Auf CD-ROM: 135 Windows-Spiele!
Nr. 5/2000 · Sept./Okt.
DM 16,90
öS 138 · sfr 17 · lfr 412
bfr 420 · hfl 19,90
Lit 22.000 · Ptas 1700

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Jetzt fertig!

Offizielle Moorhuhn-Nachfolger!

Einbrecherjagd mit Ede Kowalski 1.0
Spaß haben mit dem Eskimo Nanuk 1.0

Alles über die neuen Phenomedia-Spiele



3 Vollversionen!

BufoStorch 1.1
Moorhuhnjagd mit Störchen

gITRON 0.59
Wettrennen im Cyberspace

Cavity Crusade 1.0
Bakterienjagd zwischen den Zähnen



Großer Bericht:
Pokémon
Die besten Shareware-Spiele, Schoner, Tapeten



Erotik-Special

49 Aktfotos von Natalie

Spielbare Demo »SpeedStrip«

Hier fehlt die CD?
Wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler und fragen Sie nach einem vollständigen Heft.

CD defekt?
Bitte einsenden an:
Publish Verlag GmbH, Lessingstr. 1, 76530 Baden-Baden.
Wir schicken Ihnen sofort Ersatz.

Erotik-Spezial
49 Aktfotos mit Viewer
Spiel SpeedStrip Demo

Demos
Flying Heroes
Virtual Skipper
Warlords Battlecry

Video-Vorschau
Clonk Planet

Top 15 Shareware

Publish Verlag GmbH · Compact Disc

© Publish Verlag GmbH, Alle Rechte vorbehalten.

150 Games!

Bonus:
Adobe Acrobat Reader 4.05 • RealPlayer 8 Basic
DirectX 7.0a • Microsoft Media Player 7.0b

Großer Workshop:
Passage 3 2.0 • Hardwood Hearts 1.1



Zugegeben:

SharePlay für 16,90 Mark ist manchmal gar nicht so leicht zu finden.

Aber:

SharePlay für 14,50 Mark brauchen Sie erst gar nicht suchen – die kommt direkt zu Ihnen ins Haus: im Abo.

Jetzt kostenlos probelesen.

Ohne Verpflichtung. Das erste Heft ist gratis.

SharePlay Gratis-Test

Jetzt anrufen: 0 71 32/9 59-52 05

oder Coupon einsenden an: **dsb Abo-Betreuung GmbH, D-74168 Neckarsulm, Fax 0 71 32/9 59-52 09**

Ja, ich möchte SharePlay probelesen. Senden Sie mir eine Ausgabe gratis*.

Sollten Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt des Hefts nichts von mir hören, senden Sie mir bitte SharePlay zum vorteilhaften Abo-Preis von z. Zt. nur 87 DM anstatt 101,40 bei Einzelkauf der Hefte. Ich zahle also nur DM 14,50 pro Heft anstatt DM 16,90 und bekomme das druckfrische Heft im Umschlag frei Haus zugesandt. Das Abonnement kann ich jederzeit kündigen. Zuviel bezahltes Geld erhalte ich selbstverständlich zurück.

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

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

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

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/1. Unterschrift

Meine Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei **dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm,** schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Daß ich von meinem Widerrufsrecht Kenntnis genommen habe, bestätige ich hiermit durch meine 2. Unterschrift:

Datum, 2. Unterschrift

* Sie erhalten Ihr Probeheft mit der nächsterreichbaren Abo-Aussendung.

SPL5



Moorhuhn-Nachfolger

Die SharePlay sammelt alle zwei Monate die besten neuen Freeware- und Shareware-Spiele auf der Heft-CD. Alle Programme werden im Magazin vorgestellt, die einen ganz kurz, die anderen sehr ausführlich.

Liebe Leserinnen und Leser,

während die einen Anwender noch immer verbissen Moorhühner über den Bildschirm jagen, lauern die anderen bereits auf die offiziellen Nachfolger.

Ja, kann es denn sein, dass Phenomedia nach diesem Mediarummel plötzlich keine Aufträge mehr hat? Nein, das kann nicht sein. Schließlich steht selbst die Verkaufsversion der Moorhuhnjagd, von Ravensburger in eine Eurobox gezwungen, plötzlich ganz oben in den Verkaufscharts der Händler. Man muss sich das einmal vorstellen: Da kaufen sich zig tausend Anwender ein Spiel, dass es im Internet überall kostenlos gibt. Unglaublich.

Und Phenomedia? Die haben wahrscheinlich gefeiert, bis der Korken brennt. Das Glück erst nicht fassen können. Dann neue Kontakte angeleiert und bereits im Verborgenen wieder damit begonnen, neue Projekte umzusetzen.

Kowalski-Hühner

Die Ernte kann jetzt eingefahren werden. Nummer 1 nach der Moorhuhnjagd ist **Ede Kowalski**, ein nettes Ganoven-Rührstück. Es gilt, dem dicken Ede per Mausklick Handschellen zu verpassen, bevor er wieder versucht, in die Häuser einer kleinen Küstenstadt einzubrechen. Und den umtriebigen Bürgermeister kann man bei dieser Gelegenheit auch gleich mit verhaften.

Bei Ede gab es die Homepage zum Spiel bereits vor dem Spiel. Ein Countdown wies auf die Tage bis zum offiziellen Release-Datum hin. Doch Ede machte sich dünne und tauchte plötzlich weit vor der Zeit beim Computer Channel, bei CHIP Online, bei der PC Welt, bei AOL und in zahlreichen anderen Download-Depots auf. Die Onliner saugten sich dusselig und dämlich – knapp 100.000 Downloads verzeichnete allein der Computer Channel binnen weniger Tage. Ein Irrsinn. Klar, dass das Spiel auch auf der regulären Homepage freigegeben werden musste – das Web schafft seine eigenen Tatsachen.

Jetzt ist auch schon die Nummer 2 da. **Nanuk** ist ein kleiner Eskimo, der über viel zu schnell davon schwimmende Eisschollen klettern muss, um sein Dorf und seine Geliebte Anorak zu erreichen. Zahlreiche Überraschungen erwarten den Spieler auch in diesem kostenlosen Werbespiel, das dank der oppulenten 3D-Grafik nach einem installierten DirectX 7.0 verlangt.

Nur im Web zu haben

Wir alle, die wir die Moorhuhnjagd so geschätzt haben, möchten, nein, **müssen** auch Ede und Nanuk haben. Weil die Spiele nichts kosten. Weil die Grafik so perfekt ist. Weil in fünf Minuten alles bereits wieder vorbei ist.

Leider ist es uns nicht erlaubt, die beiden Spiele auf der Heft-CD zu veröffentlichen. Da haben anscheinend zu viele Magazine versucht, ohne Genehmigung Profit aus der Sache zu schlagen. Wir stellen beide Spiele trotzdem vor. Und sagen Ihnen, wo sie im Web zu finden sind.

Auf dass Ihr Joystick Funken schlage

Carsten Scheibe

Carsten Scheibe, Chefredakteur





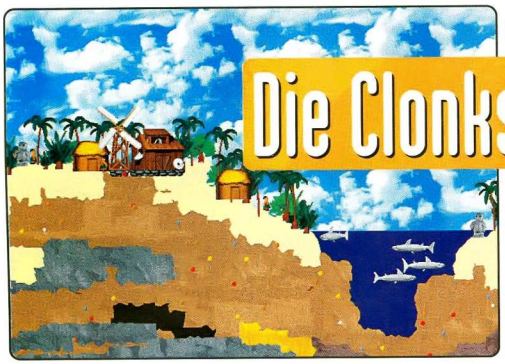








3:48-Minuten-Demovideo auf der Heft-CD

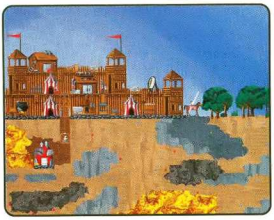


Clonk Planet 4.60

Die Clonks in neuer Mission

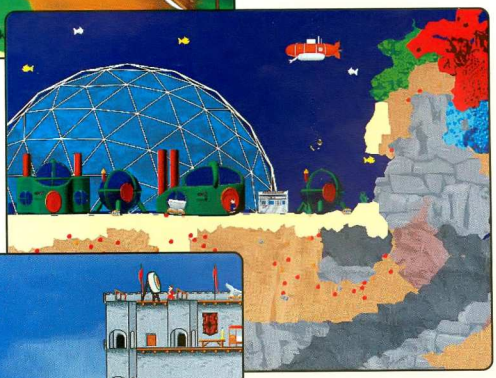
Die Clonks sind ein kleines Völkchen, das ein bisschen göttliche Kontrolle von oben bitter nötig hat. Helfen Sie den Mini-Menschlein dabei, Gold zu schürfen, Festungen zu bauen und ihren Feinden eins auf die Nase zu hauen.





Clonk? Den Namen kenne ich doch? Alteingesessene Shareware-Freunde stolpern immer wieder über diese Lemming-Nachfahren, die sich doch so völlig anders verhalten als ihre kommerziellen (und ziemlich tumben) Vorbilder. Von der Simulation Clonk gab es bislang vier Versionen. Clonk Planet ist die Weiterentwicklung von Clonk 4: Technisch noch ausgefeilter und mit vielen neuen Szenarien und Objekten ausgestattet.

Bei diesem sehr actionlastigen Taktik- und Geschicklichkeitsspiel kann man alleine oder mit seinen Freunden die Clonks anleiten. Das Spiel findet rundenbasiert statt. In den einzelnen Runden werden die Clonks in Echtzeit durch die 2D-Landschaft geführt, um Hügel und Seen zu erkunden, Wüsten und Eislandschaften zu durchlaufen und um notfalls auch im vulkanischen Felsen eine neue Kolonie aufzubauen.





Der Spieler muss sich mit wechselnden Wetterbedingungen auseinander setzen, Energieprobleme lösen, kleine Dörfer strukturieren und die Verteidigung gegen wilde Tiere und feindliche Stämme organisieren. Das macht freilich im Netzwerk am meisten Spaß, wenn jeder Mitspieler seinen eigenen Clonkstamm führt – auch gegen die Freunde am anderen Rechner.

Das fertige Spiel stellen wir Ihnen im nächsten Heft in einem Workshop vor. Dann finden Sie die Shareware-Version auch auf der Heft-CD.

Clonk Planet 4.60

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	RedWolf Design Matthes Bender Am Barkhof 20 28209 Bremen
Mail:	info@redwolf.de
Web:	www.redwolf.de/contents_de.html
Preis:	25 €
Tip:	✌✌✌✌





Ede Kowalski & Nanuk

Sie tun es schon wieder! Die Spieleschmiede Phenomedia hat gerade erst den Medienhype um das Virtuelle Moorhuhn verebben lassen, da liegen bereits die offiziellen Nachfolger vor.

Im kostenlosen Werbespiel Nummer 1 jagen Sie **Ede Kowalski.** Der ausgebuffte Einbrecher schaut sich derzeit in einem kleinen Küstenkaff nach einem neuen lukrativen Einsatzgebiet um. Ein Klick mit der Maus reicht zum Glück aus, um dem Ganoven Handschellen anzulegen.





Und dann ist da noch **Nanuk,** ein kleiner Eskimojunge. Er muss nach dem Frogger-Prinzip über trügerisches Treibeis hüpfen, um seine Freundin Anorak auf der anderen Seite des Fjords in die Arme schließen zu können. Auch dieses Spiel wird kostenlos verschenkt.

Wir erklären Ihnen, um was es genau geht und wo Sie die Spiele aus dem Web fischen! **Ab Seite 34**



Hearts: So geht das!

Hearts ist ein fieses Studentenspiel, das deutlich gemeiner ist als unser Maumau. Doch die leicht knifflig en Regeln halten noch immer viele Kartenfreunde davon ab, es einmal mit Hearts zu versuchen.



So geht das nicht weiter: Wir stellen Ihnen deswegen das wunderschön animierte PC-Spiel Hardwood Hearts vor – und erklären Ihnen passend dazu ganz genau, wie Sie Hearts in den Griff bekommen. Und sich dabei vor der Schwarzen Hexe in Acht nehmen.

Ab Seite 20

Hunt for the Red Baron

Immer mehr wirklich gute Spielefirmen verzichten auf einen eigenen Vertrieb und verkaufen ihre Spiele lieber in Eigenregie direkt über das Internet. Da nehmen sie die Mark 1:1 ein und können auch den Preis ordentlich herunterschrauben. Ein Beispiel für ein solches Spiel ist „Hunt for the Red Baron". Der Spieler kann in einen von vier Fliegern aus dem 1. Weltkrieg steigen – und den Roten Baron im klassischen Dogfight vom Himmel schießen.

Ab Seite 26





Inhalt

Redaktionelles

3 Editorial

50 Vorschau, Impressum & Cartoon

Erotik

14 Strippen, bis der Arzt kommt
SpeedStrip Demo 1.0

16 Natalie
Andreas Bouloubassis fotografiert: 50 Fotos

Workshop

17 Plättchen an Plättchen
Passage 3 2.0

20 Die Königin der Herzen
Hardwood Hearts 1.1 Build 46

Shareware-Lupe

4 Die Clonks in neuer Mission
Vorschau Clonk Planet 4.60

6 Spiele ohne Grenzen
133 Shareware-Spiele in der Übersicht

23 Virtuelle Storchjagd
BufoStorch 1.1

24 Zähne geputzt?
Cavity Crusade 1.0

25 Wettrennen im Cyberspace
giTRON 0.59

26 Luftkampf im 1. Weltkrieg
Hunt for the Red Baron 1.00 –

27 Autorennen mit tollen Miezen
SuperChix'76

Spielbare Demos

28 Flugechsen auf Achse
Flying Heroes

30 Flaute bei Ebbe
Virtual Skipper

32 Helden unterwegs!
Warlords Battlecry

Internet-Spezial

34 Die Erben des Moorhuhns
Ede Kowalksi 1.0 & Nanuk 1.0

36 Jagd auf Ede Kowalski
Die besten Tools und WebSites zur Ganovenjagd

38 Pokémon – das neue Kultspiel
Pokémon-Spiele und WebSites

40 Die persönliche CD aus dem Web
www.Spielebrenner.de

Marktschau

44 Wissen ist Ohnmacht
CD-Test: You Don't Know Jack 3

45 Lebendige Zeichnungen
CD-Test: MagnaDoodle

46 Macht das ein Aua?
CD-Test: MultiMedia Tierlexikon für Kinder

47 So funktioniert das!
CD-Test: Wie geht was? Die Technik

48 Mit Vollgas in die Ferien
CD-Test: Urlaubs Raser

49 Suche nach den Glitzerschuppen
CD-Test: Der Regenbogenfisch

133 Shareware-Spiele

Spiele ohne Grenzen



Sie suchen nach einem neuen Spiel für die Mittagspause? Ihnen kann geholfen werden. Die folgenden 133 Shareware-Spiele stehen Ihnen auf der Heft-CD zur Verfügung. Kann es eine spannendere Methode geben, sich am Bildschirm die Zeit zu vertreiben?

123 Free Solitaire 4.3

Boulder Panic! ist ein schnelles Geschicklichkeitsspiel. Es verbindet die besten Ideen aus den beiden Arcade-Spielen Boulderdash und Columns. In der Demo lassen sich die ersten 12 von insgesamt 80 Leveln spielen. 15,50 $, E



15-Pack 1.25

In dem Schiebepuzzle gilt es, 15 kleine Kästchen mit Zahlen zu verschieben, bis sie in der richtigen Reihenfolge erscheinen. Das Aussehen der Spieloberfläche lässt sich verändern und eine nette Hintergrundmusik sorgt für ein entspanntes Spielen. 12 $, E

Systemvoraussetzungen

In der SharePlay führen wir passend zu den auf der Heft-CD gespeicherten Programmen den Namen des Spiels und die aktuelle Versionsnummer auf. Alle Spiele sind unter Windows 98 ausgiebig von uns getestet worden. Die Systemangabe „Windows 95" in den Produktinfo-Kästen weist auf eine Minimalsystemvoraussetzung hin – die Spiele laufen auch unter Windows 98, Windows 2000 und in der Regel auch unter Windows NT.

Das Buchstabenkürzel D hinter den Kurzbeschreibungen weist auf deutschsprachige Programme hin, während das E für Englisch steht. Ist uns der Preis der Vollversion bekannt, so wird er ebenfalls benannt.

