows 95, DirectX, 3D-Beschleunigerkarte
Hersteller: Dream Pod 9, Inc.
Vertrieb: ActiVision
Internet: http://www4.activision.com/games/heavygear/
Tip: ☆☆☆☆

Hexen II 1.11

Tod den Schlangenreitern



Raven Software gehört zu den ganz großen Programmierteams, wenn es um die berühmt-berüchtigten 3D-Shooter geht. Mit „Hexen II" wagen Sie sich als Paladin, Kreuzritter, Totenbeschwörer oder Meuchler ins Reich des Bösen, um die letzten der drei Schlangenreiter zu zer-

Spielbare 30-MB-Demo auf der Heft-CD



Mit dem Hammer in der Hand geht der Spieler auf die Monster los.

Während der ersten beiden Teile der Hexen-Trilogie hat es der Spieler im Auftrag des Lichts geschafft, die beiden finsteren Schlangenreiter D´Sparil und Korax zu meucheln – und hat dabei den Kampf gegen das Böse einstweilen gewonnen. Leider ist damit nur eine Schlacht gewonnen und noch lange kein Krieg.

Der dritte Schlangenreiter namens Eidolon dringt derweil mit den Resten der ersten beiden Schlangenreiter-Armeen und seinen eigenen Truppen tiefer ins Reich der Menschen vor und entfacht ein Gemetzel, wie es die Welt noch nicht gesehen hat. Währenddessen ist der Spieler untergetaucht, um eine neue Mission des Lichts zu planen. Zusammen mit seinen ehemaligen Gegnern zieht der Spieler alsbald aus, um auch dem dritten Schlangenreiter die Gurgel herauszureißen. Dabei führen ihn seine ersten Schritte in eine geheimnisvolle Burg, die noch bis vor kurzem belagert wurde.

Kreuzritter oder Totenbeschwörer

Wer möchte, der startet das Abenteuer „Hexen II" wahlweise als Paladin, Kreuzritter, Totenbeschwörer oder als Meuchler. Jede Charakterklasse verfügt über einen ganz eigenen Satz von Zaubersprüchen und beherrscht außerdem die eine oder andere Spezialfähigkeit, was das Spiel sehr abwechslungsreich gestaltet, weil man es gleich viermal unter verschiedenen Voraussetzungen starten kann. Die Spezialfähigkeiten werden übrigens erst während des Spiels erlangt und können langsam gesteigert werden, da „Hexen II" ein Erfahrungspunktesystem verwendet. Die vier individuellen Waffensysteme, die jede Spielfigur einsammeln kann, lassen sich außerdem durch den Almanach der Macht steigern und aufwerten, so daß in puncto Angriffstechniken ebenfalls für Abwechslung gesorgt ist.

„Hexen II" nutzt die erweiterte 3D-Engine von ID Software. Die unglaublich vielen Details und das gruselige Ambiente verbieten es, das Spiel in Kinderhände gelangen zu lassen – zu realistisch wirkt der Blick aus den Augen der Spielfigur.

Erwachsene kommen mit „Hexen II" allerdings voll auf ihre Kosten. Die Erkundung des Schloßgemäuers bereits in der Demoversion läßt einem schnell einen Schauer über den Rücken kriechen. Kniehohe Spinnen wuseln quietschend durch die Räume und greifen mit wild fuchtelnden Beinen jeden an, der es wagt, bestimmte Räume zu betreten. Überhaupt haben die Gestalten des Bösen einiges auf den Kasten und schüren einen tiefen Grusel, der vor allem durch die unheimlichen Geräusche im Spiel verstärkt wird. Dank der detailreichen 3D-Darstellung aller Räume, Gänge und Hallen kommt schon bald das Gefühl auf, leibhaftig in den Katakomben zu weilen.

„Hexen II" ist durchaus knifflig zu spielen, weil es unzählige Geheimtüren gibt, die erst aufgehen, wenn in den Wänden verborgene Figuren, Schalttafeln oder Displays berührt werden. Über das Knobeln, wie es denn wohl weitergehen mag, vergißt man dann schon einmal, der letzten Spinne im Raum den Garaus zu machen und kehrt ihr den Rücken zu. Das war es dann wohl, bitte starten Sie von vorn.

Hexen II 1.11

System:	Windows 95, Direct X
Hersteller:	Raven Software
Vertrieb:	Activision/Bomico
Internet:	http://www.ravensoft.com + http://www.hexen2.com + http://www.bomico.de
Tip:	✌✌✌✌✌

Zwergen aufstand

Spielbare 20-MB-Testversion auf der Heft-CD



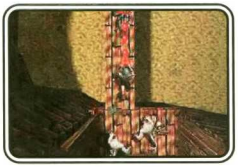






Im Fantasyland herrscht große Not: Die Kräfte des Bösen ziehen marodierend durch das Land, und nur die vier Clans der MageSlayer haben noch eine Chance, die Finsterlinge zu vernichten.

Der Spieler hat zumindest in der Vollversion von „Mage Slayer" die freie Wahl, ob



er lieber als Warlock, als Earthlord, als Arch-Dämon oder als Inquisitor gegen die Mächte des Bösen antreten möchte – in der Demo bleibt man stets als Warlock auf der Strecke. Jeder Spielcharakter kann einen individuellen Reigen aus vier Zaubersprüchen nutzen und außerdem eine ganz spezielle Fähigkeit anwenden. Als Warlock-Zwerg mit dem breiten Hammer in der Hand gilt etwa ein zerstörerisches Aufstampfen als „special ability", das mit der Rücktaste ausgelöst wird, wenn die Spielfigur noch über ausreichend Mana-Punkte verfügt.

„MageSlayer" ist kein Strategiespiel, bei dem es darauf ankommt, taktische Züge auszuknobeln. Das 3D-Ballerspiel aus der bewährten Schmiede Raven Software setzt vielmehr auf klare Verhältnisse: Hier stehen Sie, dort





wollen Sie hin. Ergo bringen Sie alle Monster um die Ecke, die Ihnen auf Ihrem Trip den Weg versperren möchten.

Erstmals nutzt ein Programmierteam, das auf 3D-Shooter abonniert ist, nicht mehr die sattsam bekannte Ich-Perspektive der Spielfigur, um für mehr Spannung zu sorgen. Vielmehr wird das Geschehen in 3D aus der Vogelperspektive gezeigt. Das hat etwas für sich, vor allem bringt es Abwechslung, macht es aber nicht immer einfach, die Spielfigur korrekt zu steuern: Manchmal weiß man einfach nicht mehr, ob der mit den Cursortasten geführte Zwerg mit dem Gesicht oder mit dem Rücken zum Monster steht.