3D Blocks 2000 1.0

Probieren Sie 16 verschiedene 3D-Tetris-Varianten in dem Spiel 3D Blocks aus. Die Perspektive, mit der man auf die Spielsteine blickt, ist dabei völlig frei wählbar. Eigene Spiele mit neuen Regeln kann der Spieler in Eigenregie anlegen. 3D-Beschleuniger-Grafikkarten werden unterstützt. E

3D GoldRush Slots 4.0

Freeware. DOS. Dieser Einarmige Bandit für den PC nutzt 3D-gerenderte Grafiken und Animationen, um für etwas mehr Action auf dem Bildschirm zu sorgen. Mit vielen Spielen im Spiel, bei denen sich Gewinne gleich wieder riskieren lassen. E

4UFREE! Sevens 3.0

Freeware. Pokerfreunde sollten sich einmal an diesem Spiel versuchen. Bei diesem Kartenspiel können Sie wahlweise gegen die eigene Familie oder gegen Kartenprofis aus dem Internet antreten. E



5 Star Mahjongg 1.0

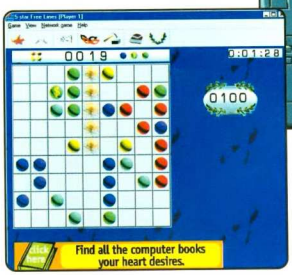
Das alte chinesische Mahjongg-Spiel erfreut sich auch in unserer modernen Zeit noch immer großer Beliebtheit. Es gilt, einen Drachen aus zahlreichen kleinen Steinen abzubauen, die pärchenweise aus der 3D-Figur wegzuklicken sind. Es stehen mehrere Steinsets zur Verfügung. Außerdem lässt sich das Spiel ganz den Wünschen des Anwenders anpassen. 14,95 $, E

500 Card Game 5.6

Das Kartenspiel setzt das in den USA sehr populäre Regelwerk „500" für den PC-Bildschirm um. Alle Regeln lassen sich manipulieren, sodass jeder das Spiel so angehen kann, wie er es kennt. 36 $, E

5-star Free Lines 1.2

Freeware. Es gilt, fünf Bälle der gleichen Farbe in eine Reihe zu zwingen, die sich dann umgehend auflöst. Bei jedem Zug legt das Spiel allerdings drei neue Bälle auf dem Brett ab, sodass die Aufgabe auf Dauer kaum zu lösen ist. Mit Netzwerk-Modus. E



5X 1.0

In diesem Strategiespiel ist es Ihre Aufgabe, so schnell wie möglich mehr Territorium unter Ihre Kontrolle zu bringen, als dies den Gegnern möglich ist. Die werden vom Computer gesteuert. 7 $, E

ABC Free Solitaire Arena 1.0

Freeware. Mehrere sehr populäre sowie einige hier zu Lande noch völlig unbekannte Kartenpatiencen stehen Ihnen in dieser Kollektion zur Verfügung. Die Oberfläche der Software kann frei an Ihre Wünsche angepasst werden. E

Advanced Tetric 3.40

Die Tetris-Variante weiß durch ansprechende Grafik und viele Zusatzfunktionen zu gefallen. Sieben unterschiedliche Block-Sets stehen Ihnen zur Verfügung, Hintergrundklänge und -grafiken kann der Spieler dem eigenen Geschmack entsprechend einstellen. Außerdem lassen sich die Regelwerke Pentix und Color Tetris spielen. 17,95 $, E



Advanced Worm 2.6

Führen Sie einen animierten Wurm so durch den Parcours, dass er weder die Wände noch seinen eigenen Körper berührt. Das ist gar nicht so einfach, zumal der Wurm stetig länger wird, je mehr Äpfel er vertilgt hat. Hat der Spiele genügend Äpfel gefuttert, darf er in den Folgelevel wechseln. In jedem Level sorgen neue Mauern im Spielfeld für erschwerte Bedingungen. 15 $, E

Alhademic Balls 1.01

Freeware. Es gilt, benachbarte Bälle so miteinander die Plätze tauschen zu lassen, dass Linien aus drei gleichfarbigen Bällen entstehen. Sie lösen sich dann auf und schaffen Platz für neue Figuren. Es stehen fünf Skins für die Oberflächengestaltung zur Verfügung, aus denen man frei wählen kann. E

Alhademic Lines 1.20

Alhademic Lines ist ein Knobelspiel mit 3D-Grafiken, beeindruckenden Soundeffekten und einer stimmungsvollen Hintergrundmusik. Wer sich im Spiel behaupten kann, darf sich in eine Top-100-Highscoreliste eintragen. 10 $, E

Alhademic Sniper 1.00

Freeware. In diesem kostenlosen Spiel spucken Sie einmal kurz in die Hände. Anschließend geht es darum, in der kürzesten Zeit so viele feindliche Schiffe wie nur möglich zu vernichten. E

Alhademic Tetrix 1.0

Freeware. Tetrix with an attitude. Der kostenlose Klon bietet Ihnen ein ausgefallenes Interface mit verschiedenen Figurensets, unterhaltsame Soundeffekte, zehn MIDI-Songs und viele abwechslungsreiche Spieloptionen. E

AnimaX 1.0.275

Bei diesem Spiel gilt es für Sie, die einzelnen Teile eines Schiebepuzzels in die richtige Reihenfolge zu bringen, um Tierbilder zusammenzusetzen. Dabei kann ein Bild wahlweise in 9 bis 64 Einzelteile zerfallen. Natürlich stehen verschiedene Motive zur Auswahl, die auch durch eigene Bilder ersetzt werden können. 20 DM, D



Arkenstone 1.3

Arkenstone ist eine Umsetzung eines Arcade-Klassikers, bei dem Sie die Aufgabe haben, mindestens drei gleichfarbige Kristalle horizontal, vertikal oder diagonal in einer Reihe anzuordnen, damit sie sich auflösen. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich dabei nicht nur durch die Steigerung der Geschwindigkeit, sondern auch durch einen sechsten Kristall, der nach Beenden des achten Levels hinzukommt. 30 DM, E

AstroFire 3.03d

DOS. Freunde eines guten Ballerspiels sollten dieses Programm ausprobieren. Es nutzt gerenderte Raytracing-Grafiken in 256 Farben, die in 75 Leveln zum Einsatz kommen. In ihnen trifft der Spieler auf gefährliche Asteroiden und 18 verschiedene Alien-Raumschiffe. Zum Glück stehen zahlreiche Powerups zur Verfügung, mit denen sich die eigene Schusskraft und der Schutzschild verbessern lassen. 19,95 $, E

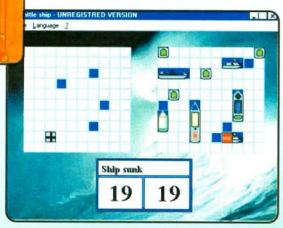


Attack From Outer Space 1.5

Freeware. Die bösen Aliens bedrohen einmal mehr unser Sonnensystem. Wütend steigt der Spieler in seinen Weltraumgleiter und zeigt den Invasoren, wo der Hammer hängt. Zwischen den einzelnen Leveln kann der Spieler einen Shop betreten. Das unterwegs eingesammelte Geld wird dabei für neue Waffen und für eine verbesserte Ausrüstung ausgegeben. Mit Videosequenzen und einer stimmungsvollen Hintergrundmusik. D

Battle Ship 3.0

Auf einem Spielbrett mit einer Kantenlänge von 10x10 Feldern verstecken der Computer und der Spieler ihre Schiffe. Anschließend darf abwechselnd in den blauen Dunst hinein geballert werden, um die Schiffe des Gegners zu vernichten. 20 $, auch in Deutsch verfügbar.



BlitzIn 2.29

Freeware. Das Programm gewährt einen schnellen Zugang zum Internet, um im „Internet Chess Club" eine Partie Schach gegen einen Unbekannten zu wagen. Einige Funktionen lassen sich nur verwenden, wenn der Spieler für 49 Dollar im Jahr eine Online-Mitgliedschaft gebucht hat. E

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.

BlockBuster 0.2.1.5

Bei dem Knobelspiel dürfen am Ende keine Spielsteine auf dem Spielfeld zurückbleiben. Highscores können in das Internet gestellt werden. D

Blue Star 1.0

Eine sehr einfache Spielautomaten-Umsetzung, die als Zusatzfunktion eine Cheat-Eingabe bietet. D

Boulder Panic! 2 1.0.0

Boulder Panic! ist ein schnelles Geschicklichkeitsspiel. Es verbindet die besten Ideen aus den beiden Arcade-Spielen Boulderdash und Columns. In der Demo lassen sich die ersten 12 von insgesamt 80 Leveln spielen. 15,50 $, E



Box-X 3

Diese Spielesammlung enthält die Programme Magic Maths, Quax 3, Storm-X 2 und Solitaire. 20 DM, D

BrainsBreaker 2.5.0.1

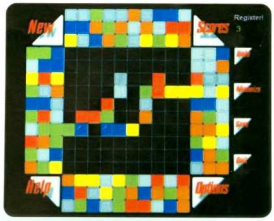
Das Programm zerlegt Bilder in einzelne Puzzle-Steine, die mit der Maus neu zusammenzulegen sind. Steine, die tatsächlich zusammenpassen, bleiben auch aneinander haften. 29 $, E

Bricks '2000 1.1a

Freeware. Dieser Tetris-Klon bietet den Spielern eine Highscore-Liste, in die man sich mit dem Punktestand und seinem Namen eintragen lassen kann. Kommt der Arbeitgeber überraschend ins Büro, kann einer Boss-Taste gedrückt werden, um das Spielefenster verschwinden zu lassen. E

BrickShooter 1.5

BrickShooter ist ein kombinierendes Geometriespiel mit einer originellen Idee. Es stehen vier Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Ziel ist es, farbige Steine von den vier Seiten ins Zentrum zu schicken, wo sie prompt liegen bleiben. Berühren sich dabei drei Steine gleicher Farbe, lösen sie sich umgehend auf. 12 $, E



Bridge 2.7

Wer das britische Kartenspiel Bridge noch nicht kennt, bekommt hier die Gelegenheit dazu, es auszuprobieren, zu lernen und zu spielen. 34 $, E

Buben Raus 1.2

Bei diesem Kartenspiel sind die Buben die wichtigsten Blätter. Es gilt, so geschickt zu agieren, dass man am Ende als Erster keine Karten mehr besitzt. 15 DM, D

BuFoStorch 1.1

DirectX. Freeware. Tun Sie etwas gegen die Überbevölkerung und ballern Sie Störche vom Himmel. Der Moorhuhn-Klon bietet ein ansprechendes Gameplay und gelungene Animationen. Im Netzwerkspiel kann die Spielzeit verdoppelt werden. Außerdem ist es möglich, die Zahl der Störche mit einem Schieberegler zu erhöhen. D

Top-Shareware

Diese Shareware sollte auf jedem Rechner installiert sein:

Anti-Trojan 4.0.98

Freeware. Das Tool schützt den PC vor Trojanischen Pferden wie Back-Orifice oder Netbus. D

ARCHmatic-Glossar 2889

Freeware. Dies ist die Offline-Version von GLOSSAR.de: Das Nachschlagewerk im HTML-Format versteht sich als Lexikon, das alle wichtigen Fachbegriffe aus der Computersprache allgemein verständlich erklärt. D

Bushaltestelle „Typemania"

Die Vollversion des bekannten Bildschirmschoners „Bushaltestelle 2 2.0" zeigt Ihnen in den Arbeitspausen nicht nur unser Logo, sondern unterhält mit vielen skurrilen Animationen. D

Clicktionary 1.1.0.5

Freeware. Ein Mausklick genügt, damit das Clicktionary Wörter aus dem Englischen ins Deutsche oder umgekehrt übersetzt. D

FontTwister 1.1

Der FontTwister kümmert sich darum, Schriftzeilen in die dritte Dimension zu übernehmen. So entstehen plastische Buchstaben, die sich auch noch mit Texturen füllen und perspektivisch verzerren lassen. D

Go!Zilla 3.5

Freeware. Das geniale Tool fängt alle Downloads ab, die im Browser ausgelöst werden, und kümmert sich um die Übertragung der Dateien auf die Festplatte. E

HS Euro-Kalkulator 2.33 L

Freeware. Der kostenlose Euro-Kalkulator rechnet Währungen untereinander und in den Euro um. D

IrfanView 3.17

Freeware. Die Bildbearbeitung bietet ihre Dienste als Viewer, Slideshow und Konvertierung an. Jetzt mit Thumbnail-Vorschau. D

Quick Heal 5.24

Hochwertiger Virenscanner aus Indien, der auch in komprimierten Dateien nach Viren Ausschau hält und mit polymorphen Viren zurechtkommt. E

SmartDraw 4.30 deutsch

SmartDraw ist ein hochwertiges Programm zum Anlegen von Mindmaps, Schaubildern, Ablaufdiagrammen und ähnlichen Kästchenbildern. D

SpeedCommander 7.00.716

SpeedCommander ist ein leistungsfähiger Dateimanager, mit dem Sie Dateien und Verzeichnisse verwalten. Die bewährte Zwei-Fenstertechnik ermöglicht schnelles Kopieren, Löschen, Archivieren, Drucken und vieles mehr. D

ThumbsPlus 2000-S

ThumbsPlus bietet alle wesentlichen Funktionen, um Bilddateien zu verwalten, zu bearbeiten und in ein neues Format zu überführen. D

Bullet 1.5.10

Freeware. Versuchen Sie in diesem Spiel, so viele Steine vom Bildschirm verschwinden zu lassen, wie es nur möglich ist. Köpfchen ist gefragt, um die Spielaufgabe zu lösen. E

CakeWorm 1.0

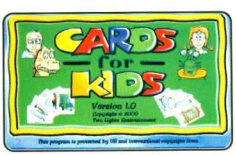
Freeware. DirectX. In diesem kostenlosen Wurmi-Klon steuern bis zu zwei Spieler ihre Würmer durch einen Parcours. Möglichst ohne anzuecken oder den eigenen Körper zu berühren, denn dann ist das Leben eines der kleinen Schleimer bereits wieder vorbei. Das Spiel bietet eine 360°-Grafik. E

Canasta 4.15.1.4

Wer gerne Karten spielt, der kann es mit einer elektronischen Canasta-Version aufnehmen. Dabei kann man gegen den Computer oder gegen einen Freund antreten. Sogar das Spielen via ICQ wird unterstützt. Beim Canasta gilt es, Stapel mit jeweils sieben Karten der gleichen Wertigkeit zu bilden - etwa sieben Achten. 19,95 $, E

Cards for Kids 1.0

Sechs bekannte Kartenspiele für Kinder werden in dieser Kollektion gesammelt. Darunter sind die Spiele Concentration, Crazy 8s, Go Fish, Frogs in the Pond, Old Maid und War. Dabei treten sie gegen eine vom Computer geführte Comicfigur oder gegen einen Freund im Internet an. 25 $, E



Cavity Crusade 1.0

Freeware. Schultern Sie die Fluoridkanone und machen den Kariesbakterien Feuer unter dem Hintern! In einem 3D-Modell unseres Mundes kann auf die Finsterlinge geballert werden. Vorsicht: Ist man nicht schnell genug, mutieren die Biester und sind in der Folge nicht mehr ganz so einfach zu vernichten. E



Clickomania 4.2.0.6

Freeware. Ziel des Spieles ist es, alle Steine auf dem Bildschirm zu entfernen. Wenn der Spieler auf eine Gruppe gleichfarbiger Steine klickt, verschwindet diese und die darüberliegenden Steine fallen nach unten. E

COBOL's Revenge 2.0

DirectX. Als General Cobol haben Sie Ihrem Lord Bill immer die Treue gehalten. Jetzt möchte der Lord Ihren Tod. Auf der Flucht durch die Welt Ibum muss der Spieler um sein Leben fürchten. 5 $, E

Comic Kicker Euro 2000 1.02

Die Fußball-Europameisterschaft ist zwar schon vorbei. Sie können nun aber noch einmal versuchen, die Deutschen im Turnier zu halten. Dieses Spiel erlaubt es Ihnen, sich eine animierte Cartoon-Mannschaft auszusuchen, um dann richtige kleine Spiele gegen andere Nationen zu erleben. Perfekte Animationen und ein angenehmes Gameplay machen das Spiel zu einem echten Ereignis. E

Concentration! 2.00

Freeware. Intelligentes Memoryspiel für eine oder zwei Personen mit 3D-animierten Spielkarten. Zwischen 8 und 48 Motive können dabei zum Einsatz kommen. E

Cracker! 2000 1.5 Build 228

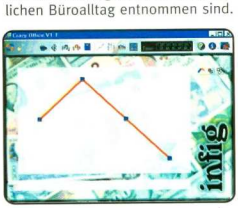
Ähnlich Tetris müssen Sie bunte Steinchen vom Schirm verschwinden lassen. Das Spiel ist leicht zu begreifen, braucht aber lange, um gemeistert zu werden. E

Crash 1.2

Freeware. Der Spieler steuert ein Auto über einen Parcours, um möglichst schnell vom Start ins Ziel zu gelangen. Der beiliegende Editor erlaubt es, eigene Level zu schreiben. VB6 wird benötigt. E

Crazy Office 1.1

Crazy Office ist eine Sammlung mit vier Knobel-Aufgaben, die dem täglichen Büroalltag entnommen sind.



Als Top-Manager verbiegen Sie bei „Infig" die Gewinnnkurven oder minimieren als Controller bei „Maxem" die Verluste der Firma. Bei „Balan" fungieren Sie als Buchhalter und bei „Solet" kämpfen Sie als EDV-Chef gegen einen Computervirus-Angriff. 20 DM, D/E

Crazy Tangram 2.2

Crazy Tangram ist ein geometrisches Formenspiel. Aus sieben geometrischen Teilen (fünf Dreiecken in verschiedenen Größen, einem Quadrat und einem Rhomboid) sollen vorgegebene Figuren nachgelegt werden. 20 DM, D/E

Cross 2.0.1

Bei dieser Kartenpatience geht es darum, alle Karten in aufsteigender Reihenfolge auf die vier leeren Anlegeplätze zu platzieren. Beim Start werden fünf Karten auf dem Bildschirm verteilt, die ein Kreuz ausbilden. Sie bilden das Ausgangsmaterial für die Bestückung der vier leeren Plätze. 10 $, E

Crosses&Zeroes 1.3

Das klassische Spielprinzip neu interpretiert. Wer schafft es, bei abwechselnden Spielzügen, auf einem 3x3 Felder großen Spielfeld eine Reihe aus drei Zeichen zu bilden? Die Kleverheit des Computergegners ist in drei Stufen einstellbar. E

Das Güldene Rad 1.2

Freeware. Das Spiel ist der TV-Show Glücksrad nachempfunden. Einmal mehr gilt es, einen Begriff zu erraten, den sich der Computer ausgedacht hat. Nach einem Dreh am Glücksrad können Konsonanten erraten und Vokale hinzugekauft werden. Das Spiel geht drei Runden lang, danach kommt der beste Spieler ins Superspiel, wo er innerhalb einer kurzen Zeit mit Hilfe von sechs Buchstaben ein Wort erraten muss. Mit Rätseleditor, Highscore-Liste und bis zu zwei computergesteuerten Kontrahenten. D

Dax 2.0

Bei diesem Börsenspiel bekommen Sie ein Anfangsvermögen von 100.000 Euro zugesteckt. Ihr Ziel ist es, dieses Geld binnen 30 Börsentagen zu vermehren. Der Clou ist, dass das Spiel die Originalkurse von 30 DAX-Wertpapieren verwendet, um die Spielsituation so realistisch wie nur möglich zu gestalten. Spaß macht es in der Simulation, absolut illegale Insider-Tips zu kaufen. Bis zu vier Mitspieler wagen sich aufs Börsenparkett. D

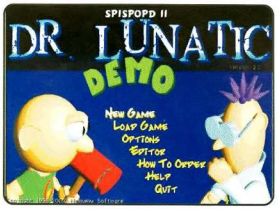
Diamond Caves II 1.5

Sammeln Sie in den unterirdischen Katakomben dieses Boulderdash-Klones alle Edelsteine ein und erreichen Sie dann den Ausgang. In der Test-Version sind 50 Level enthalten. E



Dr. Lunatic 2.0

Der böse Dr. Lunatic transferiert Hirne von einem Zombie zum nächsten. Ihre Aufgabe ist es, den mächtigen roten Hammer und die „Pants of Power" einzusammeln, um den Mad Doc zu besiegen. Es stehen 70 Level in fünf großen Welten zur Verfügung. 20 $, E



Dragons 3.0

Dieses Mahjongg-Spiel für einen Spieler stellt 60 verschiedene Drachenformen zur Verfügung. Ein Drache ist ein 3D-Turm aus den 144 Mahjongg-Steinen, der pärchenweise abzubauen ist. Außerdem stehen dem Anwender 12 verschiedene Steinsets und 24 Hintergrundbilder zur Verfügung. 19,95 $, E

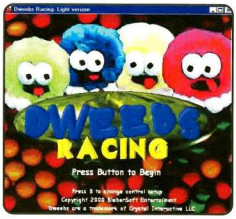


Encrypted 1.3

Encrypted ist die Simulation eines Einarmigen Banditen. Die Slotmachine wartet mit vielen Überraschungen, einer guten Grafik und vielen Soundeffekten auf. E

Dweebs Racing 1.0 Light

Die kleinen knuddeligen Dweebs liefern sich in diesem Spiel ein Rennen mit den bösen Dorks, die Land und Leute bedrohen. E