Und Monster gibt es in dem 3D-Spektakel zur Genüge. In der spielbaren Testversion schleicht der Spieler durch eine steinerne



Burg, die sich als durchaus weitläufig und verwinkelt erweist. Da das Spiel mit sechs Freiheitsgraden ausgestattet ist, kann man nicht nur zu allen Seiten hin laufen, sondern auch über wippende Brücken steigen, Treppen erklimmen oder mit Fahrstühlen hoch- und wieder runterbrausen. Von überall droht derweil das Übel. Kleine Kellermonster mit silbriger Haut huschen wuselig umher und müssen flugs ein paarmal etwas mit dem Hammer auf die Birne erhalten, um endlich zu zerplatzen. Auch große Erdmonster mit grünlich wabernder Aura, fliegende Vampire, fiese Ratten und je-



de Menge Wasserungeheuer im Burggraben machen dem Zwerg das Leben schwer.

Um die ständigen Scharmützel halbwegs heil zu überstehen, kann man zum Glück Ankh-Symbole durch Überlaufen aufnehmen, die neue Energie spendieren. Und mitunter stößt man auch auf ein Power-Up-Symbol, das nicht nur den Mana-Vorrat zum Abfeuern der Waffe auffrischt, sondern die Waffe auch gleich selbst aufwertet. Dann kann der Zwerg mit seinem Hammer etwa blaue Blitze aussenden, die von den Wänden abprallen und unter den Feinden verheerend aufräumen. Schafft man es, alle Monster in einem Level zu beseitigen, alle Artefakte aufzusammeln und alle Räume zu erkun-



den, so wartet am Ende eine Plattform auf den Spieler, die ihn in eine neue Ebene befördert. Hier warten in der Regel noch stärkere Gegner und verzwicktere Rätselaufgaben auf den Spieler.

„MageSlayer" läßt sich allein, aber auch im Multiplayer-Modus angehen, wobei die Mitspieler vorher festlegen, ob sie sich gegenseitig die Köpfe einschlagen oder gemeinsam Seite an Seite streiten möchten. In der





Vollversion stehen 25 umfangreiche Level zur Verfügung, die komplizierte Labyrinthe aus fünf Welten zeigen.

MageSlayer

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Raven Software
Vertrieb:	GT Interactive
Internet:	http://www.ravensoft.com + http://www.gtinteractive.com
Tip:	✌✌✌✌

Spielbare 47-MB-Demo auf der Heft-CD



Demo-Ware

Volle Kraft voraus

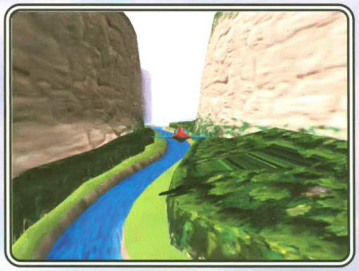
Autorennen, Motorradrennen – das ist alles schon einmal dagewesen. „Plane Crazy“ setzt Sie lieber in ein kleines, wendiges Flugzeug. Versuchen Sie mit diesem Flieger doch einmal, als erster eine ziemlich fiese Rennstrecke zu bezwingen.

Haben Sie eigentlich einen Flugschein? Nein? Na, macht nichts, bei „Plane Crazy“ dürfen Sie auch ohne fliegen. Das total verrückte Rennen der Flugmaschinen beginnt mit einem fliegenden Start, bei dem die Teilnehmer des Turniers mit röhrenden Motoren über die Startlinie heizen.

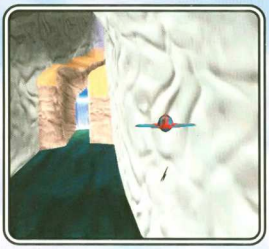
Sobald das Rennen richtig in Fahrt kommt, muß der Spieler seine gesamte Konzentration auf den Bildschirm lenken. Denn bei „Plane Crazy“ brettern die Flugzeuge nicht einfach in luftiger Höhe von Punkt A nach Punkt B. Vielmehr gilt es, viel zu nahe am Boden durch enge Schluchten zu fliegen, deren Wände sich alle paar hundert Meter gefährlich nah zusammenziehen. Schnell steht dem Piloten da der Schweiß auf der Stirn, wenn es gilt, den kleinen Flieger so geschickt zu steuern, daß er weder funkenschlagend an der Bergwand entlangratscht noch sich staubaufwirbelnd ins Erdreich bohrt. Die Steuerung reagiert sehr sensibel, so daß es auf jeden Fall anzuraten ist, einen Joystick zu verwenden – bei der Steuerung mit der Tastatur torkelt der Flieger dann doch eher wie ein geköpftes Huhn durch die Landschaft.

Zum Glück ist es erlaubt, ab und an einen kleinen Crash zu produzieren. Leichte Karambolagen mit der doch ziemlich harten Umgebung fängt das Spiel ab, auch wenn es den Flieger arg ausbremst. Bei einem Frontalzusammenstoß mit einer Steinwand oder einer Bauchlandung ist das Windows-Spiel dann schon nicht mehr ganz so nachsichtig: Der Spieler explodiert mitsamt seinem fliegenden Gefährt und muß ein paar Sekundenbruchteile aussetzen, bevor er das Rennen an der Stelle des Crashs wieder aufnehmen kann. In den ersten Runden wird sicherlich noch keine Zeit bleiben, um es mit den computergesteuerten Gegnern aufzunehmen, da man sich erst an die Steuerung gewöhnen und dann den Parcours kennenlernen muß. Der Parcours hat es bereits in der spielbaren Demo wirklich in sich. Enge Schluchten und weitläufige, aber nebelverhangene Ebenen wechseln sich hier ab. Wo es sinnvoll erscheint, kennzeichnen Fahnen den Weg, den alle Teilnehmer des Rennens entlangfliegen müssen. Oft kommt es aber gerade in den Schluchten zu plötzlichen Richtungswechseln, die erst im letzten Moment bemerkt werden. Bevor man demnach in einen brausenden Wasserfall hineinrauscht, sollte man zusehen, ob es nicht doch noch gelingt, den Flieger blitzschnell in eine Kurve zu zwingen.

Wichtig ist, daß das Flugzeug nicht in der Lage ist, sich über die Hindernisse hinwegzusetzen, indem es einfach an Höhe gewinnt. Ein lautes Piepsen zeigt bald an, daß die Maximalhöhe erreicht ist – jetzt heißt es flugs wieder, sich dem Boden anzunähern. Außerdem müssen regelmäßig Checkpoint-Tore durchflogen werden, die somit sicherstellen, daß alle Beteiligten auch tatsächlich die Streckenabschnitte gemeistert haben. Zwar besteht die Chance, viele Hindernisse und Engpässe zu überfliegen. Dann muß der Spieler aber auch auf die vielen Power-Ups verzichten, die meistens in Bodennähe zu finden sind.



Noch ist das Rennen recht einfach zu fliegen, schließlich sind die Wände der Schluchten weit voneinander entfernt.



Ups, jetzt nur nicht zu weit nach rechts driften....

Power-Ups und Power-Downs

Nach einigen Proberunden ist der Spieler sicherlich soweit, daß er es mit seinen Kontrahenten aufnehmen kann. Auf ein Fair Play wird bei „Plane Crazy“ allerdings kein gesteigerter Wert gelegt. Vielmehr ist es so,

Tastenbelegung

<Cursor hoch> – Maschine hochziehen

<Cursor runter> – Maschine runterziehen

<Cursor rechts/links> – Maschine zu den Seiten lenken

<A> – Geschwindigkeit erhöhen

<Z> – Geschwindigkeit senken

Leertaste – Power-Up aktivieren

<X> – Sonar-Kanone abfeuern

<ESC> – Spiel beenden

daß an vielen Stellen im Parcours Power-Up-Gegenstände ausliegen, die sich durch Überfliegen aufnehmen lassen. Die Power-Ups können vom eigenen Flieger als On-the-Fly-Aufrüstungen genutzt werden. Der „Nitro Speed Burst" beschleunigt die eigene Maschine etwa bei einem Endspurt um ein Vielfaches und schafft es so vielleicht doch noch, den Flieger als erstes bemanntes Flugobjekt über die Ziellinie brausen zu lassen. Und mit dem Power-Down „Extreme Slow" kann der Spieler auf seinen Vormann schießen, um ihn auf diese Weise langsamer zu machen – eine ganz gemeine Sache. Zusätzlich steht dem Spieler von Haus aus eine Sonar-Waffe zur Verfügung, die mit der Taste <X> abgefeuert wird. Mit ihr lassen sich Teile der Steinwände wegschießen – mitunter tut sich dabei eine Abkürzung auf, die gewiefte Spieler sofort entern. Außerdem bleibt nach einem gelungenen „Sonic burst" genug Schutt zurück, um für den nachfolgenden Flieger ein Hindernis darzustellen. Es gibt also genug Gemeinheiten, mit denen der Spieler seine Chancen auf den Sieg erhöhen kann.



Und jetzt mal richtig aufs Gaspedal gedrückt...

Vorzüge der Vollversion

In der Demo ist das Spiel bereits nach 90 Sekunden vorbei. In der Vollversion gibt es natürlich kein Zeitlimit. Außerdem stehen hier gleich acht verschiedene Flugzeuge zur Verfügung, in die der Spieler kraxeln kann, um sich am Rennen zu beteiligen. Jedes Flugzeug bietet nicht nur ein eigenes Design, sondern auch ein ganz individuelles Flugverhalten – so lassen sich die verfügbaren Strecken noch viel besser ausreizen. Apropos Strecken. Die einzelnen Rennstrecken sorgen für adrenalintreibende Abwechslung beim Spielen. Mitunter muß der Pilot über eine hervorragende Nachtsicht verfügen, wenn es in dunkle Tunnel hineingeht, in denen man kaum die Hand vor Augen sieht – geschweige denn die vielen Hindernisse und Fallen, die hier versteckt sind. Oder man folgt Wasserfällen und Lavaströmen im dichten Urwald. Noch gefährlicher ist das Rennen, das mitten in einer Großstadt bei Nacht stattfindet – wenn Sie mal nur nicht die hell erleuchteten Wolkenkratzer streifen!



Die gefährliche Steinformation kann ganz einfach umflogen werden. Aber – mitten im Chaos wartet ein Power-Up darauf, mitgenommen zu werden. Schwere Entscheidung.

Spieler, die bei einem der spannenden Rennen gewinnen, nutzen übrigens das eingeheimste Preisgeld, um ihre Flieger in geheimen Werkhallen zu tunen und mit vielen neuen Einzelteilen zu erweitern. Das erhöht natürlich wieder die Chance auf einen neuen Sieg – aber wer hat denn gesagt, daß diese Welt gerecht sei?

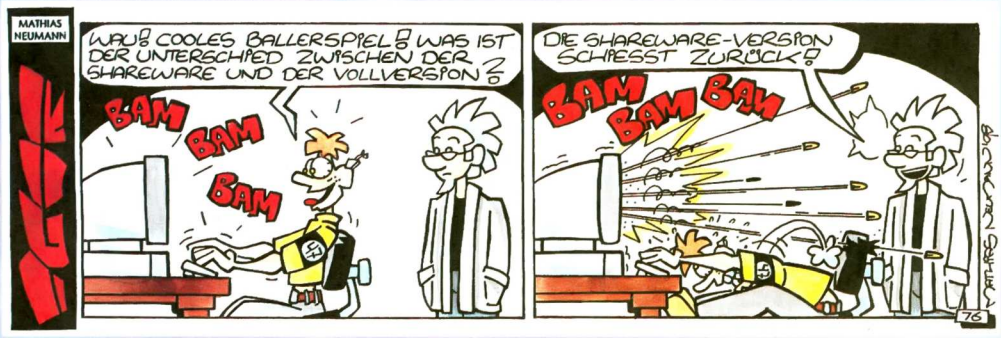
„Plane Crazy" kann bei Interesse auch zu mehreren gespielt werden. Dabei unterstützt das Spiel nicht nur bis zu acht Mitspieler, sondern erlaubt auch das Kräftemessen übers Internet. Unterstützt werden die beiden Internet-Dienste Wireplay und Thrustworld. Wer die Online-Gebühren sparen möchte, der spielt lieber im LAN-Netzwerk, nutzt eine Modem-Verbindung oder setzt ein serielles Kabel ein, um zwei Rechner miteinander zu vernetzen.

Fazit

„Plane Crazy" ist eines der wenigen modernen Computerspiele, die man sofort starten kann – eine Lektüre des Handbuches ist eigentlich überflüssig. Dank der gelungenen 3D-Grafik, der tückischen Rennstrecken und der leichten Steuerung der Luftboliden macht „Plane Crazy" einen Höllenspaß und dürfte Familien wie jugendliche Spielefreaks gleichermaßen begeistern.