ElektroPuzzle 1.32

Das ElektroPuzzle erinnert an Tetris und bietet eine exzellente Grafik. In der Shareware sind vier Level und der Amokmodus voll spielbar. 24 DM, E



Elf Golf 2000 1.0

Bei diesem ungewöhnlichen Spiel ist es möglich, einen eigenen Minigolfplatz zu gestalten, der über mehrere Bildschirmseiten scrollt. Die Grafik ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber - öfter mal was Neues. Man kann alleine oder gegen einen Freund spielen. 14 $, E

Freaky Rabbit 1.0

Freeware. Ihre Aufgabe ist es, einen Hasen zu fangen. Das ist zu Beginn des Spiels nicht so schwer. Aber immer, wenn Sie den Rammler erwischt haben, rennt er in der nächsten Runde gleich noch etwas schneller. Greifen Sie jetzt noch yeinmal beherzt zu, verteilt das Programm noch mehr Punkte. Im Internet wird eine Highscore-Liste geführt. D

Funny Money 4.0

In dem Arkade-Geschicklichkeitsspiel gilt es, Münzen im Parcours einzusammeln und anschließend den Ausgang zu erreichen. Der ist allerdings erst dann zu sehen, wenn zuvor genug Münzen eingesammelt wurden. 20 $, E

Funpok Video Poker 2000 5.0

Dieser elektronische Pokersimulator holt sage und schreibe 45 verschiedene Spielweisen des Video-Pokers auf den Bildschirm. Pro Spiel kann der Zocker wahlweise nur einen Nickel oder gleich Hundert Dollar auf einmal setzen. Für jede Maschine wird eine eigene Statistik geführt. 19,95 $, E

GameSite 2000 1.10

Die bekannten Brettspiele Backgammon, Schach und Reversi lassen sich nun online im Internet spielen. Mit einem Chat, einem Turnier-Utility und vielen anderen Funktionen. Die 25 Dollar Registriergebühr halten drei Monate vor. E

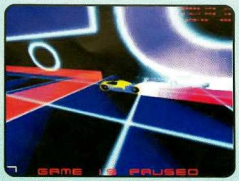


Geert's Backgammon 2.7.6

Freeware. Treten Sie bei diesem Backgammon-Klon gegen den Computer an. Es stehen verschiedene Schwierigkeitsgrade bereit, sodass der PC-Gegner an die eigene Spielstärke angepasst werden kann. Ein netter Trick: Ist man am Verlieren, so kann man mit dem PC-Gegner die Seiten tauschen. E

glTRON 0.59

Freeware. OpenGL. Das aus unzähligen Worm-Klones bekannte Spielprinzip erreicht mit glTron eine neue Qualität. Bis zu vier Spieler treten, gegebenenfalls auf geteiltem Bildschirm, in ihren Motorrad-ähnlichen Fahrzeugen gegeneinander an. Die Flitzer bauen bei ihrer Fahrt Mauern hinter sich auf und versuchen durch geschickte Manöver die Gegner hineinzutreiben, sodass sie zerschellen. Die Tasten F1 bis F3 stellt die Fensteranzahl ein, F10 die Bildschirmperspektive. E



Grossmeister 1.1

Bei dieser Kartenpatience sollte man schon ein bisschen Köpfchen mitbringen, um die gestellte Spielaufgabe zu lösen. 15 $, E



Grummel98 1.21

Eine nett gestaltete Variante des klassischen Brettspieles Mensch Ärgere Dich Nicht für ein bis vier Spieler mit Computergegnern, drei Spielbrettern, einem Highscore und einer Spielerstatistik. 22 DM, D

Hamster Knocking 1.0

Freeware. Ein Hamster und ein Hammer. Was ist zu tun? Sie müssen dem armen Nager binnen 60 Sekunden so oft es geht mit dem Hammer auf den Kopf hauen. Die erfolgreichsten Hamsterquäler stellen ihren Highscore ins Internet. E

Hardwood Hearts 1.1 Build 46

Wer das superb gestaltete und mehrfach preisgekrönte Hardwood Solitaire kennt, der spielt bestimmt auch gerne die neue Hearts-Variante für den PC. Es gibt tolle 3D-Effekte, verschiedene Kartensets und 17 verschiedene Computergegner. Hearts kann auch über das Internet gespielt werden. E

Top-Shareware

Tune & Clean 5.1

Tune & Clean hilft dabei, Windows 95/98 auf einfache Weise zu optimieren und zu verbessern. Zusätzlich bietet das Tool einen schnellen Überblick über alle installierten Systemkomponenten. D

Winamp 2.64 Full

Freeware. Winamp, der bekannteste MP3-Player überhaupt, wartet von Version zu Version mit immer neuen Features und Erweiterungen auf. E

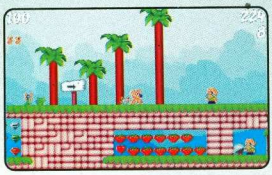
WinZip 8.0 deutsch

Endlich ist sie fertig, die deutsche Version des bekannten Packers WinZip. Sie bietet zahlreiche Neuerungen, behält aber die Trennung in einen Classic- und einen Wizard-Modus bei.

Shareware-Übersicht

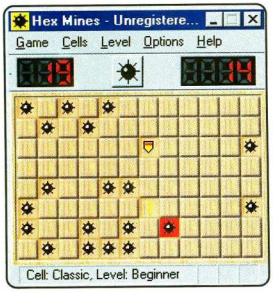
Happyland Adventures 1.1

Freeware. DOS. Dies ist ein klassisches Jump&Run-Spiel, das verschiedene Elemente eines Advantures enthält. Ihre Mission ist es, die Happylanders zu retten. In riesigen Leveln gilt es, verborgene Höhlen zu finden und Bonusfrüchte einzusammeln. Vorsicht vor all den Monstern, die nur darauf aus sind, den Spieler um die Ecke zu bringen. E



Hex Mines 4.01

In diesem Minesweeper-Klon gilt es, die Position der versteckten Bomben herauszufinden. Es können sechs verschiedene Spielbretter und fünf Schwierigkeitsgrade verwendet werden. 10 $, E



Homely Memory 1.2.0

Kinder, die gerne Memory spielen, laden dieses Spiel. Es bietet verschiedene Motive und die Möglichkeit, bis zu 80 Karten einzusetzen. 10 $, E

Hunt for the Red Baron 1.00

Steigen Sie in ein Flugzeug aus dem ersten Weltkrieg und machen sich auf die Jagd nach dem Roten Baron. Das Spiel zeigt die grünen Felder Frankreichs, den heißen Wüstensand Afrikas und eine vom Krieg zerstörte Stadt in Belgien. In 25 Missionen geht es dem Feind in heißen Luftkämpfen an den Kragen. Mit Maschinenpistolen, Raketen und Bomben wird der Gegner dabei vernichtet. Es stehen vier verschiedene Flugzeuge zur Verfügung. E



Imp Act

Freeware. Breakout-Freunde nutzen diesen Klon, um mit Hilfe eines kleinen Balls eine Mauer aus Steinen abzuschießen. E

JumpOver 1.0.192

JumpOver ist ein PC-Solitaire-Spiel in ansprechender grafischer Aufmachung. Es zeichnet sich durch abwechslungsreiche Variationen des klassischen Brettspiels aus. Das Ziel von JumpOver ist es, so viele Kugeln wie möglich vom Spielbrett zu entfernen. Erlaubte Züge sind horizontale oder vertikale Sprünge über eine andere Kugel in ein leeres Loch hinein. Die Kugel, die übersprungen wurde, wird dann entfernt. 10 Euro, D



Just Shoot The Thing 1.0

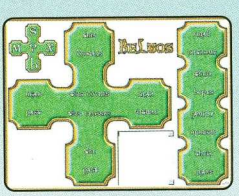
Freeware. Das kostenlose Ballerspiel verzichtet auf eine Hintergrundgeschichte: Knallen Sie einfach alles ab, was sich auf dem Schirm bewegt. Mit Schutzschildern, vielen Powerups, 50 Soundeffekten, zehn Zielen und drei verschiedenen Waffensystemen. E

Kali II 2.00

Kali ist ein großes Spielenetzwerk im Internet, in dem sich regelmäßig über 130.000 Anwender zu einem Multiplayer-Game à la Descent oder Command & Conquer treffen. Mit diesem Client bekommen Sie Zugriff auf das Netzwerk. Die Demo erlaubt ein Spielen für 15 Minuten am Stück. 20 $, E

Keltos 1.2.0

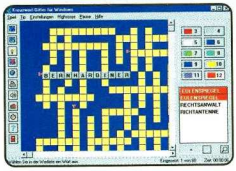
Dieses Tarotspiel hilft dabei, in Ihre Zukunft zu schauen und eine Persönlichkeitsanalyse zu betreiben. Das Programm setzt das klassische



Keltische Kreuz um und nutzt das Ryder-Waite-Deck mit den bekannten Tarot-Motiven. 20 $, E

Kreuzwort-Gitter 3.0

Kreuzwort-Gitter sind den meisten Rätselfreunden aus Zeitschriften und Rätselheften bekannt. Die Lösungsworte müssen so in das Gitter eingesetzt werden, dass es komplett ausgefüllt wird. Unendlich viele Rätsel, diverse Hilfestellungen und Optionen stehen zur Verfügung. 29 DM, D



Kugelhupf 01.03.12

Freeware. Beim Kugelhupf steuern Sie eine rote Kugel, die von einer blauen Scheibe zur nächsten geleitet werden kann. Sobald eine blaue Scheibe verlassen wird, löst sie sich umgehend auf. In 50 Spielrunden gilt es demnach, alle Scheiben zum Verschwinden zu bringen. D

Kürbiskönig 1.030

Freeware. Das Ballerspiel nutzt eine fast surreale Umgebung, um den Spieler ein wenig zu irritieren. Es gilt, den Meisterkürbis vor dem Angriff der feindlichen Saugflieger zu beschützen. Das Spiel wurde in Flash programmiert. D



Mafis Chess 2000 2.0.48.478

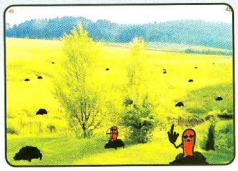
Bei diesem Schachspiel, das alle Züge protokolliert und gegen die Zeit gespielt wird, treten Sie gegen einen Computergegner an, der fünf Schwierigkeitsstufen bietet. 30 DM, D

MaTris 1.21.336

Kinder nutzen dieses Lernprogramm, um sich in den vier Grundrechenarten zu beweisen. Werden genügend Aufgaben sicher gelöst, wird zur Belohnung ein Tetris-Spiel geladen. Benötigt VB6. 30 DM, D

Maulwurfjagd

Freeware. Der Moorhuhnklon verzichtet zwar auf das seitliche Scrolling, zeigt dafür als Hintergrundbild aber eine schöne grüne Wiese. Aus den Spitzen zahlreicher Maulwurfshügel strecken die Könige der Erde ihre dunklen Köpfe empor. Sie müssen mit der Flinte getroffen werden, um Punkte zu machen. D



MazeBots 1.2.1.1

Der Spieler kann einen eigenen Roboter programmieren, der anschließend in einem Labyrinth losgelassen wird. Hier muss er seine ihm eingetrichterte Intelligenz benutzen, um sicher durch den Irrgarten zu manövrieren. Es können auch eigene Labyrinthe angelegt werden. 30 Tage Demo. 20 $, E

Mball 1.12

Der bunte Breakout-Klon weist eine Besonderheit auf: bunte Flipperbanden. Weisen sie alle die gleiche Farbe auf, so gewinnt der Spieler zahlreiche Bonuspunkte. 15 $, E

Memory 99 1.4

Memory-Variante mit 36 Motiven. Wer es schafft, alle Pärchen mit möglichst wenigen Fehlversuchen und in kürzester Zeit aufzudecken, der darf sich mit seinem Namen in eine Highscore-Liste eintragen. 25 DM, D

Metamorphs 1.05

Alle farbigen Diamanten müssen in einem Level eingesammelt werden. Schafft es der Spieler, seine Figur dann noch sicher zum Ausgang zu führen, hat er schon fast gewonnen. 10 $, E



Meteor 1.5

Freeware. Bei diesem Spiel gilt es, möglichst viele Meteoriten und andere Himmelskörper abzuschießen. Bei jedem Treffer gibt es zehn Punkte. Schießt der Spieler allerdings daneben, werden zehn Punkte gleich wieder abgezogen. Es stehen vier Episoden zur Verfügung. Benötigt VB5. D

Minitris Penta 1.5.1.12

Steine fallen in einen Schacht hinunter, der fünf Anlegestellen bietet. Berühren sich mindestens drei gleichfarbige Steine, so lösen sie sich auf. Dumm, dass gleich acht verschiedene Farben im Spiel sind. 14 $, E

MomSoft Lines 1.0

Auf einem Spielbrett müssen bunte Kugeln so zusammengerückt werden, dass sie eine gerade oder vertikale Linie aus fünf gleichfarbigen Kugeln ausbilden. In diesem Fall lösen sich die Kugeln auf und schaffen Platz für die nachrückenden Bälle, die nach jedem Spielzug auf dem Brett abgelegt werden. E

Mondlandung 1.5

Freeware. Sind Sie heute schon auf dem Mond gelandet? Nein? Dann stellen Sie Ihr Glück bei diesem Klassiker auf die Probe. Sie müssen mit den Antriebsdüsen des Raumschiffes Schub geben, um die landende Mondfähre zu steuern und abzubremsen. Um sicher zu landen, müssen Sie langsamer als 15 Meter in der Sekunde sein. D

Monkey Boy 2 1.0

Marvin Monkey ist von einem radioaktiven Jungen gebissen worden. Nun verwandelt sich der Affe in den Superhelden Monkey Boy. Er muss in zahlreichen Leveln alle ausliegenden Früchte einsammeln. 10 $, E

Moraff's MarbleJongg 2000 1.07

Freeware. OpenGL-Mahjongg in 3D, das mit tollen Animationen, beeindruckenden Hintergrundgrafiken und nie gesehenen Farben aufwartet. Es müssen Pärchen ausgebildet werden, damit sie vom Bildschirm verschwinden. E



Mosaic 1.01

Ein beliebiges Bitmap-Bild kann als Vorlage für ein klassisches Puzzel verwendet werden. Die einzelnen Puzzelsteine können am Bildschirm mit der Maus neu zusammengelegt werden. 8 $, D

Motys 98 3.0

Der Computer denkt sich im Geheimen ein Wort aus. Ihre Aufgabe ist es, dieses Wort mit so wenigen Versuchen wie möglich zu erraten. Ein Mastermind-Klon mit Buchstaben an Stelle von Farben. 20 $, E

MozPong 1.0.8DE

DirectX. MozPong DX ist ein wunderschön gestalteter Breakout-Klon aus Japan. Es gilt, eine Mauer aus Ostereiern abzutragen und herabfallende Küken einzusammeln. Vorsicht ist dabei nur vor einem schmusesüchtigen Gozilla angeraten. MozPong liegt nun auch in einer deutsche Version vor. 15 $, D



Multi Memory 1.0

Die Kinder unter uns PC-Anwendern verwenden dieses Memory-Spiel für ein bis zwei Spieler. Es stehen ein Dutzend Kartensets mit Bildern aus verschiedenen Kategorien zum Spielen zur Verfügung. 20 DM, D/E/F



Oriental Puzzle Solitaire 1.0.5

Das Solitaire-Spiel nach Japanischer Art bietet unterschiedlich große Spielbretter und verschiedene Spielsteine. Die Steine müssen in Gruppen entfernt werden, bis möglichst keines mehr übrig ist. E

Napoleon 1.2.0

Napoleon nutzt ein ganz eigenes Kartenset, um eine spannende Kartenpatience zu legen, die nicht eben einfach zu knacken ist. 10 $, E



Network SpeedCard Beta 0.1

Freeware. Dieses Kartenspiel kann auf zwei Computern gespielt werden, die im TCP/IP- oder im Peer-to-Peer-Netzwerk miteinander verbunden sind. Ziel ist es, die eigenen Karten loszuwerden, bevor es der Gegner schafft. E

Passage 3 2.0

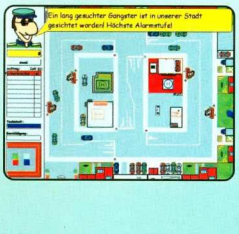
DirectX. Wunderschönes Brettlegespiel, bei dem es gilt, die vom Programm angereichten Steine gemäß der Spielregeln an den bereits ausliegenden Steinen anzulegen. 20 DM, D

Peters SoloHalma 1.00

Wer gerne Steckhalma spielt, kann seinem Hobby nun auch am Bildschirm nachgehen. Alle Spielsteine müssen vom Brett entfernt werden, indem ein Stein über einen anderen hinweg in ein leeres Feld gezogen wird. Mit Boss-Taste. 10 DM, D

Police-Car 1.10

Freeware. Der Spieler steuert ein Polizeiauto durch das Straßennetz einer Großstadt, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Über Funk werden dem Polizisten verschiedene Unfälle, Überfälle und Entführungen gemeldet. Schnell muss die grüne Minna durch die Straßen kurven, um möglichst rasch am Tatort zu sein. Es stehen zahllose Missionen für 27 Spielkarten bereit. D



ANZEIGE

Heiße Spiele bis zur Extase
LIVECALL!!!
0190/86981
Komm, laß mich Dich spüren...
AF 3,63 DM/Min.

AF 3,63 DM/Min.
LIVE!!!
0190 86981
ICH BESTIMME-
DU GEHORCHST!

0190-860659
WIRKLICH ALLES
WAS DU WILLST
AF 3,63 DM/Min.
0190-860659

OPM 3,63 DM/Min.
Live-Erotik - Ruf mich an!
0190-855115

0190/85 52 32
Domina: Hör mir zu!
OPM 3,63 DM/Min.

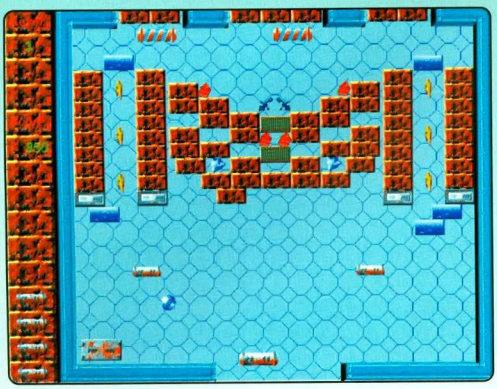
OPM 3,63 DM/Min.
Swinger-Clubs
Faxabruf:
6 Seiten Adressen
0190-824957

AF 3,63 DM/Min.
01 90-86 06 49
KOMM HIER REIN!

RUF DEINE HERRIN AN
0190/
869814
SOFORT!
AF 3,63 DM/Min.
Live und direkt!

SCHARFE GIRLS
ERWARTEN DICH!
0190-860656
AF 3,63 DM/Min.

HEMMUNGSLOS & HART!
0190/860651
AF 3,63 DM/Min.
Kein Band! Keine Wartezeiten!
Frauen, die wissen was Du willst!



PowerBall 1.0

PowerBall enthält Spielelemente aus den bekannten Spielen Breakout und Pinball. Bumper und ähnliche Hindernisse erschweren die Aufgabe des Spielers. Am Ende eines Levels gilt es, einen Bossgegner zu besiegen. 10 DM, D

Pug Wars 1.00b

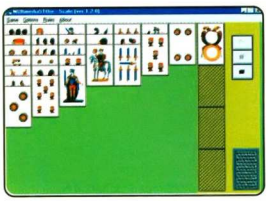
Freeware. Das Leben ist echt hart auf der Straße im amerikanischen Slum. Versuchen Sie zu überleben, indem Sie verschiedene Dinge kaufen und verkaufen. Gehen Sie dabei allen Problemen möglichst aus dem Weg. E

Runes, The Ancient Oracle 5.0

Nutzen Sie das alte Orakel der alten Runen. Dabei stehen Ihnen zahlreiche Runensysteme zur Verfügung. Mit Hilfesystem, Druckfunktion, Slideshow und mehr. 20 $, E

Scale 1.2.0

Bei dieser Kartenpatience dürfen Sie nur die Karten bewegen, die völlig frei liegen. Sie benötigen eine gute Strategie, um an die anderen Karten heranzukommen. 10 $, E



Scarlet Grains 5.0

In mehr als 30 Leveln versuchen Sie, in verzwickten Labyrinthen Geld einzusammeln und den Ausgang zu erreichen. Strategisches Labyrinthspiel, Nachfolger von FM-1926. 20 $, E

Schnell schreiben 1.8

Freeware. Wer gerne mit allen zehn Fingern blind Texte schreiben können möchte, der vertraut diesem kostenlosen Tipptrainer. Er zeigt auf, welche Finger für welche Tasten zuständig sind - und bietet auch gleich noch ein Spiel an. D

SeaWar 2.2

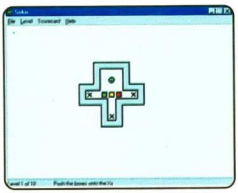
Freeware. Sie treten in diesem Battleship-Klon wahlweise gegen den Computer oder einen Freund an. Es stehen fünf Level parat. Wer möchte, kann eigene Skins für die Oberfläche des Spiels anlegen. E

SinkSub Pro 2.02

Übernehmen Sie die Kontrolle in einem schwedischen Patrouillenschiff. Es gilt, mit Wasserbomben auf U-Boote zu schießen, um diese zu vernichten. Doch Vorsicht – die schießen zurück! E

Soko 1.0

Freeware. In diesem Sokoban-Klon ist es Ihre Aufgabe, alle Kisten durch ein Labyrinth auf die markierten Zielpositionen zu bewegen. Das ist nicht so einfach: Die Kisten lassen sich nur schieben, nicht aber ziehen. Es stehen 355 Level und ein Level-Editor zur Verfügung. E

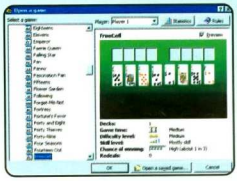


Solo 2.09

Freeware. Solo erlaubt es allen Spielern, eine eigene Kartenpatience zu programmieren. Knapp 70 Spiele liegen bereits vor – darauf kann aufgebaut werden. Der Gamemaker arbeitet mit einem grafischen Editor, was das Programmieren sehr erleichtert. E

SolSuite 2000 5.4

Die SolSuite enthält 240 Kartenpatiencen, die allesamt in einem Menü mit Kurzbeschreibungen, Regeln und Screenshot vorgestellt werden. 19,95 $, E



SuperChix'76

Die sexy Mädels aus den Siebzigern sind wieder da. Sie steigen in vier verschiedene amerikanische Powerschlitten und leisten sich ein heißes Rennen auf dem Bildschirm. Es stehen acht Chix zur Verfügung, die sich auf vier internationalen Rennstrecken austoben können, die mal im Regenwald des Amazonas und mal mitten im nächtlichen San Francisco liegen können. E



Takamaru 1.1.6

Wer den alten Klassiker Arkanoid vermisst, kommt nun auch bei seinem kleinen Bruder auf Touren. Es liegen 40 Level mit zehn verschiedenen Grafiksets vor. Der Highscore kann ins Netz gepostet werden. 10 $, E

TetFun 2000 1.1 Build 4.27.4.00

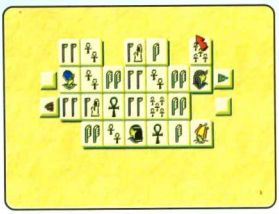
TetFun 2000 ist ein Tetris-Klon, der auch die populäre Variante Pentix enthält. Pentix erlaubt es dem Spieler, mit Bomben zu hantieren und vier verschiedene Spielmodi zu nutzen: Classic, Timer, Rising und World Championship. 10 $, E

Tetris 1.12

Freeware. Der Klassiker Tetris wurde einmal mehr von einem Fan neu interpretiert. Vielleicht hätte der sich aber wenigstens einen neuen Namen ausdenken können. E

The Curse of Ra 2.0

Eine neue Mahjongg-Variante im 3D-Outfit mit Elementen aus der ägyptischen Mythologie. Bomben, Magneten und Mauern verhindern das Schieben der Mahjongg-Steine, die hier einmal nicht aus einem Drachen heraus abzubauen sind. Es stehen 50 Level zur Verfügung, die ab Level 8 vom Schwierigkeitsgrad her kaum noch zu knacken sind. Mit Leveleditor. 20 $, D



The Game of Sevens 2.2

Für alle, die Solitaire und Poker mögen, ist auch dieses Kartenspiel interessant, das schnell gespielt einen hohen Spaßfaktor verspricht. Treten Sie gegen Ihre Freunde oder Ihre Familie an. E

The Labyrinth 1.0

Sie müssen einen kleinen Metallball durch ein Labyrinth geleiten, ohne dass dieser in die Löcher fällt. 19,95 $, E



The Reversy 1.7

Freeware. Dies ist ein einfaches Reversi-Spiel. Sie müssen die Spielsteine des Computergegners so geschickt vereinnahmen, dass am Ende die meisten Steine auf dem Brett Ihre Farbe zeigen. Die Oberfläche lässt sich verändern, indem Sie die Dateien dat1.bmp und dat2.bmp austauschen. E

The Well 1.2.0

Ein komplexes, aber lustiges Kartenspiel. Jede Karte könnte ein Ass sein. Um Karten zu verschieben müssen aber erst die Asser gefunden werden. E

Think 2.0

Freeware. Das geistige Knobelspiel fordert Sie dazu auf, alle roten Steine vom Spielfeld zu schieben. Zu diesem Zweck kann ein grüner Stein eingesetzt werden, der sich mit den Cursortasten steuern lässt. Einzelne Steine mit hellgrauer Farbe können dabei verschoben werden. E

Titans of Steel 1.2

Freeware. Taktisches, rundenbasiertes Spiel, bei dem die Spieler riesige Kampfroboter konstruieren müssen. Werben Sie Piloten an und schauen zu, wie die Roboter gegeneinander kämpfen. Mit Netzwerkmodus für vier Spieler. D

Trommy 1.0

Freeware. Übernehmen Sie die Vorherrschaft über das Spielbrett, indem Sie am Ende mehr Spielsteine besitzen als der Gegner. Wer seine Spielzüge geschickt einsetzt, kann die eigenen Figuren beim Springen klonen lassen. E

Two Handed Solitaire 1.0

Diese Kartenpatience kann zu zweit gespielt werden. An Stelle von sieben Kartenstapeln liegen bei dieser Klondike-Variante nur noch vier Stapel aus. Die restlichen Karten werden zwischen den Spielern aufgeteilt. Wer es schafft, seine Karten als erster komplett abzulegen, der gewinnt. 14,95 $, E

WinBrick 2000 3.0.0.7 SR

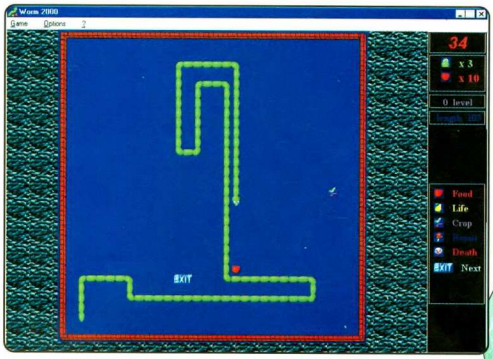
WinBrick ist ein exzellenter Breakout-Klon mit einer guten Steuerung, einem Netzwerkspiel und einem 2-Spieler-Modus. Die Vollversion enthält über 130 Level. 30 $, D

WordZap 5.05

Geschwindigkeit und ein gutes (englisches) Vokabular werden bei WordZap benötigt. Aus vertauschten Buchstaben müssen Wörter rekonstruiert werden. 25 $, E

World Empire IV 4.01

Dies ist der offizielle Nachfolger des Klassikers World Empire III. Sie müssen im Kampf gegen 139 Nationen die Weltherrschaft erlangen. Diese Version erlaubt es Ihnen, gegen den Computer oder andere Mitspieler (auch im Netzwerk und im Internet) anzutreten. 25 $, E



Worm 2000 1.9.3

Führen Sie einen gefräßigen Wurm so über den Bildschirm, dass er weder die Mauern noch seinen eigenen Schwanz berührt. Dabei müssen verschiedene Nahrungsmittel durch Überkriechen aufgesammelt werden. Es stehen 10 Basis und 30 Zufallslevel zur Verfügung. 10 $, E

Zibax Video Poker 2000 1.1.2

Kennen Sie die Pokerautomaten aus dem Casino? Dieses Spiel simuliert einen solchen Automaten mit einer stimmungsvollen Grafik und den passenden Soundeffekten. In der Testversion steht das Regelwerk „Jacks or better" bereit - in der Vollversion lassen sich weitere Regelvarianten testen. 20 $, E

Worm vs. Worm 1.1

Dies ist eine neue Variante des Arcade Klassikers „Tron". Es gilt, dem Gegner auszuweichen und zu verhindern, dass man in die eigenen Spuren hineinkracht. Wer am längsten überlebt, gewinnt. E

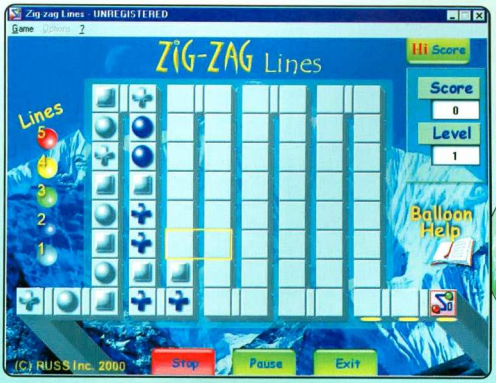


XLM Spielepack 2000

Der XLM Spielepack 2000 enthält die Knobel- und Geschicklichkeitsspiele Color Attack, Crazy Gravity und Mad Robots. D

Zig-zag Lines 2.01

Kleine Bilder huschen durch eine Zickzack-Röhre. Es gilt, Bilder gleichen Typs nebeneinander anzuordnen. 10 $,



Unser Menüsystem für die Heft-CD

Unter Windows 95/98/NT wird automatisch unsere bewährte 32-Bit-Shell **(START32.EXE)** mit ovaler Oberfläche aufgerufen. Alternativ dazu können Sie auch das schnellere, aber einfacher gestaltete 16-Bit-Menü mit **START16.EXE** starten. Die Datei befindet sich im Hauptverzeichnis der Heft-CD.



Das Menüsystem ist sehr einfach strukturiert. So enthält das Pulldown-Menü *Kategorie* „Schubladen", die den einzelnen Sammelkriterien der Shareware entsprechen. Haben Sie eine der Kategorien ausgewählt, so können Sie in der Auswahlliste *Programm* die Namen der dazugehörigen Programme abfragen. Klicken Sie hier auf einen Programmnamen, so blendet das Menü sofort einen aussagekräftigen Screenshot und eine deutsche Kurzbeschreibung der betreffenden Anwendung ein.

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

Um ein Programm zu starten oder zu installieren bzw. einen Hilfetext abzurufen, drücken Sie einfach einen der entsprechend beschrifteten 3D-Buttons. In der Regel werden die Programme mit dem Menü-Button „Installieren" aufgerufen.

Der Menübefehl *Suchen* hilft Ihnen ganz gezielt dabei, nach einem bestimmten Programm oder einer Beschreibung zu fahnden. Nach einer Eingabe eines Suchbegriffes schaut das Menü in allen Textfeldern nach, ob es zu einer Übereinstimmung kommt.



SpeedStrip Demo 1.0

Strippen, bis der Arzt kommt



Erotikspiele mit Pfeffer in den Bytes sind leider immer seltener in der Shareware-Szene zu finden. Umso erfreulicher ist es, sich das SpeedStrip Demo auf die Festplatte überspielen zu können. Nur die geschicktesten Anwender kommen hier in den Genuss scharfer Fotos. Frei nach dem Motto „Erst die Arbeit...“

In der Demo des Spiels SpeedStrip tritt der Erotomane wahlweise gegen die blonde Schwedin Jana oder die brünette Brittney an. Passend zu beiden Mädels können vier Fotos freigespielt, also vier Level gemeistert werden. In der Vollversion sind es sieben Bilder, die der geschickte Spieler im Anschluss an eine gemeisterte Aufgabe bestaunen kann.

Nach dem Start des Spiels reicht ein Tastendruck auf „Bild runter“ aus, um zwischen den beiden Mädchen hin und her zu wechseln. Jedes Stripgirl hat von den Programmierern eine eigene Oberfläche spendiert bekommen. Da gewinnt der Spieler leicht den Eindruck, zwei Programme in einem vor sich zu haben. Am besten beginnen Sie das erotische Abenteuer mit Jana. Das platinblonde Girl lacht dem Spieler frech ins Gesicht und fordert ihn auf, die Leertaste zu drücken, um eine neue Partie einzuleiten. Für lange Überlegungen bleibt nun aber wirklich keine Zeit mehr. Prompt



beginnt auf der linken Seite ein Reißverschluss damit, animiert aufzugehen. Sobald der nach unten rutschende Zipper den Boden des Fensters berührt, ist die Zeit abgelaufen und der Level ist verloren.



Mit der Taste „Bild runter“ wechseln Sie von einem Mädchen zum anderen.

Doch was genau hat der Spieler in der ihm zur Verfügung stehenden Zeit zu tun? Er muss Tasten drücken. Je schneller, desto besser.

Zu Beginn einer ersten Runde werden drei quadratische Symbole oben links in das Spielfenster eingeblendet. Sie zeigen bei Jana z.B. ein Auge, eine Hand und einen Mund. Jedes Symbol ist außerdem mit einer Ziffer verknüpft. Für das Auge ist die „1“ zu drücken, für die Hand die „2“ und für den Mund die „3“.



Die Vollversion des Erotikspiels kann direkt aus dem Internet bezogen werden.

Die gleichen Symbole tauchen auch in einer waagerechten Reihe unterhalb des Mädchenfotos wieder auf – nur sind es jetzt nicht nur drei Bilder, sondern gleich mehrere auf einmal. Um sie wegzudrücken, muss der Spieler die entsprechenden Zahlentasten niederpressen. Schafft er es, die Ziffern in genau der von den Symbolen vorgegebenen Reihenfolge zu betätigen, so lösen sich die Symbole auf. Außerdem wird ein kleiner Streifen mehr von dem zuvor verdunkelten Erotikfoto freigelegt – da hat der Spieler gleich etwas zu Staunen.

Fotos freispielen

Klarer Fall: Um den aktuellen Level zu gewinnen, muss das gesamte Foto freigespielt werden, bevor der Zipper sein Ziel erreicht. Nach jedem einzelnen Bilderstreifen nimmt allerdings die Anzahl der Symbole in der Statuszeile zu. Eine einzige verdrückte Taste reicht aus, um die ganze Reihe für null und nichtig zu erklären. Probieren Sie es doch gleich noch einmal, scheint Jana hämisch zu flüstern.

Wer es nicht schafft, das Mädchen seiner schlaflosen Träume nackt-zu-drücken, der darf sich immerhin noch mit seinem Namen in der Highscore-Liste verewigen. Insofern sich da nicht bereits Spieler mit besseren Nerven und einer ruhigeren Hand breit gemacht haben. Ein bisschen Schummeln hilft vielleicht dabei, die



Die Spielanleitung erklärt, wie's gemacht wird.

ter. Und die sind eben nicht ganz so leicht auseinander zu halten. Hinzu kommt, dass die Anzahl der möglichen Symbole von Level zu Level ansteigt. Besitzer der Vollversion stöhnen am Ende des 7. Levels immerhin über neun verschiedene Gesichter, die auf die Symbole verteilt sein können.

vier Fotos der Testversion freizuspielen. Wer den Schwierigkeitsgrad senkt, bekommt schließlich mehr Zeit zugeteilt. Das macht Sinn, da der einzige Vorteil eines hohen Schwierigkeitsgrades der erhöhte Punktesegen ist, den der Spieler für seine Bemühungen erhält. Und was nützen einem die Punkte, wenn man trotzdem kein bisschen nackte Haut zu sehen bekommt? Brittney ist ungleich schwieriger zu spielen als Jana. Die Brünette



Gleich, gleich, gleich zeigt Brittney, was wir alle sehen möchten.



Das erste Foto von Brittney ist gleich freigespielt. Doch das Mädel grinst: Gleich ist auch die Spielzeit um.

lässt sich nicht so leicht ausziehen wie ihre Freundin aus Schweden. Um bei ihr zu landen, müssen nach dem gleichen Schema Tasten gedrückt werden wie bei Jana. Allerdings zeigen die Symbole hier keine leicht zu merkenden Körperteile, sondern weibliche Gesich-

Wer Spaß an dem ungewöhnlichen Spiel gewonnen hat, kann die Vollversion gleich im Internet kaufen und sich das Vollprogramm mit seinen 14 Leveln über die Telefonleitung auf die Festplatte ziehen.

Anmerkung: Die Demoversion ist bei uns leider erst nach Redaktionsschluß eingetroffen. Sie können sie aber ebenfalls unter der angegebenen Web-Adresse herunterladen.

SpeedStrip Demo 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	SpeedStrip Interactive
Mail:	support@speedstrip.com
Web:	www.speedstrip.com
Preis:	12 $
Sprache:	Englisch
Tipp:	☆☆☆☆



Andreas Bouloubassis fotografiert: 50 Fotos

Natalie



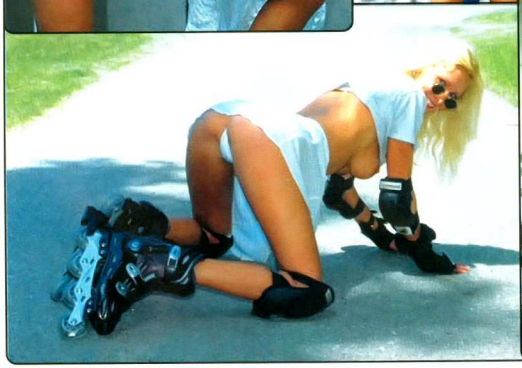
Andreas Bouloubassis reist als rasender Reporter um die ganze Welt. Dabei sammelt er nicht nur Länderpunkte, sondern auch die Herzen junger Frauen. Lächelnd bittet Andreas sie dann vor die Kamera. In Paris ging ihm die kesse Natalie ins Netz.