Plane Crazy

System:	Windows 95, DirectX
Entwicklung:	Inner Workings
Vertrieb:	UbiSoft
Internet:	http://www.ubisoft.de + http://www.planecrazy.com
Tip:	✌✌✌✌✌



Redline Racer

Spass auf zwei Rädern

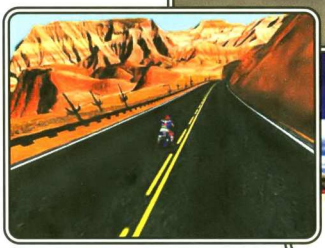
Daß bei uns langsam der Sommer eingeläutet wird, bemerkt man nicht mehr an den brummend um die Eichen schwärmenden Maikäfer, sondern vielmehr an den ratternden Motorrädern, die über den Asphalt der Straßen heizen.



Spielbare 21-MB-Demo auf der Heft-CD

Sommerzeit ist Motorradzeit. So denken jedenfalls viele tausend Hobbyrocker und schieben ihre schwere Kawasaki aus der Garage, sobald das Thermometer das erste Mal die 20-Grad-Schranke durchbricht. Keine Frage, es macht viel Spaß, im Tiefflug über den Asphalt zu brettern und den Fahrtwind in den Nasenlöchern zu spüren.

UbiSoft bittet alle Kradler zum simulierten Rennen – die perfekte Freizeitbeschäftigung, wenn es draußen regnet oder zu kalt ist für einen Zweiradtrip in die Umgebung. Beim „Redline Racer" hat der Spie-ler die Wahl zwischen acht gefährlichen Rennstrekken, die in vier verschiedenen Gegenden lokalisiert sind. Und so starten die Motorrad-Piloten wahlweise im staubigen Canyon oder in frostigen Berghöhen zu einem Abenteuer, in dem es nur darauf ankommt, als erster durchs Zieltor zu fahren. Die einzelnen Kurse bieten alle einen individuellen Schwierigkeitsgrad und sollten mehrmals zur Übung durchfahren werden, bevor es im Rennen ernst wird. Immerhin, eine der Strecken steht bereits in der interaktiven Demo zur Verfügung. Neben der Auswahl der Strecke spielt beim „Redline Racer" auch die Zugehörigkeit zu einem Team eine große Rolle. Wie wäre es denn, wenn Sie beim deutschen Team H. Jorgan starten? Oder zieht es Sie doch eher zu den britischen McQueens oder den amerikanischen N* Techs? In den einzelnen Rennställen stehen acht verschiedene Motorräder von der Nightstorm K10 über die Tiamoto Edge und die Tiger Shark bis hin zur CSL-Lightning zur Verfügung – so garantiert das Spiel Abwechslung. Die realistische Grafik, die trickreichen Kurse und der Spaß eines gegen den Computer oder gegen Freunde im Netzwerk/Internet ausgefochtenen Rennens sorgen schon in der Demo für einen guten Eindruck. In der Testversion kann der Spieler allerdings nur zwischen zwei Fahrern und zwei Teams auswählen. Das Spiel läuft in der Demo genau eine Viertelstunde lang und deakti-



Staub fressen im Canyon.







Vorsicht, in den kühlen Höhen der Berge kann es recht glatt werden auf den Straßen.



Fahren bei Nacht.



Der Berg ruft.

Redline Racer

System:	Windows 95, DirectX 5.0
Herstellung:	Criterion Studios
Vertrieb:	UbiSoft
Internet:	http://www.csl.com + http://www.ubisoft.de
Tip:	

Power Boat Racing

WASSER SPIELE

Spielbare 28-MB-Demo auf der Heft-CD

Wollten Sie schon immer einmal „Miami Vice“ spielen? Dann nehmen Sie doch einfach an einem „Power Boat Racing“ teil. Mit den vor Kraft nur so strotzenden Sportbooten heizen Sie zwar nicht durch die Wasserkanäle von Miami, aber dafür – nicht minder spannend – über die Wasserwege von New York.

Kennen Sie diese flachen und schnittig geschnittenen Schnellboote, wie Sie Don Johnson in seiner Tarnexistenz als Sunny Burnett immer in der TV-Serie „Miami Vice“ fährt? Wenn diese Dinger richtig Tempo machen, dann scheinen sie das Wasser nur noch mit der Schraube zu berühren, und der Rest des Bootes ragt wie eine Erektion aus dem kalten Naß. Von VR Sports stammt nun ein herrlich spannendes Rennen, das genau mit diesen schmucken Schnellbooten gefahren wird. Wer mitmachen möchte, entscheidet sich wahlweise für einen wendigen Einkieler oder für einen schnellen Katamaran, um mit ihm durch die Wasserstraßen von NewYork, Japan, Monaco oder Norwegen zu brettern. In der Demo kann man nur den New-York-Parcours im Arcade-Modus ausprobieren. Dafür stehen allerdings drei verschiedene Boote zur Verfügung.





Und jetzt über die Rampe!

Mitten durch New York

„Power Boat Racing“ gehört zu den Spielen, bei denen man sich die Lektüre des Handbuches sparen kann. Der Spieler wählt ganz einfach seine schwimmende Kiste aus und plaziert die Finger auf den Cursortasten der Tastatur – mehr Tasten sind zur Steuerung der Boote gar nicht notwendig.

In der Demo tritt der Spieler gegen mehrere vom Computer gesteuerte Gegner an. Im Vollprodukt können bis zu drei Spieler am Split-Bildschirm mitmischen oder sich zu sechst im Netzwerk verabreden. Der fliegende Start ins Rennen läßt das Adrenalin in den Adern der Beteiligten flugs kochen. Der Parcours durch die Kanäle von New York ist ein sehr schwieriges Terrain, weil die Kanalmauern sehr eng aneinander stehen und es auf den ersten Blick nicht immer ganz klar ist, wo sich die Wasserstraße nach der nächsten Kurve denn nun weiter durch die Gegend schlängelt. Mitunter helfen aufgestellte Pfeilschilder dabei, den Anschluß an das Feld der Konkurrenten nicht zu verlieren.

Wer auf gerader Strecke einen Moment zum Innehalten findet, der bewundert die nette Grafik, bei der sich die Umgebung der Kanäle in der Oberfläche des Wassers spiegelt. Realitätsfanatiker lassen sogar Lichtreflexe und Wassertropfen auf der Brille des Fahrers zu. Recht anspruchsvoll sind auch die vielen Animationen, die mit dem Rennen eigentlich gar nichts zu tun haben. Da fliegt ein Flugzeug über den Kanal, sind Polizisten auf der Jagd nach einem Verbrecher, fallen Menschen hilferufend ins Wasser – überall gibt es etwas zu sehen. Der ernsthafte Rennbootfahrer hat natürlich kein Auge für diese Effekte, sondern experimentiert lieber, wie weit vor einer Kurve er das Gas zurücknehmen muß, um optimal mit dem Resttempo um die Ecke zu schliddern.



Oben links ist die aktuelle Position des Spielers im Feld abzulesen.



Volle Kraft voraus.

Gefährlich wird die Angelegenheit eigentlich nur dann, wenn der Spieler eine Abkürzung nimmt, die für ein Speedboot eigentlich gar nicht vorgesehen wird. Und man spielt mit dem eigenen Leben, wenn man die vielen Rampen und Sprungschanzen im Wasser befährt – sie schleudern das Boot in die Luft und über ein Hindernis hinweg. Wer hier zu viel oder zu wenig Tempo draufhat, strandet leicht im Niemandsland oder landet überdreht auf dem Kopf – mit dem Kiel nach oben.

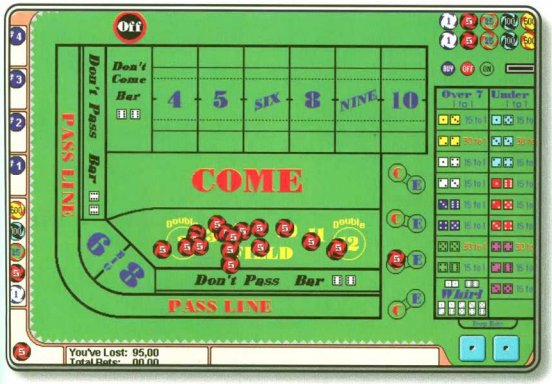
Leider beendet sich die Demoversion nach einigen Minuten von allein. Da bleibt kaum Gelegenheit, die New Yorker Rennstrecke in ihrer ganzen sportlichen Finesse kennenzulernen.

Power Boat Racing

System:	Windows 95, DirectX
Herstellung:	Interplay, VR Sports
Vertrieb:	Acclaim
Internet:	http://www.acclaim.de http://www.interplay.com
Tip:	✌✌✌

Wie geht das eigentlich? Spielregeln im Überblick

JETZT LERNE ICH CRAPS!



„WinCraps" für Windows 3.1 ist eine der schönsten Craps-Umsetzungen für den PC. Zu finden auf der Heft-CD.

Was Amor für die Liebe, sind Würfel für das Glück. Unschlagbar sind sie als objektive Zufallsgeneratoren – kaum ein Spiel kommt ohne sie aus. Vor allem in den Kasinos dieser Welt sind Würfelspiele immer wieder ein Garant für hohe Umsätze mit den wagemutigen Highrollern. Das beliebteste Kasino-Würfelspiel stellen wir Ihnen einmal etwas genauer vor – Craps.

Was ist das eigentlich – Craps? Das werden Sie sich vielleicht fragen und dabei höchstens an warm dampfende Crêpes denken, die mit Zimt und Zucker bestreut werden – aber nicht an Würfel. Insider, die längst dem Würfelglück verfallen sind, kontern mit einer Gegenfrage: „Kennst du den Film *Der Mann mit dem goldenen Arm*, den mit dem drogensüchtigen Frank Sinatra in der Hauptrolle?" – „Und?" fragen Sie neugierig weiter. „Kannst du dich an die Würfelszene in dem Hinterhof erinnern?" – „Ach, und das war... ?" „Ja, das war Craps".

Vermutlich wird in den USA jedes Schulkind der dritten Klasse wissen, wie man Craps spielt, ganz abgesehen von Spielkasino-Besuchern, die selbst nach zwei Flaschen Whiskey im Blut die Gewinnchancen der einzelnen Würfe noch rückwärts herunterbeten können. Hier in Deutschland ist dieses Spiel jedoch in der Bekanntheitsskala der Würfelhits weit hinter „Kniffel" und „Sechsundsechzig" abgeschlagen. Nicht, daß ich diese Spiele nicht mag, aber Craps ist eben „most thrilling". Daß es auch Ihnen nach einer kurzen Erklärung der Regeln so gehen wird, davon bin ich fest überzeugt.

Zwei Würfel, eine einfache Regel, und fertig ist Craps

Tatsächlich brauchen Sie nicht mehr zum Spielen als zwei Würfel. Fangen wir also mit der einfachsten und meistgepielten Variante an.

- Sie setzen vor dem ersten Wurf Ihren Einsatz auf **Pass Line.**
- Sie würfeln mit den beiden Würfeln gleichzeitig.
- Ergibt der erste Wurf eine 7 oder eine 11, so haben Sie direkt gewonnen. Sie erhalten als Gewinn Ihren Einsatz doppelt zurück. Aus 10 werden also sehr schnell 20 Mark.
- Haben Sie mit den Würfeln die Summe 2, 3 oder 12 gewürfelt, ist das Spiel verloren. Man nennt diesen Wurf „Craps" (vgl. Crap = Fehlwurf, Mist, Schei...-benhonig.
- Werfen Sie im ersten Wurf 4, 5, 6, 8, 9 oder 10, so ist diese Zahl Ihre neue Glückszahl. Nichts ist verloren, nichts ist gewonnen, und Sie bekommen die Chance auf einen zweiten Wurf in diesem Durchgang.
- Der zweite Wurf wird so oft wiederholt, bis Ihre Glückszahl noch einmal erscheint oder die 7 kommt. Würfeln Sie die Glückszahl, haben Sie gewonnen, kommt die 7, haben Sie verloren.

Ja, Sie haben richtig gelesen. Beim ersten Wurf haben Sie Glück, wenn die 7 kommt, beim zweiten Wurf bringt die 7 Unglück. Ist doch ganz einfach, oder?

Auf geht's zum Spieltisch!

Nanu. Wozu braucht man denn einen Spieltisch bei einer so simplen Regel? Ganz einfach. Die oben erklärte Spielregel ist halt nur eine Variante von vielen. Und wenngleich diese Variante von den meisten Spielern bevorzugt wird, möchte ich Ihnen die anderen Möglichkeiten dieses aufregenden Spiels nicht vorenthalten.

Trotzdem hier noch einmal der Hinweis: Sie sind mit dem **Pass Line-Spiel** bestens gerüstet. Sie brauchen, wenn Sie nur diese Variante spielen möchten, keine weiteren Regeln zu erlernen und können damit jeden Kasino-Besuch erfolgreich bestreiten, solange Sie im Falle eines Gewinns den Spieltisch rechtzeitig verlassen und nicht weiterspielen, bis das ganze Geld wieder verzockt ist.

Zurück zum Spieltisch. Der Craps-Spieltisch ist vergleichbar mit einem Roulette-Tisch. Er enthält auf grünem Stoff mehrere Felder, auf die Sie Ihren Einsatz setzen können. Das Feld „Pass-Line" haben Sie bereits kennengelernt. Ebenso wie beim Roulette gilt auch hier das Grundprinzip: „Höheres Risiko = Höhere Gewinnquote".