Bildbetrachter & Slideshow-Maker als Vollversion auf der CD!















Passage 3 2.0

Plättchen an Plättchen



Die Anfänge des Construct-Modus. Störende Steine werden nach Möglichkeit beiseite gelegt.

Langsam wird es voller. Dennoch ist deutlich die Passage erkennbar, die belegt werden muss.

Einfach klingen die Spielprinzipien vertrackter Denkspiele immer: ein paar bunte Steine auf ein Brett legen, schon ist man mitten im Geschehen. Und damit auch bei seinen Problemchen. Denn „Passage 3" ist ebenso herausfordernd wie spaßig.

Entweder, es kommen gar keine Erinnerungen an irgendein Spiel hoch, oder aber, ein „Passage"-Spieler assoziiert von Runde zu Runde immer mehr klassische Brettspiele mit dem Geschehen auf dem Bildschirm. „Passage" ähnelt zugleich keinen und doch wieder vielen Spielprinzipien.

Wer sich ganz unvorbereitet vor das virtuelle Spielbrett setzt, kann damit erst einmal gar nichts anfangen: Bis auf viele quadratische Felder, jede Menge bunter Steine und einen ganz grauen Stein in der Mitte des Bretts, kann er nicht viel erkennen.

Dass die bunten Steine auf das Spielbrett gehören, dürfte klar sein. Nur nach welchem Schema? Ganz einfach: Jeder Stein hat nicht nur eine von sechs Farben. Auf ihm befindet sich ebenfalls eines von zwölf Symbolen. Der Spieler muss bei der Platzierung „nur" beachten, dass er möglichst Steine mit gleicher Farbe und/oder gleichem Symbol neben-, unter- oder übereinander legt. Klingt zunächst einfach, wird aber um so vertrackter, je mehr man darüber nachdenkt. So lange ein freies Feld nur von zwei verschiedenen Steinen umgeben wird, ist ja noch alles klar: Die Farbe des Steins, der hier platziert werden soll, muss mit der des einen Nachbarn übereinstimmen, das Symbol mit dem des anderen. Doch was ist, wenn ein Feld von drei oder gar vier Seiten mit unterschiedlichen Steinen umzingelt ist?



Ein höherer Construct-Level. Alles begann bei dem rot umrandeten Joker-Stein. Zur schraffierten Fläche musste der Spieler erst einmal gelangen.

Eigentlich einfach

Die Lösung liegt glücklicherweise auf der Hand. Für solche Fälle gibt es bestimmte Jokersteine, bei denen sich der Spieler wenigstens nicht um das Symbol zu kümmern braucht. Das haben die Plättchen nämlich nicht. Im Idealfall braucht er sich nicht einmal um Farben zu kümmern: Dann sind alle vier Seiten des Jokersteins grau, und das bedeutet, sie dürfen neben jede Farbe – beziehungsweise jede Farbe darf neben sie – gelegt werden. Wenn's nicht ganz so ideal läuft, sind eine oder mehrere Seiten schon eingefärbt, im schlimmsten Falle eben alle. Dann muss der Spieler nach einer entsprechenden Stelle auf dem Feld suchen, an der er diesen Stein platzieren kann.

So weit die Grundregeln des Spiels. Ein klassisches „Passage"-Spiel, in dem eben nur diese Regeln zum Einsatz kommen, gibt es allerdings nicht – auch wenn einer der vier Spielmodi trotzdem so heißt. In jeder der in „Passage 3 2.0" angebotenen Varianten greifen nämlich etwas abgewandelte Regeln. Gleich ist nur das Grundprinzip und die Möglichkeit, sich eines von acht verschiedenen Symbol-Themensets aussuchen zu können.

Konkret, bitte

Nach dem Programmstart gelangt der Spieler über die Schaltfläche **Neues Spiel** in ein großes Auswahlmenü. Drei verschiedene Schalter, zwei davon sind Drehregler, gibt es hier, und jeder sorgt für eine andere Einstellung: Der oberste Schalter mit der Beschriftung **Limit** begrenzt die Gesamtspielzeit, unabhängig von den Regeln der einzelnen Spielvarianten. Anfänger schenken diesem Schalter zunächst keine Beachtung, sie sollten sich möglichst für ein unbegrenztes Spiel entscheiden. Über den großen Drehregler in der Mitte stellt der Spieler dann die **Spielvariante** ein. Neben dem Classic-Modus stehen hier noch die Regelwerke „Construct", „Continue" und „Clear" zur Auswahl. Ein Klick mit der Maus auf die gewünschte Variante reicht aus, um den Drehregler in die richtige Stellung zu bringen.

Der unterste Drehschalter letztendlich ist für den **Schwierigkeitsgrad** zuständig. Es ist wohl unnötig, zu erwähnen, dass An-



Wechselt der Spieler in einen höheren Level, bekommt er Bonuspunkte

fänger zunächst die Einstellung „einfach" wählen sollten. Das bedeutet, dass sie ihre Steine ohne Zeitdruck platzieren können und mit der größtmöglichen Anzahl „Credits" starten. Was es mit den Credits auf sich hat, klären wir später.

Wer sich für den Schwierigkeitsgrad „mittel" entscheidet, startet mit etwas weniger Credits, wird dafür aber für besonders schnelles Legen seiner Plättchen mit Bonuspunkten belohnt.

Bonuspunkte gibt es auch in der Einstellung „schwer". Hier muss zudem jeder Stein innerhalb von sechs Sekunden gelegt sein. Und natürlich verfügt der Spieler über noch weniger Credits als im Schwierigkeitsgrad „mittel".

Über die Schaltfläche **Starten** ganz unten rechts beginnt das Spiel mit den gewählten Einstellungen. Der **Exit**-Knopf bringt den Spieler zurück ins Hauptmenü.

Zum Erlernen der „Passage"-Regeln beginnen wir mit einer „Classic"-Runde im einfachsten Schwierigkeitsgrad. Schon im Konfigurationsbildschirm (zu erreichen über das Hauptmenü) haben wir uns übrigens für das Themenset „Tiere" entschieden – das nur, falls Sie sich wundern, warum wir plötzlich von Enten, Schwänen, Eichhörnchen, Hasen und anderen Viechereien anstatt Plättchen und Steinen reden. Vorerst jedoch erklären wir noch das „Drumherum":

Über dem Spielfeld befindet sich die Statusleiste, in der die wichtigsten Informationen angezeigt werden. Von links nach rechts: Das Feld **Credit** ist eines der wichtigsten. Mit Credits – den Begriff erwähnten wir schon – bezeichnen die Spielentwickler eine Art Fehlerpunkte. In der Schwierigkeitsstufe „einfach" startet der Spieler mit 40 Credits, bei „mittel" mit 30 und bei „schwer" mit nur 20. Jedes Mal, wenn der Spieler einen Stein an eine falsche Stelle setzen möchte, wird ihm ein Credit abgezogen. Verwirft er einen Stein – diese Option gibt es für den Fall, dass ein Plättchen mal nirgendwo angelegt werden kann – den er eigentlich hätte platzieren können, dann kostet ihn das gleich drei Credits. Und wer bei einem zeitlich begrenzten Spiel zu lange braucht, muss gleich fünf Credits zahlen.

Der Wert **Rest** kommt nur bei den Spielvarianten zum Tragen, bei denen eine begrenzte Anzahl von Steinchen oder Feldern ge-, beziehungsweise belegt werden muss. Also auch in der Classic-Variante. Die **Level**-Anzeige erklärt sich von selbst: Hier sieht der Spieler, in welchen Level er sich schon hochgearbeitet hat. Auch zu den Anzeigen **Restzeit**, **Hiscore** und **Punkte** braucht nicht viel gesagt zu werden.

Am meisten Beachtung verdient das farbige Feld in der Mitte: Hier nämlich sieht der Spieler, welchen Stein er zur Zeit verbauen muss. Übrigens berechnet der Computer per Zufallsgenerator, welches Plättchen er als nächstes anzeigt – eine feste Reihenfolge gibt es in keinem Spielmodus.

Im Classic-Modus geht es darum, eine gewisse Anzahl Steine auf dem Feld zu verbauen. Genau 72 müssen das sein, und das ist gar nicht so einfach, denn das Spielfeld bietet mit einer Breite von zwölf und einer Höhe von sechs Feldern gerade mal Platz für 96 Steinchen. Es wird also eng.

Glücklicherweise gibt es aber noch einige Zaubersteine, die dann und wann zur Verfügung stehen. Sie lassen einen oder gleich eine ganze vertikale Dreierreihe so mir nichts, dir nichts verschwinden. Und das Beste daran: Der Spieler darf sich auch noch selber aussuchen, welche Plättchen er entmaterialisieren möchte.

Feldgröße und Zaubersteine sind übrigens auch noch zwei Dinge, die in jedem Spielmodus gleich sind. Nur für den Classic-Modus aber gelten die folgenden Regeln: Genau in der Mitte des Spielfeldes liegt einer der begehrten Joker-Steine. Alle vier Seiten sind grau gefärbt, das heißt, überall können beliebige Steine angelegt werden.

Jetzt geht's los

Zu Beginn einer Classic-Runde ist also alles noch ganz einfach: Vier verschiedene Tierchen lassen sich – an jeder Seite des mittigen Joker-Steins – ganz schnell anlegen. Als Strategie empfiehlt es sich, Reihen gleicher Tiere aufzubauen. Das geht folgendermaßen: Steine gleicher Farbe, ruhig aber mit unterschiedlichen Symbolen, werden neben- beziehungsweise übereinander platziert. Steine mit gleichem Symbol legt er nun an das entsprechende Tier, achtet aber darauf, dass in jeder Reihe immer nur die gleiche Farbe vertreten ist. So lässt sich – zumindest am Anfang – ein bisschen Ordnung ins Wirrwarr bringen.



Brennpunkt: Auf das rot umrandete Feld passt nur noch ein Joker-Stein.

Bloß nicht einbauen

Natürlich lässt sich diese Vorgehensweise nicht bis zum Ende des Spiels durchführen: Früher oder später kommt ein Tierchen oder eine Farbe, das eben nicht mehr ins Schema passt. Macht nichts, trotzdem anlegen – schließlich kostet sinnloses Verwerfen ja drei Credits. Allerdings sollte der Spieler darauf achten, sich nicht zu sehr einzubauen, also Felder nicht mit zu verschiedenen Steinen zu umgeben. Angenommen, über dem Feld liegt eine orangefarbene Ente, rechts daneben ein blauer Hund und unter dem Feld ein grünes Eichhörnchen – in diesem Fall lässt sich kein normales Steinchen mehr in der Mitte platzieren. Anders sähe es aus, wenn sich sowohl über als auch unter dem freien Feld die gleichen Tiere, beispielsweise Hasen, befänden. In diesem Fall muss das Symbol des Steinchens ebenfalls einen Hasen zeigen. Und die Farbe müsste dem Steinchen rechts (oder eben links) daneben entsprechen. Das ist, plump gesagt, das ganze Geheimnis.

Es erfordert vom Spieler viel Auf-



Continue-Modus. Die erste Passage ist gleich fertig.



Geschafft! Die Steine haben sich aufgelöst. Der Joker-Stein ist jetzt ziemlich überflüssig.



Diese Reihe ist sehr einfach zu vernichten.

merksamkeit, ständig die Übersicht zu behalten. Im einfachen Spielmodus steht er allerdings nicht unter Zeitdruck, so dass er bei jedem Stein genau schauen kann, wo er ihn hinlegt. Und sollte trotzdem mal etwas schief laufen, gibt es ja immer noch die Jokerplättchen, die hoffentlich bald kommen.

Punktejagd

Das Verbauen möglichst vieler Steinchen ist sowohl im Classic- als auch in den anderen Spielmodi nicht das einzige Ziel. Ebenso gilt es, möglichst viele Punkte zu ergattern. Die gibt es schon für das bloße Legen eines Plättchens: Ganze zehn Zähler wandern dafür aufs Konto. Wer ein Steinchen in ein Carré von zwei anderen legt, bekommt 20 Punkte, bei dreien drumrum gibt's schon 30. Und wer es schafft, ein Plättchen inmitten eines komplett umlegten Feldes zu platzieren, dessen Konto steigt um 40 Punkte.

Das sind alles jedoch Peanuts im Vergleich zu den **Passagen**, die dem Spiel ihren Namen geben. Eine Passage ist eine komplett mit Steinchen belegte Reihe. Von oben nach unten ergibt eine Passage 200 Punkte auf einmal, von links nach rechts winken – aufgrund der längeren Reihe – sage und schreibe 300 Zähler.



Störende Steine kommen einfach an die Seite.

Andere Spielmodi

Was im Classic-Modus eine nette Bereicherung für den Kontostand ist, entwickelt sich in der Variante **Continue** zur Notwendigkeit: Vom Regelwerk gleicht dieser Spielmodus seinem Vorgänger fast wie ein Ei dem anderen. Nur zwei Unterschiede gibt es: Die Anzahl der zu verbauenden Steine ist unbegrenzt. Und: Sobald eine Passage vollendet ist, verschwinden deren Steine – es gibt also wieder Platz, um weitere Plättchen zu verbauen. Ziel ist es, so lange wie möglich im Spiel zu bleiben und den Punktestand in schwindelerregende Höhen zu treiben.

Als Spielstrategie empfiehlt sich hier die gleiche Vorgehensweise wie im Classic-Modus, nur dass Joker- und Zaubersteine mit noch viel mehr Bedacht eingesetzt werden sollten – schließlich soll das Spiel nach Möglichkeit ja ewig dauern.

Im **Construct**-Modus kommt zum ersten Mal die Level-Anzeige zum Tragen: In jeder Spielrunde wird der Spieler vor die Aufgabe gestellt, die auf dem Brett markierten Felder mit Steinen zu belegen. Farben oder Symbole werden dabei nicht vorgegeben, es reicht, wenn auf allen markierten Flächen einfach nur ein Steinchen liegt. Schafft er dies innerhalb der vorgegebenen Zeit, gelangt er in den nächsten Level.

Von Level zu Level wird dieser Modus deutlich anspruchsvoller. Zu Beginn dieses Spielmodus liegen die zu belegenden Flächen noch nah beieinander, beispielsweise in einer Reihe. Später dann aber müssen die Steine von einem Ausgangspunkt über das komplette Feld verteilt werden. Wieder sollte der Spieler strategisch vorgehen: Aufgrund der Zeitbegrenzung eines jeden Levelspiels sollte bei getrennt von einander liegenden markierten Flächen parallel gelegt werden: eine Reihe arbeitet sich ganz schnell zu der Fläche vor, die dem Startpunkt am nächsten ist. Mit einer anderen Reihe versucht er auf dem schnellsten Weg, die weiteren Flächen zu erreichen. Steine, die die Reihen stören, werden einfach am Rand platziert, allerdings so, dass sie andere Reihen nicht stören.

So dürfte der Spieler in einer Art Domino-Verfahren sehr schnell alle Flächen belegen können. Die Reihen-Taktik, also das Legen von vertikalen und horizontalen Stein-Linien, ist dabei sehr wichtig: Dadurch stellt der Spieler sicher, dass er alle markierten Flächen innerhalb kürzester Zeit erreicht.

Noch eine Spiel-Variante: der Modus **Clear** ist im Grunde ein Äquivalent zum vorangegangenen Construct-Modus. Bei Clear sind nämlich bestimmte Flächen des Spielfeldes schon mit Steinen belegt. Der Spieler muss diese nun in Passagen einbinden, um sie verschwinden zu lassen.

Auch in diesem Spielmodus ist die Zeit für jede Runde begrenzt, auch hier kommt der Spieler in den nächst höheren und schwierigeren Level, sobald er seine Aufgabe erfüllt hat. Wer schnell durch jeden Level kommen möchte, bemüht sich, möglichst bald die Passagen zu vollenden. Dabei achtet der Spieler darauf, dass er immer nur die sinnvollen Passagen, mit denen die markierten Steine gelöscht werden können, bildet. Liegen beispielsweise drei Steine **neben**einander, macht es keinen Sinn, drei Passagen von oben nach unten zu bilden – auch wenn sie sich aufgrund der gerade verfügbaren Steine noch so sehr anbieten. Die horizontale Passage ist die schnellere Variante – schließlich weiß der Spieler ja nie, welche Steine ihm noch einen Strich durch die Rechnung machen.

Bonuspunkte

Noch einmal zur Punkteverteilung: auch in den drei anderen Spielmodi greifen die Punkteregeln aus der Classic-Variante. Im Construct- und Clear-Modus gibt es nach dem Beenden eines jeden Levels allerdings noch Bonuspunkte. Die Höhe des Betrages richtet sich danach, wie schnell der Spieler seine Aufgabe erfüllt hat. Überschreitet er jedoch das generelle Zeitlimit, bekommt er keinen Bonus und nicht einmal die Punkte für die Plättchen, die er nach dem Ablaufen der Zeit noch gelegt hat.

„Passage 3 2.0" bietet also eine Menge Abwechslung auf dem Brett – erstaunlich, was 96 Felder und 72 verschiedene Steine so alles anrichten können. Auch wenn viele Situationen zu richtigen Kopfnüssen mutieren, erreicht der Schwierigkeitsgrad längst noch keinen Schach-Charakter. Vielmehr bleibt „Passage 3" trotz allen Denkanspruchs ein schnelles Brettspiel, mit dem man sich sowohl kurzfristig die Langeweile vertreiben als auch einen ganzen Nachmittag verschönern kann.

Richtige „Passage"-Meister werden sich übrigens über ein kleines Tool freuen, das im Lieferumfang der Vollversion enthalten ist: mit diesem lassen sich die eigenen Highscores im Internet veröffentlichen. So kann sich der Spieler mit Grüblern aus aller Welt messen.

Die Vollversion von „Passage 3 2.0" kommt mit je 150 Levels für den Clear- und Construct-Modus sowie einem Symbol-Set. Die Registrierungsgebühr kostet 20,— DM. Für 29,95 DM erhält der Spieler alle acht Grafikthemen sowie die Erlaubnis, alle weiteren erscheinenden Sets kostenlos aus dem Internet downzuloaden. Ein Update von der Grund- zu dieser Plus-Version kostet 10,— DM. *(cw)*

Passage 3 2.0

System:	Windows 95
Autor:	Gekko Software
Telefon:	0 61 36/99 49 49
Web:	www.gekkosoft.de
Preis:	ab 20,— DM
Sprache:	Deutsch
Tipp:	✌✌✌✌✌

Hardwood Hearts 1.1 Build 46



Hearts ist ein fieses, heimtückisches Kartenspiel, das zu viert gespielt wird. Es gilt, den Gegnern alles nur erdenklich Schlechte zu wünschen. Wer es schafft, allen wertvollen Karten zielsicher aus dem Weg zu gehen, gewinnt die Partie.

Die Königin der Herzen

Hearts ist ein altes Studentenspiel, das von der Fiesheit her an unser deutsches MauMau erinnert, aber doch noch um einiges komplexer und schwieriger zu spielen ist. Viele Shareware-Freunde sind in der Vergangenheit bereits über eine Hearts-Variante für den Computer gestolpert. Sie haben dann aber doch lieber die Finger davon gelassen, weil ihnen das Regelwerk als zu kompliziert erschien.



Hearts kann bei Interesse auch online gegen "echte" Gegner gespielt werden.

Ein Trugschluss. Wir nutzen die Fertigstellung der grafisch und spieltechnisch äußerst reizvollen Shareware Hardwood Hearts, um Ihnen einmal die Feinheiten der Regeln zu erklären. Wetten, dass Sie schon bald süchtig sind?

Wie wird Hearts gespielt?

Für Hearts braucht es vier Spieler, die einander an den vier Seiten eines Tisches gegenübersitzen. Jeder Spieler bekommt aus einem Deck mit 52 Karten 13 Karten zugewiesen, die er verdeckt auf der Hand behält. Das Computerspiel sortiert diese Karten automatisch auf der virtuellen Hand. Dabei werden sie gemäß ihrer Wertigkeit in den Farben Kreuz, Karo, Pik und Herz sortiert – in aufsteigender Reihenfolge von der jeweils niedrigsten zur höchsten Karte.



Schade: Diese handgemalten Kartenmotive stehen nur den Besitzern der Vollversion zur Verfügung.

Nachdem jeder Spieler seine Karten erhalten hat, schaut er sie sich genau an. Drei Karten können gleich wieder abgelegt werden. Welche das sind, muss jeder erfahrene Hearts-Spieler auf Grund seiner ganz persönlichen Taktik selbst bestimmen. Diese drei Karten werden mit den ausgemusterten Karten eines Nachbarn getauscht. Welcher Nachbar gerade an der Reihe ist, lässt sich in jeder Runde neu im Zentrum des Spielbrettes ablesen. Dieses Wechselspiel führt dazu, dass Sie ganz schnell ein schlechtes Blatt verbessern oder ein gutes Blatt vom Nachbarn verhunzt bekommen. Das ist eine erste kleine Gemeinheit im Spiel, der noch viele weitere folgen werden.

Der Spieler, der die rangniedrigste Karte besitzt – die Kreuz-Zwei - darf mit dem Ausspielen beginnen. Er legt diese



Ist Ihnen die 3D-Version zu langsam, kann Hearts auch in der schnelleren 2D-Fassung gespielt werden.



Jeder Spieler meldet sich mit Namen im Programm an.

Karte ab und zwingt seine Mitspieler damit, dieser Farbe Folge zu leisten. Kann ein Spieler die Farbe nicht bedienen, darf er allerdings auch eine andere Karte verwenden. Es ist allerdings verboten, in der allerersten Runde eine Karte auszuspielen, die punktet. Welche Karten das genau sind, erfahren Sie gleich.

Der Spieler, der die ranghöchste Karte ausgespielt hat, „gewinnt" den Stich und nimmt alle vier Karten auf. Er ist anschließend damit an der Reihe, mit einer neuen abgeworfenen Karte die nächste Runde einzuleiten.



Das Hearts-Programm kennt viele Sonderregeln, die sich in den Optionen aktivieren lassen.

Auch jetzt darf noch immer keine Karte ausgespielt werden, die punktet. Die Punktkarten



In der Testversion darf sich der Spieler nur einen Charakter zum Spielen aussuchen.

kommen bei Hearts erst ins Spiel, wenn jemand eine Farbe partout nicht mehr bedienen kann. Erst dann ist es erlaubt, diese Karten einzusetzen (abgesehen von der ersten Runde, da ist auch das verboten). Das führt oft dazu, dass ein Hearts-Spiel lange Zeit mit Luschenkarten dahinplätschert, sodass sich die Kontrahenten erst am Ende der Partie die ungeliebten Punktkarten um die Ohren hauen. Dann aber Schlag auf Schlag. Erst vorsichtig belauern, dann zuschlagen – das ist Hearts.



Drei der vier Spieler können vom Computer gesteuert werden. Und der ist nicht eben dumm.

Bitte nur ja kein Herz!

Wir lassen die Katze jetzt gerne aus dem Sack: Jede einzelne Herzkarte punktet. Sie bringt dem Spieler, der sie aufnimmt, ja aufnehmen muss, exakt einen Punkt ein.

Läuft alles daneben, nimmt der Spieler vier Herz-Karten auf einmal auf und bekommt demnach vier Punkte gut geschrieben. Eine Partie ist vorbei, wenn einer der Spieler eine bestimmte Punktezahl (etwa 50) erreicht hat. Dann ist automatisch der Kontrahent der Sieger, der am **wenigsten** Punkte auf seinem Zettel zu stehen hat. Hearts wäre aber nicht Hearts, wenn es nicht noch eine weitere Fisimatente geben würde. Die Pik-Dame. Jeder Hearts-Spieler, der etwas auf sich hält, nennt sie nur abfällig die Schwarze Hexe und spuckt aus, wenn er ihren Namen hört. Der arme Tropf, der die Schwarze Hexe einsammeln muss, bekommt sage und schreibe 13 Punkte aufgebrummt. Das ist oft mehr, als ein Spieler verkraften kann. Zumal dann, wenn er zuvor bereits ordentlich Herzkarten gesammelt hat. Aber: In jeder Runde kann es jeden einzelnen Spieler treffen. Das macht Hearts ja so attraktiv.



Drei Karten darf der Spieler zu Beginn einer Runde an einen Mitspieler weiterreichen.

Zumal es noch eine wichtige Sonderregel gibt. Schafft es ein Spieler, alle Herzkarten und noch dazu die Schwarze Hexe einzusammeln, so bekommt er keine 26 Punkte aufgebrummt, sorgt aber dafür, dass im Gegenzug alle drei Gegner je 26 Punkte erhalten. Diese Sonderregel wird „Shooting the Moon" genannt.

Sie merken schon: Ein irres Kartenspiel, dieses Hearts. Und eine feine Sache, die man nicht nur am Computer spielen kann.

Und wie mache ich das am Computer?

Nach dem Start des Programmes wird automatisch das Menü geöffnet. Hier klicken Sie auf **Play Hearts**, um eine neue Partie zu beginnen.

Das Programm lädt nun erst einmal ein Konfigurationsfenster, das in vier Ebenen verschiedene Optionen zur Verfügung stellt. In der Ebene **Start** tragen Sie Ihren Namen in den Platzhalter ein und wählen einen Schwierigkeitsgrad aus.

Weiter geht es in der Ebene **Rules**, die mehrere Sonderregelwerke zur Verfügung stellt. Diese Regeln stellen wir Ihnen in einem kleinen Kasten vor. Wichtig ist der Eintrag im Pulldownmenü **Game End**. Gemäß der Vorgabe ist ein Spiel beendet, sobald einer der Kontra-



Da raucht der Bildschirm: Der Spieler musste die Schwarze Hexe einsacken.

henten 50 Punkte eingesammelt hat. In der Testversion können Sie als Alternative auch die Einstellung 25 Punkte wählen. Besitzer der Vollversion können den Punktewert nach oben hin verändern.

Die Ebene **Charakter** stellt verschiedene Porträtbilder vor. Jeder Spieler kann sich an dieser Stelle eine Figur aussuchen, die ihn im Spiel repräsentieren soll. In der Testversion darf leider nur eine Figur verwendet werden. Im Vollprodukt stehen 17 verzauberte Charaktere zur Auswahl bereit.

Die Namen und Figuren der vom Computer gestellten Gegner wählen Sie in der Ebene **Opponents** aus. Drücken Sie einfach die Pfeilknöpfe, um die verschiedenen Namen einzusehen, die das Programm bereits vorgibt. Ist es Ihnen egal, gegen wen Sie antreten, dann klicken Sie auf **All Random**. Dann sucht eben das Programm die Gegner für Sie aus.

Mit **Play Hearts** wird das Spiel begonnen. Das Programm teilt nun den vier Mitspielern die Karten zu. Die Karten am unteren Spielfeldrand gehören Ihnen. Sie werden wie bereits erwähnt automatisch sortiert. Drei Karten müssen nun von Ihnen per Mausklick selektiert werden. Dabei werden sie ein kleines Stück weit aus dem Fächer hervorgezogen. Per Mausklick ins Zentrum des Spielfeldes wechseln die Karten den Besitzer – und Sie bekommen dessen ausgemusterte Karten zugewiesen. Welche das sind, zeigt Ihnen eine kleine Anzeige oben links im Fenster.

Jetzt sind wir im Spiel

Der Spieler, der die Kreuz-Zwei auf der Hand hat, spielt die Karte aus. Sie müssen nun reagieren und eine passende Karte abwerfen. Gemäß den Regeln muss dies eine andere Kreuz-Karte sein.

Um Ihnen ein wenig zu helfen, werden alle Karten, die Sie gerade nicht verwenden dürfen, in der Ansicht eingeschwärzt. In der Folge wissen Sie, dass Sie die weiterhin hell dargestellten Karten verwenden dürfen. Klicken Sie auf eine dieser Karten, damit Sie animiert ins Zentrum des Spielfensters gelegt wird.

Der Spieler, der die ranghöchste Karte ausgelegt hat, nimmt alle Karten auf und spielt das nächste Blatt aus.

Ganz gemein: Sobald der Spieler einen Stich aufnehmen muss, der eine Herzkarte enthält, fliegt ein kleines Herz funkenschlagend über den Schirm und schlägt knisternd im Score-Feld ein, woraufhin der Zähler sofort erhöht wird. Noch gemeiner ist der Effekt bei der Schwarzen Hexe – dann raucht es richtig auf dem Schirm.

Sind alle Punktkarten ausgespielt, wird die aktuelle Runde sofort beendet. Das Spiel beginnt dann wieder von vorne. Nur zeigt die Punktetabelle eines jeden Spielers nun gleich zwei Werte an: in Klammern die addierte Punktezahl der letzten Spiele und davor ohne Klammern der Spielstand der aktuellen Runde.

Das war es auch schon. Sie sehen, Hearts ist eine Mordsgaudi, aber nichts, was irgendwie zu schwierig zu Verstehen ist.

Die Vollversion erlaubt es Ihnen, das Spiel auch über die Testphase von 30 Tagen hinaus zu starten. Außerdem schaltet sie die Sonderregeln frei und erlaubt es ihrem Besitzer, alle Charaktere, Kartenmotive und Hintergründe zu verwenden.

Sonderregeln

Jack of Diamonds:

Wer es schafft, den Karo-Buben zu ergattern, darf sich zehn Punkte von seinem Score abziehen. Der Bube ist also eine gute Karte.

Spot Hearts:

Ist diese Regel aktiv, zählen alle Herzkarten plötzlich ihren tatsächlichen Wert. Eine Zehn bringt dabei zehn Punkte ein, der Bube elf, die Dame Zwölf, der König 13 und das Ass 14. Die Pik-Königin spendiert ihrem unglücklichen Besitzer 50 Punkte.

Shoot the Sun:

Um dieses Spiel zu meistern, muss der Anwender nicht nur die Punktkarten einsammeln, sondern alle im Spiel befindlichen Karten. Gelingt dies, bekommen die Gegner je 52 Punkte gutgeschrieben.

Timed Game:

Bei dieser Regel ist das Spiel zu Ende, sobald eine zuvor angegebene Zeitspanne abgelaufen ist.



Können keine Herzkarten mehr verteilt werden, übernimmt der Spieler mit dem letzten Stich alle übrig gebliebenen Karten.

Hardwood Hearts 1.1 Build 46

System:	Windows 95
Autor:	Silver Creek Entertainment
Mail:	hwsol@silvercrk.com
Web:	www.silvercrk.com www.hardwoodhearts.com
Preis:	24,95 $
Sprache:	Englisch
Tip:	✌✌✌✌✌

BufoStorch 1.1

Virtuelle Storchjagd

Hier in Deutschland haben wir ja nicht allzu viele Moorhühner, die wir abknallen können. In der Folge hat Damian Schmidt die Virtuelle Storchjagd programmiert. Bei diesem heißen Jahrhundertsommer finden die langbeinigen Vögel eh nix zu fressen – also können sie auch gleich in unserem Kochtopf landen.

Aktive Verhütung nennt man das wohl, was der Spieler in der Virtuellen Storchenjagd zu tun hat: Frei nach dem Vorbild der Virtuellen Moorhühner geht es hier Meister Adebar an den Kragen. Und der bringt ja bekanntlich die Babys.

Aber makabren Scherz beiseite. BufoStorch ist nur einer von vielen Klonen, die nach dem großen Erfolg der Moorhuhnjagd fertig gestellt wurden. Man kann gegen diese Plagiate einwenden, was man möchte: Die immens hohen Download-Zahlen, die mit jedem neuen Moorhuhn-Klon einhergehen, geben den Programmierern Recht. Auch wenn das Gros der Klone so grottenschlecht war, das man als verwöhnter Shareware-Freund nur den Kopf schütteln kann.

BufoStorch ist einer der besseren Versuche, es den Moorhühnern nachzutun. Wirklich. Vor



einer eher alpinen Kulisse, die sich wie das Original nach rechts und links scrollen lässt, flattern behäbig 3D-gerenderte Störche mit gigantisch langen gelben Schnäbeln entlang. Sie müssen mit der Maus als Schrotflinte anvisiert und mit einem Mausklick vom Himmel geballert werden. Je nachdem, wie nahe der schwarzweiße Vogel dem Spieler dabei kommt, gibt es zwischen 5 und 25 Punkte.



Gelungen ist, dass der Spieler ständig etwas vor seine Flinte bekommt. Gut ist aber auch, dass es auf dem Bildschirm vor lauter Störchen auch nicht eben wimmelt. Dann macht die ganze Ballerei nämlich keinen Spaß mehr, wie viele schlechte Moorhuhn-Klone gezeigt haben. Hier kann der Spieler seine paar Patronen ruhig und konzentriert verschießen, dann mit der rechten Maustaste nachladen, um anschließend auf die Suche nach weiteren Flattermännern zu gehen. BufoStorch läuft anderthalb Minuten lang, dann ist das Spiel bereits vorbei. Schade ist, dass es im Programm keine versteckten Hotspots gibt, die bei einem Treffer Sonderpunkte spendieren. Nur eines lernt der Spieler schnell: Holt er ein Flugzeug vom Himmel, ist er ganz schnell 25 Punkte wieder los.

Das Spiel kann auch im Netzwerk gestartet werden. In diesem Fall ist es möglich, die Spielzeit auf drei Minuten zu verdoppelt und die gewünschte Anzahl der Störche mit dem Schieberegler festzulegen. Wer möchte, kann auch die Highscores zurücksetzen.



BufoStorch 1.1

System:	Windows 95, DirectX 6
Autor:	Damian Schmidt
Mail:	mail@bufopro.de
Web:	www.bufopro.de
Preis:	Freeware
Sprache:	Deutsch
Tip:	❦❦❦

Cavity Crusade 1.0

ZÄHNE geputzt?

Bei der nächsten Süßigkeit haben die meisten Kinder die Ermahnungen des Zahnarztes schon längst wieder vergessen. Cavity Crusade geht das Thema Zahnhygiene etwas drastischer an, fast schon mit dem didaktischen Holzpfahl.

Immer schön putzen, die Beißerchen, sonst kommen die Bakterien und fressen den Zahnschmelz auf. Die Zahnärzte können reden und sabbeln, wie sie wollen. So richtig ernst genommen werden sie von den Knirpsen doch erst dann, wenn es bereits wehtut.

Das kostenlose Spiel Cavity Crusade ist da schon etwas wirksamer als eine verbale Standpauke – es zeigt, was in der Mundhöhle alles los ist.

Nach dem Start zeigt Cavity Crusade den in 3D gezeichneten Mundbereich eines Menschen. Der ist so stark vergrößert, dass der Bildschirm nach oben und unten sowie zu den Seiten hin scrollt, sobald der Mauszeiger den Rand des Bildschirms erreicht.

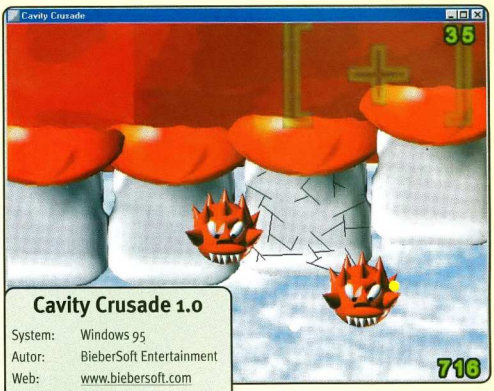
Der Mauszeiger weist in diesem Spiel die Form eines Fadenkreuzes auf. Wir verraten es den Anwendern schon einmal: Hinter dem Fadenkreuz steckt eine bombastische Fluoridkanone, die ätzendes Gel verspritzen kann. Auf wen? Na, auf die grünen Bakterien, die in der Mundhöhle hin und her fliegen. Sie zerplatzen bei einem Treffer mit der Fluorkanone. Aber man kann ja nicht überall zur gleichen Zeit sein, um den Bakterien den Schneid abzukaufen. In der Folge schaffen es einige Finsterlinge, sich am Belag zwischen den Zähnen satt zu fressen. Sie wachsen und werden gefährlicher. Erst werden die Bakterien gelb, dann rot. Spätestens die roten Exemplare sind bereits so hartnäckig, dass sie mehrmals getroffen werden müssen, bevor sie animiert zerplatzen. Und nähern sie sich den ungeschützten Zahnhälsen, sieht man förmlich dem abgeraspelten Schmelz wie Holzwolle durch den Mund fliegen. Au weia.

Geht alles gut, werden die Bakterien vernichtet, bevor die Zeit abläuft, die oben rechts im Fenster heruntergezählt wird. In diesem Fall kann sich der Spieler über viele Bonuspunkte freuen und den nachfolgenden Level beginnen. Lange geht das Spiel um saubere Zähle allerdings nicht gut. Die Bakterien werden immer schneller, treten immer zahlreicher auf, und nagen an den Zähnen, dass kein Zahnarzt der Welt mithalten kann. Schon bald weisen die ersten Beißer Risse auf, dann fallen sie auch schon animiert aus – ein Trauerspiel.

Haben Sie sich heute eigentlich schon die Zähne geputzt?







Cavity Crusade 1.0

System:	Windows 95
Autor:	BieberSoft Entertainment
Web:	www.biebersoft.com
Preis:	Freeware
Sprache:	Englisch
Tip:	



glTron

Wettrennen im Cyberspace

Spielbare Version auf der Heft-CD

Kennen Sie noch den Film „Tron“? Dort rasten einst digitale Wettstreiter durch den Cyberspace und bekämpften sich in verschiedenen Wettkämpfen auf Leben und Tod.