Während Sie bei **Pass Line**, wie schon erwähnt, eine Quote von 1:1 haben, erreichen Sie z.B. bei der sogenannten **Craps 12 – Wette** die Traumquote von 30:1, d. h. Sie bekommen im Falle eines Gewinns Ihren Einsatz dreißigfach wieder heraus. Allerdings haben Sie auch nur einen Wurf, und der

muß sitzen. Beide Würfel müssen die 6 zeigen, damit Sie den Gewinn einstreichen können.

Probieren geht über studieren!?!

Starten Sie jetzt einfach einmal das Programm „SuperCraps" von der Heft-CD. Sie finden die **Craps-12-Wette** bei den sogenannten Proposition-Bets. Unter dem jeweiligen Feld finden Sie auch die Angaben der entsprechenden Quoten (also 30:1 bei der 12.).



Der Spieltisch von „SuperCraps"

Setzen Sie zum Spaß mit der linken Maustaste Ihren Einsatz auf die 12er Wette, und würfeln Sie (zweimal rechte Maustaste drücken) drauflos. Vermutlich haben Sie Ihren Einsatz verloren, oder? Also, noch mal. Zählen Sie mit, wie viele Versuche Sie brauchen, um endlich den Gewinn einzuheimsen. Sie sehen, es ist ganz schön schwierig. Statistisch gesehen gewinnen Sie nur jedes 36ste Spiel, denn bei zwei Würfeln gibt es insgesamt 36 verschiedene Wurfkombinationen und davon eben nur einmal die 12 (6/6).

Wenn Sie jetzt denken, daß die Gewinnquote und die Gewinnchance bei **Craps 12** in keinem guten Verhältnis zueinander stehen, haben Sie absolut recht. Bei Craps kann man, im Gegensatz zu vielen anderen Glücksspielen, schon vor dem Spiel eine Menge dafür tun, daß man sein Geld nicht mutwillig verpulvert. Es gilt also, auf die Felder zu setzen, deren Gewinnquote und Gewinnchance in einem möglichst ausgeglichenen Verhältnis zueinander stehen. Am folgenden Beispiel wird dieser Sachverhalt nochmals verdeutlicht.

Setzen Sie niemals auf die Big 8!

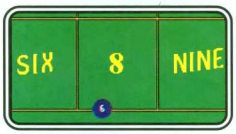
Klar, die **Big 8** ist auf dem Spielfeld sehr exponiert in der linken unteren Ecke plaziert, und das hat seinen Grund. Jeder „Stockmaster" (das sind die Geld-und Einsatz-Wächter) wird sich über einen Einsatz auf dieses Feld freuen, und mit kernigen Gesangssprüchen (vgl. auch die Sprachausgabe bei den Programmen) zur Anfeuerung beitragen.

Der Grund, weshalb ich von einem Einsatz auf diesem Feld abrate, ist folgender: Sie gewinnen bei der **Big 8,** wenn Ihr Wurf die Summe 8 ergibt. Sie verlieren, wenn Ihr Wurf die Summe 7 ergibt. Der Wurf wird so lange wiederholt, bis eine der beiden Summen erscheint. Die Gewinnausschüttung erfolgt im Verhältnis 1:1. Hört sich ziemlich einfach und ziemlich fair an. Doch jetzt kommt der „Pferdefuß". Sie könnten, anstatt auf die **Big 8,** genausogut auf **Place 8** (siehe unten) setzen. Der Wettdurchlauf ist absolut identisch, doch die Ausschüttung erfolgt im Verhältnis 7:6. Für 6 Mark Einsatz bekämen Sie also nicht wie bei der Big 8 12 Mark ausgezahlt, sondern 13 Mark.

Dennoch muß man bei der Place 8- Wette eine Kleinigkeit beachten: Sie müssen, um in den vollen Genuß der 7:6-Ausschüttung zu kommen, immer einen Betrag setzen, der ein ganzes Vielfaches von 6 darstellt. (also 6, 12 oder 18 Mark usw.). Ansonsten wird still und heimlich zu Gunsten der Bank gerundet.

Wie setzt man auf die „Platz-Wetten"?

In der oberen Reihe des Craps-Tisches sehen Sie die Felder: 4, 5, SIX, 8, NINE und 10. Plazieren Sie Ihren Einsatz auf der unteren Linie des Feldes mit der gewünschten Zahl.



Wette auf Place 8

Place 4 und **Place 10** haben eine Ausschüttung von 9:5. Sie müssen ein Vielfaches von 5 auf diese Felder setzen.

Place 5 und **Place 9** haben eine Ausschüttung von 7:5. Sie müssen also auch auf diese Felder ein Vielfaches von 5 setzen.

Place 6 und, wie schon erwähnt, **Place 8** haben eine Ausschüttung von 7:6. Sie müssen auf diese Felder ein Vielfaches von 6 setzen.

... und was gibt es noch?

Es gibt außerdem noch die **Big 6,** die vom Prinzip her der **Big 8** entspricht.

Interessant ist auch die **Field-Wette:** Hier geht es darum, in einem Wurf eine der in diesem Feld aufgedruckten Zahlen zu erwürfeln. Für die 2 gibt es eine Gewinnausschüttung 2:1, für die 12 gibt es sogar 3:1 und für die übrigen Zahlenwerte eine Quote von 1:1. Bei den erwürfelten Zahlen 5, 6, 7, 8 haben Sie verloren.

Die **Come-Wette** wird erst vor einem zweiten Wurf aktiv und verhält sich exakt wie die **Pass Line-Wette.**

Bleiben nun nur noch die „Gegenwetten". Statt **Pass Line** können Sie auch auf **Don't pass** setzen. Bei **Don't pass** verlieren Sie, wenn beim ersten Wurf die Zahlen 7 oder 11 erscheinen. Sie gewinnen, wenn 2 oder 3 erscheint. Bei 12 wird der Wurf wiederholt, und jede andere Zahl stellt die Unglückszahl für Ihren nächsten Wurf dar. Werfen Sie diese Zahl noch einmal, bevor die 7 erscheint, haben Sie verloren. Bei 7 haben Sie gewonnen.

Die **Don't-Come-Wette** wird erst vor einem zweiten Wurf aktiv und verhält sich exakt wie die **Don't-Pass-Wette.**

Die Feinheiten, wie zum Beispiel die sogenannten Odds, eine Art Chancen- oder Risikoerhöhung durch zusätzlichen Kapitaleinsatz auf verschiedene Felder während des Spiels und ein paar weitere Sonderregeln und Erweiterungen kann man sowieso erst nach intensivem Ausprobieren und Testen erfahren. Entnehmen Sie die Regeln hierzu beispielsweise den Online-Hilfen der Programme oder den zahlreichen Büchern über Craps.