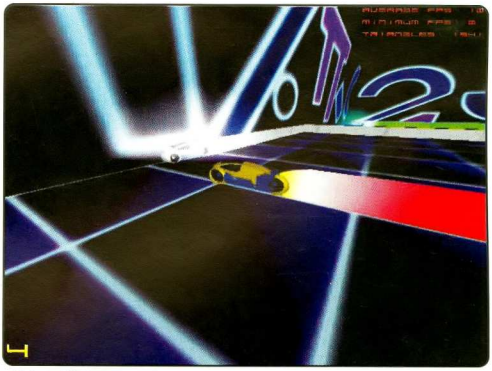
Bei glTron schlüpfen Sie selbst in die Rolle eines digitalen Alter Egos, das schneller als das Licht auf einem futuristischen Motorrad durch die Datenbahnen des Cyberspace flitzt. Wahlweise können Sie gegen drei Computergegner oder gegen drei menschliche Mitspieler antreten. Bevor das Spiel aber beginnt, sollten Sie selbiges genau so konfigurieren, dass es Ihren Anforderungen entspricht. Wichtig sind die Einstellungen für die Spielgeschwindigkeit, die Gegner-KI, falls Sie gegen Computergegner fahren, die Auflösung und die grafischen Details. Sie sollten das Spiel auf jeden Fall so einstellen, dass es auf Ihrem Rechner flüssig läuft, denn nur so entwickelt sich der volle Reiz dieses höllisch schnellen Spiels. Außerdem sollten Sie die Tastatur so konfigurieren, dass Ihnen der Richtungswechsel im Spiel keine Mühe macht, denn hier müssen Sie tatsächlich nur zwei Tasten drücken – eine für links, eine für rechts. Das klingt äußerst simpel, ist es auch – aber auch wieder nicht. Das Spielprinzip besteht nämlich darin, dass jedes der beteiligten Motorräder in der begrenzten, quadratischen Arena – deren Größe Sie auch einstellen können – auf seinem Weg feste „Datenmauern“ hinterlässt, die von den Gegnern nicht durchbrochen werden können. Rammt ein Fahrzeug eine Mauer, sei es nun eine Außenmauer oder eine Datenwand, zerschellt es daran und das Spiel ist verloren. Nicht einmal die eigene Datenwand kann man durchfahren. Es liegt auf der Hand, dass so ein Rennen meist nach wenigen Sekunden entschieden ist. Erst mit etwas Übung gelingt es, den Datenwänden auszuweichen und dafür zu sorgen, dass die Gegner zuerst daran zerschellen. Probieren Sie es aus! *(hp)*



Gewonnen!



Die „Datenwände“ sind unzerstörbar.



„Links! Liiiinks!!!“.



Nehmen sie zuerst die Einstellungen vor.

glTron

System:	Windows 95/98, DirectX
Autor:	Andreas Umbach
Web:	www.redwolf.de/contents_de.html
Preis:	Freeware
Sprache:	Deutsch
Tipp:	☄☄☄☄☄

Hunt for the Red Baron



Luftkampf im 1. Weltkrieg

Spielbare Demo auf der Heft-CD

Manfred von Richthofen war der vielleicht berühmteste Pilot des Ersten Weltkriegs. Der so genannte „Rote Baron" versetzte die Piloten der Achsenmächte in Angst und Schrecken. Begeben Sie sich in den Dogfight mit dem Baron und anderen Helden der Lüfte!

In der Vollversion von „Hunt for the Red Baron" stehen Ihnen vier verschiedene Flugzeuge zur Auswahl, die Sie durch 25 unterschiedliche Missionen in drei Ländern steuern können. Sie bekommen es dabei nicht nur mit feindlichen Piloten zu tun, sondern auch mit Flak-Stellungen am Boden. Auch beschränken sich die Aufgaben keineswegs darauf, gegnerische Flieger vom Himmel zu holen, Sie müssen auch reichlich Bodenziele wie etwa Fabriken und Brücken mit Bomben bewerfen, was gar nicht so einfach ist.



Die Stimmung stimmt.

Allerdings geht es in diesem Spiel weniger darum, realistisch das Flugverhalten der fliegenden Kisten zu simulieren. Die sensible Steuerung per Maus oder Tastatur beschränkt sich auf die Verwendung weniger Tasten. Die Munition des Bord-MGs ist unbegrenzt, der Bombenvorrat auf großzügige 30 Stück limitiert – was für damalige Verhältnisse eine (alb)traumhafte Ladung gewesen wäre. In der Demoversion können Sie zwei Trainingsmissionen und eine richtige Mission aus dem Spiel ausprobieren. In der ersten Trainingsmission lernen Sie, feindliche Flugzeuge vom Himmel zu holen. In der zweiten Trainingsmission dreht sich alles um das Bombardieren von Bodenzielen. Erst in der richtigen Mission allerdings müssen Sie auch feindlichem Beschuss ausweichen, der sowohl von den Bodenstellungen wie auch von den anderen Flugzeugen kommen kann. Zum Glück sind Sie nicht der einzige alliierte Pilot. Achten Sie auf das Radar, damit Sie nicht die Falschen abschießen! Außerdem sollten Sie die Sensibilität der Maus in den Optionen verändern, um zu hektische Flugbewegungen zu unterbinden. Sonst bohren Sie die Nase des Flugzeugs nur allzu schnell in den Grund.



Jagen Sie den Baron!

Höchst erfreulich ist die hervorragend gelungene Grafik. Solchen Detailreichtum würde man sich von manchem kommerziellen Spiel wünschen. Auch die Flugzeuge sind akkurat und historisch korrekt nachgebildet. Dazu gesellt sich ein schmissiger Soundtrack, der hervorragend die Stimmung vermittelt. *(hp)*

Hunt for the Red Baron

System:	Windows 95/98, DirectX
Hersteller:	Fiendish Entertainment
Web:	www.fiendishgames.com
Preis:	15 $
Sprache:	Englisch
Tipp:	

Spielbare Demo auf der Heft-CD





Hier sind alle 16.. äh... alle acht versammelt.

SuperChix '76

Autorennen mit tollen Miezen

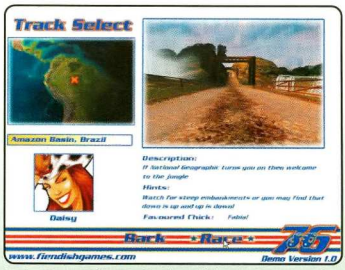
Anno 1976 waren die Autos noch schnell, hatten unglaublich viel PS und superbreite Reifen. Die Frauen waren noch weiblich, hatten unglaublich wenig BH und supergroße... äh... kommen wir zum Spiel...



Echt dicke Pneus, oder?



Die Strecken sehen klasse aus.



In der Demo gibt es eine Strecke zum Testen.

Hier dürfen Sie sich eine von vielen hübschen Frauen aussuchen, die dann für Sie und mit Ihrer Hilfe einen der aufgemotzten PS-Boliden pilotiert. Anschließend können Sie sich für ein freies Rennen eine Strecke aussuchen oder sich in der Kampagne der Vollversion mit den Cops anlegen. Bevor das Rennen jedoch losgeht, können Sie in den wenigen, übersichtlichen Einstellungsmenüs festlegen, ob Sie lieber mit Tastatur, Joystick oder einem Lenkrad hantieren wollen – stilecht ist es natürlich nur mit dem Joystick. Die Handhabung dieses Gerätes ist bekanntlich ohnehin eine sensible Angelegenheit – bei SuperChix '76 reagieren die Frauen am Volant sogar ausgesprochen entzückt auf jede hektische Bewegung. Voller Freude steuern Sie den Schlitten an die Steilwand, überschlagen sich oder stülpen sich über den nächsten Baum. Zum Glück bleibt das ohne gesundheitliche Folgen für die Ladies oder gar das Auto. Außer einem kaputten Hecklicht vermochten selbst die wildesten Aktionen keinerlei Schäden hervorzurufen. In der Demoversion können Sie sich eine von zwei Frauen aussuchen – warum geht das bloß im wahren Leben nicht so? – und dann auf einem abwechslungsreichen Kurs so richtig die Reifen qualmen lassen. Jede Frau fährt ein anderes Auto, vom kraftstrotzenden Dodge Charger bis hin zur anmutigen Corvette. Die Fahrzeuge haben – wie die Frauen – alle unterschiedliche Eigenschaften für die Beschleunigung, Bremskraft, Lenkbarkeit und Beweglichkeit.

Die bereits erwähnte sensible Steuerung ist das erste, das Sie unbedingt in den Griff bekommen müssen, wenn Sie in den beiden folgenden zwei Runden um den langen, grafisch sehr ansprechenden Kurs nicht als Letzter abschließen wollen. Hier liegt der Schwerpunkt aber ganz eindeutig auf dem unbeschwerten Rennspaß, weniger auf der Umsetzung einer akkuraten Simulation. *(hp)*

SuperChix ,76

System:	Windows 95/98, DirectX
Hersteller:	Fiendish Entertainment
Vertrieb:	Fiendish Entertainment
Web:	www.fiendishgames.com
Preis:	ca. 30 DM
Sprache:	Englisch
Tipp:	❦❦❦

Flying Heroes

Flugechsen auf Achse

In 3D-Shootern ist es üblich, immer auf dem Boden der Tatsachen zu bleiben. Nicht so bei „Flying Heroes“: auf dem Rücken majestätischer Echsen erheben sich die Spieler in die Lüfte, um sich in schwindelerregenden Höhen zu bekriegen. Doch sterben muss keiner...



Spielbare Demo auf der Heft-CD

Nicht, dass jemand ein falsches Bild von diesem Spiel bekommt: „Flying Heroes“ ist keiner von diesen Metzel-Shootern, in denen Unmengen von Pixelmenschen sinnlos ihre virtuellen Leben lassen oder zumindest literweise Bildschirmblut vergießen. Bei „Flying Heroes“ geht alles viel majestätischer zu. Es spritzt kein Blut, es schreit niemand um Hilfe, nein, es stirbt nicht einmal jemand. Denn geschossen wird nicht auf die Spieler, sondern auf ihre Fluggeräte. Sind diese zerstört, gleitet die Pilotenfigur langsam am Fallschirm gen Boden, um, dort angekommen, gleich wieder in die Runde einzusteigen.

Eingefleischte Action-Fans bezeichnen diesen Spielmodus als „Deathmatch“. Und wundern sich, dass so etwas ein ganzes Spiel füllen kann. Normalerweise nämlich spielt man Deathmatches nur mit mehreren menschlichen Mitspielern. Übers Internet beispielsweise, oder aber auch im lokalen Netzwerk.

Die Mitspieler werden in „Flying Heroes“ vom Computer gesteuert – zumindest im Single Player-Bereich des Spieles.

Hesperia heißt die Welt, in der diese Schlachten stattfinden. Hesperia ist eine Fantasy-Welt, wie man sie beispielsweise aus Rollenspielen kennt. Magie dominiert das Leben, die Technik wirkt sehr mittelalterlich und neben den Menschen existieren fantastische Fabelwesen. Mit einem dieser Wesen wird der Spieler in „Flying Heroes“ auch in direkten Kontakt treten: Als Fluggerät dienen nämlich nicht nur Echsen, sondern beispielsweise auch Zeppeline, gigantische Vögel oder eben Drachen. Erlaubt ist, was gefällt.



Frags zählen sich im wahrsten Sinne des Wortes aus

Einzelspieler starten in „Flying Heroes“ eine Karriere. Ihr Ziel ist es, zum besten Kämpfer in der sogenannten härtesten Liga aller Zeiten zu avancieren. Ausgerüstet sind sie dafür zunächst mit einer Flugechse, einigen Waffensystemen und einem äußerst begrenzten Startkapital. Von diesem und später im Spiel verdienten Geld rüstet der Pilot später sein Fluggerät mit weiteren Waffen auf oder kauft sich ganz einfach ein Neues.

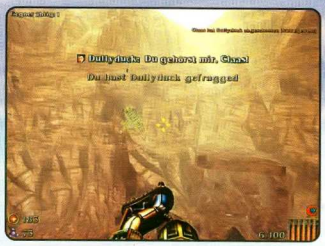
Ist die Echse von den ersten Talerchen zur Zufriedenheit ausgestattet, startet der Kämpfer ins Training. Eine Stimme aus dem Nirgendwo erklärt ihm hier die Bedienung seines lebenden Flugapparates: über die „Pfeil hoch“- und „Pfeil runter“-Taste bewegt sich die Echse nach vorn oder hinten. Die anderen beiden Cursor-Knöpfe bewirken ein seitliches Gleiten. Mit Hilfe der Maus bestimmt der Spieler, in welche Richtung sich sein Flugi bewegt und lässt ihn aufsteigen respektive absinken.

Bis auf die Überwindung der Höhenunterschiede funktioniert also alles wie in sonstigen Spielen des Genres auch. Ebenso ist es mit dem Waffenwechsel: Die Zifferntasten dienen zur schnellen Anwahl der verschiedenen Systeme. Zur Verfügung stehen da beispielsweise Giftspritzen, die eklige grüne Glibberglitsche von sich schießen, oder aber Flammenwerfer, die Widersacher mit ganz heißen Argumenten zu Boden zwingen. Eher zu den konventionellen Waffen zählt eine riesige Armbrust, für großen Schaden sorgen Steinschleudern und Axtwerfer. Je nach Clan, dem jeder Kämpfer angehört, setzt er auch Gas, Nägel, Torpedos, Laser, Blitze oder Eis als Waffen ein. Insgesamt gibt es in der Vollversion vier Clans, 20 Waffensysteme und 24 verschiedene Fluggeräte.

Jede Waffe ist natürlich nur so stark wie ihr Munitionsvorrat. So gilt es, ebenso wie in vielen anderen 3D-Shootern, immer wieder Nachschub für die Wummen zu besorgen. Munitionskisten-Symbole schweben über die Kampfgelände verteilt herum. Der Spieler braucht diese nur zu überfliegen, um sie einzusammeln. Ebenso ist es beispielsweise mit weiterer Lebensenergie für sein Fluggerät, Schilden, Mana für die Magie oder Extras wie Unsichtbarkeit, zeitweise verstärkten Waffen und so weiter, und so fort.



Der rot gefärbte Bildschirm signalisiert einen Treffer.



In diesem Training ging es darum, einen dicken Zeppelin vom Himmel zu holen. Im Hintergrund segelt der Pilot zu Boden.

Hat sich der Spieler gut durchs Training manövriert, beherrscht die Grundbewegungen seines Fliegers und kann mit den Waffen umgehen (hier gibt es übrigens zwei Arten zu schießen: die linke Maustaste löst einen Einzelschuss, die rechte eine ganze Salve aus), gelangt er ins richtige Spiel. Auf den ersten Blick besteht allerdings kein richtiger Unterschied zum Training: wieder findet er sich in einer Art Arena wieder, wieder schwirren die Power Up-Symbole in der Luft herum und wieder düsen Gegner durch die Gegend. Ziel ist es nun, die Fluggeräte der Kontrahenten so oft wie möglich zu zerstören. Für jeden Abschuss – der Shooter-Fachmann sagt dazu „Frag" – gibt es, je nach Größe des Gegners, eine gewisse Anzahl Frag-Punkte. Eine Spielrunde dauert etwa drei Minuten, Sieger ist derjenige, der am Ende die Rangliste mit den meisten Frag-Punkten anführt. Nach einem Abschuss – dabei ist es egal, ob der Spieler einen Gegner abgeschossen hat oder eben der Spieler selbst getroffen wurde – steigt wie erwähnt der Vernichtete wieder ins Spielgeschehen ein. Mit voller Lebensenergie und ausreichend Munition, um eben weiter an seinem Platz in der Rangliste arbeiten zu können. Ist eine Spielrunde beendet, werden die Abschüsse ausgewertet. Wer auf einem der ersten drei Plätze der Rangliste landet, bekommt Punkte für die Gesamt-Tabelle, die während der ganzen Karriere geführt wird. Platz vier und fünf – an jedem Turnier nehmen nur fünf Spieler teil – gehen leider leer aus. Eine monetäre Abschusspämie hingegen gibt es für jeden, sie errechnet sich aus der erreichten Frag-Punkt-Zahl.

Nach einem Turnier gelangt der Spieler wieder in das Ausrüstungs-Menü, in dem er wie gehabt sein Fluggerät auf Vordermann bringen oder es gegen ein neues eintauschen kann. Anschließend besteht die Möglichkeit, an einem Training teilzunehmen. Hier geht es primär darum, die Flug- und Waffenkünste zu verbessern. Beispielsweise lautet die Aufgabe, innerhalb einer Arena acht große Kanonen abzuschießen. Die sind ihrerseits natürlich nicht untätig und versuchen mit riesigen Feuerbällen, unseren Helden an der Erfüllung seiner Mission zu hindern. Diesmal kehrt er auch nicht nach jedem Abschuss wieder: nur zwei mal darf er schwer getroffen werden, dann ist das Training vorbei. Schafft er es jedoch, die Kanonen zu zerstören, ohne draufzugehen, darf er sich über eine Belohnung freuen: Zum einen nämlich hinterlässt jede Kanone eine Goldmünze, die den Kontostand auffüllt. Zum anderen wartet auch noch eine dicke Siegprämie auf ihn.



Darf nach keinem Turnier fehlen: die Siegerehrung



Abschuss!

In anderen Trainings verbessert der Spieler seine Fähigkeiten im Schnellfliegen: hier gilt es, innerhalb einer knapp begrenzten Zeit sechs Gegner vom Himmel zu holen, um an die Talerchen zu kommen.

Bei der Gestaltung der Schauplätze, in denen die Kämpfe stattfinden, haben sich die Entwicklung viel Mühe gemacht: Vom Inneren einer Art Stierkampfarena über Berg- und Waldlandschaften bis hin zu Küstengegenden mit wildromantischen Felsklippen sind viele verschiedene, sehr detaillierte Szenarien vorhanden. Alle glänzen durch immer wieder andere Geländegestaltungen. Dort gibt es sehr hohe Berge, hier dafür Tunnelgänge, in denen man sich gut verstecken kann. Und wieder woanders bereichern viele kleine Hügel das Spielvergnügen.

Multiplayer kommen in der Vollversion von „Flying Heroes" natürlich auch auf ihre Kosten, schließlich bietet sich kein Spielprinzip dafür besser an... Per Chat können sich die Spieler hier, wie im Genre üblich, miteinander unterhalten. Auch Einzelspieler dürfen sich über Textnachrichten freuen: Wie zufällig streuen die Computergegner immer wieder kleine Kommentare auf dem Bildschirm ein.

Wer „Flying Heroes" spielen möchte, sollte allerdings einen leistungsfähigen Rechner haben: Dann und wann bringt das Spiel selbst einen PIII 500 ins Schwitzen – zumindest kurzfristig. Zudem frustet die etwas schwerfällige, haklige Steuerung recht bald. Wer richtig flotte Action am Bildschirm gewohnt ist, freut sich erst dann, wenn genug Geld in der Kasse ist, um den Flieger entsprechend aufrüsten zu können.