Kann man im Internet echtes Geld am Craps-Tisch verlieren?

Man kann. Aber ich möchte Ihnen dringend davon abraten, im Internet an diesen Glücksspielen teilzunehmen.

Nein, ich hätte keine Angst davor, meine Kreditkartennummern per Internet mitzuteilen. Diese Daten kann doch sowieso jeder Kassierer von der Karte ablesen ... Nein, viel gefährlicher ist die Tatsache, daß im Internet einer gezielten Manipulation der „Zufallswürfe" Tür und Tor geöffnet sind.

Genau in dem Augenblick, in dem Sie größere Summen gesetzt haben, könnte nämlich der gezinkte Computerwürfel losschlagen und so Ihre Gewinnchance auf ein Minimum drücken. Solche „Programmfehler" sind selbst durch staatliche Überprüfungsstellen nur schwer ausfindig zu machen, und wenn der Server dann auch noch auf den Bahamas steht, hat ein Rechtsstreit nur wenig Aussicht auf Erfolg. Bleiben Sie also besser beim Offline-Spiel am PC oder beim Besuch eines „echten" Spielkasinos.

In diesem Sinne, viel Würfelglück wünscht Ihnen herzlichst

Ihr Jens Grabig.

Craps – Perfekte Simulationen

Sie finden auf der Heft-CD insgesamt sechs Craps-Spiele für Windows aus der Shareware-Szene vor. Am besten gleich testen!



Interview: Felix Fontein

Im Sokoban-Fieber

Klone bekannter Klassiker liegen im Trend. Die „SharePlay" sprach mit Felix Fontein über die Gaudi, alte Programme mit viel Einsatz in die Moderne zu katapultieren.

Befragt man die älteren Semester unter den Computer-Besessenen nach klassischen Spielideen, dann fällt fast jedem sofort „Tetris" oder „Sokoban" ein. Während „Tetris" bereits in zahlreichen Varianten Neuauflagen erfuhr, orientierten sich die Sokoban-Remakes fast ohne Ausnahme am Original.

Auch das Team von Games 4 Brains startete im Frühjahr 1995 (damals noch unter dem Namen FutureSoft) mit einem Sokoban-Klon, betitelt „Sokowahn Pro". Mit ein paar neuen Features und mit originellen Leveln konnten Felix Fontein, Jan Reineke und Mic einen ersten Achtungserfolg erzielen.

Die erste eigene Idee wuchs 1996 in Gestalt von „Sokolor" heran. Jetzt hieß es nicht mehr einfach „Kisten auf Stellplätze schieben", sondern es galt, Blöcke nach Farben zu sortieren. Gehirnakrobaten hatten ihre Freude, lagen doch die farbigen Teilchen zumeist so chaotisch im Parcours herum, daß sie nur schwer entwirrt und in die richtige Ordnung gebracht werden konnten.

Angespornt durch den Erfolg von „Sokowahn Pro" legten Felix Fontein und Co. 1996 mit „Sokoblue" und „Sokoblue II" zwei weitere Sokoban-Nachfolger auf, die sich zu Dauerbrennern entwickeln sollten.

Aber es mangelte auch nicht an neuen Spielideen. Über ein Jahr bastelte Game- und Leveldesigner Mic an „Sokonex". Einige wenige, aber sorgfältig ausgewählte Zutaten sorgten dafür, daß aus der klassischen Schiebe-Idee ein richtig spannendes, neuartiges Tüftelspiel entstand. Jeder einzelne der einhundert Level stellte eine unverwechselbare Herausforderung dar.

Inzwischen hatte sich Teammitglied Jan Reineke der Windows-Programmierung zugewandt. Die „Sokoblue windows edition" war geboren und begann, ihre DOS-Vorgänger abzulösen. Gleichzeitig stellten Jan und Mic mit „EAT'EM UP!" das letzte DOS-Produkt des Teams vor. Das witzige Schlangen-Spiel sollte vor allem schnelle Denker ansprechen, ging aber leider angesichts der übermächtigen Windows-Konkurrenz auf dem Shareware-Markt unter.

Weitere Spielideen kamen und gingen. Ein unvollendeter Command&Conquer-Klon (DOS) landete ebenso im Papierkorb wie eine Windows-Umsetzung von „Lemmings", die vielleicht noch einmal als Demo zum Leben erweckt werden soll.

„Schuster bleib' bei deinen Leisten!" Diesem alten Spruch folgend bringt G4B, worauf Soko-Fans schon lange warten: Sokonex, Sokolor und Sokoban zusammen in einem Programm und zwar auf der Windows 95-Ebene. Das Ganze heißt „Sokofun" und wird auf der kommenden „SharePlay"-CD zu finden sein.

SharePlay: Ist dir eigentlich klar, daß ihr vor drei Jahren mit „Sokowahn" einen richtigen Soko-Boom ausgelöst habt?

Felix Fontein: Ein bißchen geträumt haben wir damals schon davon. Wir wußten, wieviel Potential in diesem Spiel steckt. Aber, daß ich mich 1998 noch immer mit Soko-Spielen befassen würde, hätte ich nicht gedacht.

SharePlay: Wie kam es denn zur Entwicklung von „Sokofun"?

Felix Fontein: Da waren die Zeichen der Zeit, – mit DOS kommt man ja leider nicht mehr weit –, also mußte eine Windows-95-Umsetzung her. Ja, und da waren natürlich die Tips unserer Registrierer und Fans, allen voran Henk Lombaers aus Holland. Er wollte unbedingt ein „Universal-Soko-Game" haben, mit allem Drum und Dran. Die neuen Features gehen z.T. auf seine Anregungen zurück. Danke Henk!

SharePlay: Welche technischen Verbesserungen bietet „Sokofun" denn?

Felix Fontein: Bemerkenswert erscheint mir vor allem, daß „Sokofun" in allen Grafikmodi eine gute Figur macht. Das heißt: Egal, ob nun 640x480 Pixel bei 256 Farben oder z.B. 1024x768 Pixel in Highcolor eingestellt sind, „Sokofun" wird immer optimal angepaßt. Auch die Einbindung weiterer Levelsets wurde technisch auf den neuesten Stand gebracht.

SharePlay: Wo Erfolg ist, gibt es auch Neider!

Felix Fontein: Neider und Nachahmer! Einige der von uns eingebrachten Programmfunktionen, aber vor allem die Level haben anscheinend so viel Anklang gefunden, daß ein paar junge Programmierer versucht haben, sich bei uns zu bedienen.

SharePlay: Wie wirkt es auf euch, wenn ihr feststellt, daß jemand bei euch geklaut hat?

Felix Fontein: Mic war ziemlich sauer. Er hat viel Zeit und Hirn in das Leveldesign gesteckt. Er macht sich vor allem Sorgen, daß unser Ruf leidet, wenn sich seine Level in Produkten anderer Programmierer wiederfinden. Immerhin werben wir damit, daß wir nur neues und eigenes Material abliefern! Wenn nun jemand unsere Level vorher woanders gesehen hat, könnte der uns für die Diebe halten.

SharePlay: Ihr seid seit einiger Zeit mit einer Homepage im Internet vertreten. Was bringt euch das?

Felix Fontein: Zunächst mal viel Arbeit! Unsere Homepage wird mindestens einmal im Monat auf den neuesten Stand gebracht und zwar in deutsch und englisch. Das freie Sokoblue/Sokofun-Monatslevel z.B. scheint ein echter Knüller zu sein. Reaktionen aus aller Welt bestätigen das. Durch unsere Internet-Präsenz konnten wir bereits sehr interessante Kontakte knüpfen. Dafür allein lohnt sich die Arbeit!

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint am 17. 7. 98

Sie halten gerade erst die neue Ausgabe der „SharePlay“ in den Händen, da sind wir schon wieder auf der Suche nach neuen Spielen für Sie. Und – wir sind bereits fündig geworden.

Swarm & Nebula Fighter 1.1

Jawoll, es gibt sie noch, die schnellen 3D-Weltraumballerspiele, bei denen es auf dem Schirm unentwegt kracht, bruzzelt, knallt und blitzt.



„Swarm“ von Reflexive Entertainment setzt Sie zusammen mit Ihrem Raumschiff im schwarzen Nichts zwischen den Planeten aus. Nutzen Sie das eingeblendete Mini-Radarsystem, um Power-Ups, tödliche Meteoriten und feindliche Raumschiffe rechtzeitig ausfindig zu machen und dann gezielt anzugehen.

Während der Spieler bei „Swarm“ noch ins Grübeln verfällt, bleibt dafür bei **„Nebula Fighter“** von One Reality und Holodream Software keine Zeit: Hier greifen die Aliens in einer niemals enden wollenden Phalanx an und schießen aus allen Rohren, was das Zeug hält. Wunderschön gerenderte 3D-Grafiken, viele tolle Power-Ups und etliche Level voller gemeiner Boß-Gegner machen das Spiel zu einem Ereignis für alle Ballerfreunde.



Beide Spiele finden Sie als Testdrive auf der Heft-CD der nächsten Ausgabe vor.

Spiele für Windows CE

Windows CE ist *das* Betriebssystem für kleine Handheld-Computer und Palmtops. Wer einen solchen Rechner einsetzt, der muß auf Spiele nicht mehr länger verzichten. Im nächsten Heft bringen wir ein kleines Special und stellen die besten Shareware-Spiele für Windows CE vor – die natürlich auch auf der Heft-CD gespeichert sind.



120 Shareware-Neuheiten

Natürlich müssen Sie auf Gewohntes und Liebgewonnenes nicht verzichten. Aus diesem Grund können Sie auch in unserer zehnten Ausgabe mit folgendem rechnen:

- über 120 neue Shareware-Spiele
- 5-10 spielbare Demos kommerzieller Hits
- ein paar tolle Vollversionen bekannter Shareware-Spiele
- jede Menge Fun, Fun, Fun

Änderungen sind aus aktuellem Anlaß möglich.

Das SharePlay-Team:

Verleger und Herausgeber:
Dipl.-Ing. (FH) Holger Bucher
Chefredakteur:
Carsten Scheibe
Redaktionsassistenz
Torsten Reimann, Bettina Wagatha
Redaktionelle Mitarbeit:
Jens Grabig, Matthias Neumann (Cartoons)
Redaktion SharePlay:
Redaktionsbüro Typemania
Werdener Str. 10, 14612 Falkensee (bei Berlin)
Fax: 0 33 22/50 08-66
E-Mail: Typemania@compuserve.com
Internet: http://www.typemania.de
Layout/Grafik/Reproduktion:
Schüle Graphics
Draisstr. 20, 76448 Durmersheim
Tel. 0 72 45/93 90 70, Fax 93 90 69
E-Mail: schuelegraphics@ilk.de
Internet: http://www.schuele-graphics.de/
Druck:
GD Gotha Druck und Verpackung GmbH & Co. KG
Gutenbergstraße 3, 99869 Wechmar
Telefon 03 62 56/2 80-0, Fax 03 62 56/2 80 80
Vertrieb:
SPECIAL-INTEREST!
Zeitschriften Distribution & Marketing GmbH
Waldstr. 70, 63128 Dietzenbach
Tel. 0 60 74/82 35-0, Fax 0 60 74/82 35-23
Anzeigenleitung und -verkauf:
Tetrix Medien & Verlags GmbH
Schillerstr. 14, 37269 Eschwege, Tel. 0 56 51/9 81 04
Fax 0 56 51/9 63 77, E-Mail: tetrix@mbi-net.de
Abonnementverwaltung:
Der LeserClub
Heiner-Fleischmann-Str. 2, 74172 Neckarsulm
Tel. 0 71 32/95 92 05, Fax 0 71 32/95 92 09
Verkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.
Erscheinungsweise: zweimonatlich
Verlagsanschrift:
Publish Verlag GmbH
Körnerstraße 34, 76571 Gaggenau
Tel. 0 72 25/98 35 67, Fax 0 72 25/98 35 69
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Nachdruck – auch auszugsweise – ist nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Eine Haftung für die Richtigkeit und Brauchbarkeit des technischen Inhalts der veröffentlichten Beiträge ist ausgeschlossen.
ISSN 1434-7792 • 2. Jahrgang



Jetzt im Handel!

200 Programme

Greifen Sie zu. Diese Gelegenheit kommt so schnell nicht wieder! Mit der neuen Ausgabe von Shareware Light Spezial bekommen Sie 200 ausgewählte Freeware-Programme. Darunter sind jede Menge Win95-Tuner, Multimedia-Software, Spiele und Online-Tools.

nur 16,90 DM





10 Vollversionen

50 neue Utilities um Win 95 aufzubohren – so wird Windows 98 überflüssig!

nur 16,90 DM

Das Heft für Gewinner!



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

Zusätzlich gibt es spielbare Demos auf der Heft-CD!

Die neusten Games im Test



Alle 2 Monate nehmen wir brandaktuelle Spiele unter die Lupe, halten Ausschau nach neuen Games und stellen Ihnen spielbare Demoversionen zur Verfügung.

Joysticks im Gesamtwert von 2000 DM zu gewinnen!

Jetzt im Zeitschriftenhandel!