(cw)

Flying Heroes

System:	Windows 95, DirectX
Hersteller:	Pterodon/Take 2 Interactive
Vertrieb:	Take 2 Interactive
Web:	www.take2.de
Preis:	ca. 70,– DM
Sprache:	Deutsch
Tipp:	

Spielbare Demo auf der Heft-CD

Virtual Skipper

Flaute bei Ebbe

Obige Wetterphänomene sind der größte Feind des Seglers: Ohne Wind und ohne Wasser läuft der Skipper im wahrsten Sinne des Wortes auf. Schön, dass einem Bildschirm-Schiff so etwas nichts ausmacht – am PC holt man sich bekanntermaßen keine nassen Füße.

Natürlich klingt es kurios: Segelsimulation. Allein an diesen Begriff müssen sich selbst eingefleischte PC-Zocker erst einmal gewöhnen. Mit „Virtual Skipper" kommt nämlich das erste Spiel dieses Genres in die Regale, man befährt also quasi ganz neue Gewässer.

„Virtual Skipper" ist mit keinem anderen Schiffs-Spiel zu vergleichen: In einigen Kriegssimulationen steuert der Spieler beispielsweise ein U-Boot und dessen Torpedo-Rohre, in anderen Games rast er mit Speedboats über Wasserstraßen, wie sie an Land in der Formel 1 als Rennkurs dienen. Bei diesem Spiel hier dreht sich jedoch alles ums Segeln selbst: die Bedienung des Schiffes, die Navigation, die Kenntnisse von Wind und Wetter. Keine Geschwindigkeitsrekorde wollen gebrochen, keine Zeiten müssen eingehalten werden. Einzig und allein eine optimale Fahrroute ist dem Bildschirmkapitän vorgegeben. Zumindest im freien Spiel. Wem das nun eindeutig zu wenig ist, der kann doch an einigen Rennen teilnehmen. Zur Auswahl stehen die bekanntesten Segel-Regatten der Welt. Doch auch bei diesen Events geht alles viel ruhiger zu, und immer noch dominiert als spielerisches Element das Beherrschen des eigenen Schiffes.

Drei Boote stehen in der Vollversion von „Virtual Skipper" zur Auswahl. Landratten staunen nicht schlecht, wenn sie die Unterschiede zwischen den einzelnen Schiffstypen erfahren: Wer nämlich meint, der kleinste Segler ist auch am einfachsten zu beherrschen, der irrt. Anfänger beginnen lieber in der Mitte mit dem Offshore-Cruiser. Der Zweimaster misst eine Länge von 45 Fuß (13 Meter). Knapp die Hälfte beträgt das Maß des Kleinsten im Bunde: Das Day Boat (Länge: etwa 8 Meter) ist besonders für die Skipper geeignet, die sich mit technischen Steuerfeinheiten schon bestens auskennen und nun mit einem wendigen Schiff auf Geschwindigkeit setzen vollen. Volle 70 Fuß beträgt die Länge des größten Schiffes in „Virtual Skipper". Um dieses Prachtexemplar zu beherrschen, bedarf es allerdings auch schon einiger Erfahrung. Denn aufgrund der enormen Länge der Yacht (70 Fuß sind immerhin 20 Meter) gibt es natürlich viele Besonderheiten beim Steuern zu beachten. Man denke nur an das Umschiffen von Felsen, Riffs und Klippen...

Neulinge und Nichtschwimmer starten am Besten gleich durch ins Training. In drei Lektionen erlernen sie hier den Umgang mit einem Segelschiff, von einfachen Steuerbefehlen bis hin zum Ausnutzen von Wind- und Wettervorteilen. In jedem Teil des Trainings stehen den Skippern in Spe dabei alle drei Schiffstypen zur Auswahl.

Lektion eins beschäftigt sich also mit dem ganz Grundsätzlichen. Hier ist das Boot des Spielers unzerstörbar, er braucht sich also nicht vor Riffen und ähnlichem zu fürchten. Auch der Wind bläst nur mäßig und vor allem gleichbleibend. So, dass sich der Spieler an den Umgang mit den Segeln gewöhnen kann.

Das erste, was dem virtuellen Kapitän ins Auge stoßen wird, ist mit Sicherheit der farbige Wind-Pfeil, der irgendwo im Umkreis des eigenen Schiffes anzeigt, aus welcher Richtung denn nun der Wind kommt. Dies erkennt der Spieler dann an der Position des Pfeiles. Seine Farbe verrät ihm, wie günstig das für die große Fahrt ist. Ein roter Pfeil bedeutet nämlich, dass die Segel extrem ungünstig zum Wind stehen und der Skipper somit gerade mal auf ein paar Knoten kommt. Ein grüner Pfeil heißt hingegen, das alles in Ordnung ist: Sowohl Wind- als auch Fahrtrichtung stimmen. Noch besser für ein schnelles Vorankommen ist jedoch ein gelber Pfeil. Diese Farbe signalisiert nämlich eine optimale Segelposition, so kann also eine hohe Geschwindigkeit erreicht werden. Allerdings bedeutet der gelbe Pfeil auch, dass der Pixelkapitän nicht exakt seiner Route folgt und – beispielsweise bei einer Regatta – demnächst einen Richtungswechsel vornehmen muss.

In den beiden anderen Lektionen lernt der Spieler dann,



Auf der Ziellinie.



Ein schönes Bild. Für die Farbenfreude sorgen die gehissten Spinnaker.

wie er beispielsweise mit seinem Spinnaker umgehen muss: Bläst ihm der Wind von hinten quasi in den Rücken, hisst er dieses Vorsegel, um so noch höhere Geschwindigkeiten zu erreichen. Im Spiel sind dabei einige Pixelmatrosen zu sehen, die plötzlich wie wild über Deck huschen, um den Spinnaker zu setzen. Sobald der Wind oder die Fahrtrichtung bedeutend wechselt, gilt es für den Kapitän, den Spinnaker wieder einzuholen – der Seemann spricht dabei vom „fieren".

Nicht nur die Farbe des Wind-Pfeils ist von Bedeutung, auch auf den Blauton des Wassers sollte ein „Virtual Skipper" achten. Hellere Gebiete stellen nämlich Flauten dar, in denen der Wind ganz und gar nicht stark bläst. Dunklere Gebiete sind hingegen Brisen, hier dürfen Segler auf höhere Geschwindigkeiten hoffen.

In Lektion zwei des Trainings lernt der Skipper, wie er diese Bereiche richtig ausnutzt, um beispielsweise seine Position in einer Regatta zu verbessern. Dabei erfährt er auch, dass der kürzeste Weg nicht immer der schnellste ist: Es lohnt sich durchaus, Umwege und Zick-Zack-Kurse zu fahren, wenn dabei viele Brisen passiert werden, auf der Standardroute hingegen Flauten und große Felsen lauern.

So geschult geht es dann hinein ins wirkliche Spiel. Einzelkapitäne nehmen an Regatten mit Computergegnern teil, Internet-Segler werden sich wohl eher mit virtuellen Skippern aus aller Welt messen. Und wer über ein lokales Netzwerk verfügt, darf in trauter Gemeinschaft in See stechen.



Vorsicht vor Fähren und Touristenschiffen – sie halten sich nicht immer an die Wasserverkehrsregeln.

Im Grunde genommen ist es unerheblich, für welchen Spielmodus sich der Bildschirmkapitän entscheidet. In jeder Variante geht es darum, meist in Buchten oder in Küstengebieten an einem Segel-Rennen teilzunehmen. Verschiedene Bojen markieren die Wegpunkte und bestimmen die Route: sie müssen von den Seglern umschifft werden. Ob im oder gegen den Uhrzeigersinn zeigt ein großer Pfeil an, der schon von weitem zu sehen ist. Ein anderer, fast ebenso großer Pfeil zeigt dem Kapitän übrigens, zu welcher Boje er aktuell fahren muss.



Befindet sich der farbige Pfeil achtern, ist es Zeit, den Spinnaker zu setzen.

Da es auch auf dem Wasser mal eng werden kann, gibt es für Regatten spezielle Vorfahrtsregelungen. Die wurden natürlich auch in „Virtual Skipper" implementiert – allerdings vereinfacht. Der Computer färbt kurzfristig die Segel der beteiligten Schiffe ein, sollte es zu einer Vorfahrtsfrage kommen. Rote Segel bedeuten dabei, dass dieses Boot Vorfahrt hat.

Derlei Regeln versuchen nicht nur die Rennteilnehmer, sondern auch unbeteiligte Boote zu beachten. Auf dem Wasser düsen dann und wann motorbetriebene Touristenboote oder ganze Hovercraft-Fähren herum. Die Betonung liegt allerdings auf „versuchen": Schon während des Trainings warnt man den Spieler vor den oft unachtsamen Motor-Kapitänen.

Sechs verschiedene Regatta-Austragungsorte gibt es in der Vollversion: Sie führen den Spieler von Frankreich über England, Neuseeland und San Francisco um die ganze Welt. Jeder Kurs ist dabei schwieriger als der vorherige, und das nicht nur vom Streckenverlauf. Auch die Wetterverhältnisse spielen hierbei eine Rolle, ebenso wie Strömungen und Wellengang.

Wer aufgrund der exotischen Locations nun hofft, schöne Landschaften zu sehen, wird enttäuscht sein: Regatten werden auch bei „Virtual Skipper" zu Wasser ausgetragen, das Festland ist nur aus der Ferne zu sehen. Wasser dominiert das Bild, hinzu kommen Felsen und Bojen. Grafisch ist das Spiel also nicht sehr anspruchsvoll, auch wenn die blaue Optik dank 3D-Beschleuniger selbst in einer Auflösung von 1.280 – 1.024 Bildpunkten angeboten wird. An Bord des Bootes lässt sich die grafische Güte des Spiels festmachen: Zwar erwecken die niedlichen Süßwassermatrosen in der Größe eines Legomännchens hier den Eindruck, man hätte sich viel Mühe gegeben. Schließlich turnen die Mannen über das komplette Deck, setzen und fieren Segel, und wechseln brav ihre Positionen. Wer genau hinschaut sieht aber, wie ungenau diese Sprites auf die Schiffe gesetzt wurden. Und auch die Segel scheinen aus dem Nichts gesetzt zu werden und dorthin auch wieder zu verschwinden. Dennoch ist ein Pentium II mit hoher Taktfrequenz und 64 MB RAM Mindestvoraussetzung für dieses Spiel.

Ebenso hakelig ist die Kollisionsabfrage: Wer einmal mit einem Felsen Berührungskontakt aufnimmt, kann nur noch hoffen, heil weiterzukommen. Rein spielerisch ist in diesem Fall nämlich jeder Kapitän verloren. Glücklicherweise nehmen die Schiffe keinen Schaden, wenn man eine Boje nur mal touchiert...

Segeln lernt mit diesem Spiel übrigens auch keiner. Zwar wissen virtuelle Skipper nach den Trainingseinheiten denn nun, wie sie ihr Bildschirmboot befehligen. Auf dem Wasser bringt ihnen das aber noch lange nichts. Wann welches Segel in welcher Position zum Einsatz kommt, behält der Computer schweigsam für sich.

Sowohl erfahrene Segler wie auch Computerspiel-Einsteiger werden sich erst einmal an die Steuerung des Games gewöhnen müssen – wenn sie es denn können.

In diesem Sinne: Mast- und Schotbruch! *(cw)*



Instrumentenbrett: Wind- und Geschwindigkeitsmesser sowie Radar dürfen an Bord nicht fehlen

Virtual Skipper

System:	Windows 95, DirectX
Hersteller:	Duran/Ubi Soft
Vertrieb:	Ubi Soft
Web:	www.virtualskipper.com
Preis:	ca. 70 DM
Sprache:	Deutsch
Tipp:	✌✌✌



Spielbare Demo auf der Heft-CD

Warlords Battlecry

Helden unterwegs!

Die Warlords-Serie erfreut sich bei Freunden strategischer Fantasy bereits größter Beliebtheit. Nach insgesamt vier erfolgreichen Titeln mit rundenbasierter Strategie kommt nun der erste Echtzeit-Ableger der Serie. Und wie!

Mit Warlords Battlecry hat SSI ein echtes Highlight in der Echtzeitstrategie auf den Markt gebracht. Hier ist der Spieler nicht nur ein unsichtbarer Heerführer, der Einheiten aus dem Boden stampft und ins Getümmel schickt. Zuerst müssen Sie hier nämlich einen Helden erschaffen – Ihr eigenes Alter Ego als Spieler! In der Vollversion stehen hier gleich neun verschiedene Rassen zur Auswahl: Menschen, Zwerge, Orks, Minotauren, Untote, Hochelfen, Dunkelelfen, Waldelfen und Barbaren. Das ist beileibe mehr als nur eine Frage des Geschmacks, denn jede dieser Rassen hat Vor- und Nachteile in verschiedenen Bereichen, zum Beispiel dem Kampf, der Verteidigung oder dem Befehlsradius. Letzterer ist auch so eine Innovation, die man in anderen Echtzeitstrategiespielen vergeblich sucht. Der Held nämlich hat dadurch Einfluss auf seine Untergebenen. Seine natürliche Aura der Macht und Siegessicherheit strahlt auch auf seine unmittelbare Umgebung ab und macht die Mitstreiter mutig und siegessicher, so dass sie besser kämpfen können.

Hinzu kommt ein dem Rollenspiel entlehnter Aspekt, nämlich der Zugewinn an Erfahrung durch gewonnene Kämpfe. So kann sich Ihr Held mit der Zeit zu einem richtigen Superhelden mausern, der seine Truppen fast im Alleingang durch die gegnerischen Reihen fegen lässt. Um aber hier die Oberhand zu behalten, müssen Sie doch einiges im Blickfeld behalten, was man schon aus der Echtzeitstrategie kennt, nämlich den Aufbau Ihrer Basis und den Abbau von Ressourcen, die wiederum benötigt werden, um neue Truppen auszuheben. Die vielzähligen Gebäude haben zum überwiegenden Teil weitere Ausbaustufen, die dann wieder den Zugriff auf neue Möglichkeiten eröffnen, zum Beispiel auf die Entwicklung besserer Waffen und natürlich neuer, stärkerer Einheiten.

Die Basis ist jedoch zunächst die eigene Burg, in welcher man erst nur einfache Arbeiter herstellen kann, die aber dringend benötigt werden, um die Rohstoffe Gold, Eisen, Steine und Edelsteine abzubauen, dazu als Nahrungsmittel Getreide, das aber ohne richtige Ackerwirtschaft einfach aus einem Gebäude gewonnen wird – da haben es die Bauern gut. Steht die Burg, können weitere Gebäude errichtet werden, zum Beispiel die Kaserne, aus der die Pikeniere und einfache Bogenschützen kommen, oder der Bogenschießstand, der gegen gutes Gold sehr leistungsfähige Fernkämpfer liefert. Der Bau einer Schmiede ermöglicht weitere Upgrades, welche die Kampfkraft verbessern oder die Pfeile der Bogenschützen mit Feuer versorgen, und so weiter.

Für die Befestigung der wertvollen Anlagen stehen Abwehrtürme und Mauern zur Verfügung, was auch bitter nötig ist, denn der Computergegner verhält sich durchweg sehr intelligent und lässt Ihnen auch nicht allzu viel Zeit für den Aufbau der eigenen Anlagen – da ist schon etwas Tempo gefragt.

Die Grafik entspricht dem Genrestandard: Isometrie-Look mit einer Ansicht von schräg oben. Die grüne Landschaft ist sehr schön anzusehen und geizt keineswegs mit Details. Verschlafene Dörfer, Hügel, Berge, Wälder und Seen liefern den Hintergrund für hitzige Fantasy-Schlachten mit Zauberei und klirrenden Schwertern.

Über allem liegt natürlich der so genannte „Fog of War“: Was die Einheiten nicht sehen können, weil es zu weit weg ist, das sehen auch Sie nicht. Wurde ein Gebiet bereits einmal von einer Ihrer Einheiten aufgeklärt, sehen Sie künftig das,



Massenschlacht! Behalten Sie den Überblick?



Das Tutorial erklärt sehr genau alle Funktionen des Spiels.

was Ihre Einheit dort zuletzt gesehen hat. Wenn die Einheit dort vor Ort bleibt, sind Sie immer aktuell informiert, aber wenn die Einheit verschwindet, bleibt das sichtbare Bild auf dem möglicherweise bald veralteten Stand. Wenn Sie das nicht bedenken und Ihre Arbeiter arglos in das scheinbar unbewohnte Gebiet schicken, um zum Beispiel ein neues Gebäude zu errichten, kann es schon eine böse Überraschung geben, wenn der Gegner bereits schneller dort war.

Aber mit ein wenig Spielpraxis werden Sie die Möglichkeiten schnell selbst auszunutzen wissen, denn auch die Bedienung ist sehr schnell erlernt, entspricht sie doch mehr oder weniger dem, was man von anderen Titeln dieser Art gewohnt ist. Einheiten lassen sich schnell mit einem Rahmen gruppieren und mit einem Mausklick an einen beliebigen Ort schicken. Kommt ein Gegner unter den Mauszeiger, verändert sich dieser sofort in ein Angriffssymbol und ein Klick genügt, um den heldenhaften Kampf aufzunehmen.

Der Reiz von Warlords Battlecry liegt also vor allem in der spielerischen Verknüpfung von Rollenspielelementen mit klassischer Echtzeitstrategie. Das hört auch bei der Ausbildung des Spielercharakters nicht auf: In bestimmten Gebäuden kann der Held so genannte Quests erhalten, besondere Aufgaben also, die ihm zusätzliche Erfahrungspunkte und außerdem den einen oder anderen magischen Gegenstand einbringen können, wenn er die Aufgaben erfüllt. Manchmal kann man in Gebäuden auch einfach nur spezielle Einheiten entdecken, die sich dem Helden anschließen – oder aber gefährliche Gegner. Dennoch ist es aber von größter Wichtigkeit, die Karte recht schnell aufzuklären und so die wichtigen Orte ausfindig zu machen.

Als wenn das alles nicht schon Anreiz genug wäre, hat das Spiel auch noch eine Hintergrundgeschichte, in der es um zwei Tränen geht – nicht echte Tränen natürlich, sondern zwei so bezeichnete, mystische Meteoriten mit magischen Mächten – die auf gar keinen Fall in die falschen Hände geraten dürfen – also in die der Gegner, ist ja klar. Dabei ist es vollkommen unwichtig, ob Sie nun einen guten Menschen spielen oder einen bösen Untoten.



Gemäß den verfügbaren Punkten suchen Sie die Einheiten aus.

Wenn der Held erst einmal in vielen Kämpfen Erfahrung gesammelt hat, können Sie ihm eine Spezialisierung angedeihen lassen. Dabei gibt es drei Auswahlmöglichkeiten, nämlich als Kämpfer, Priester, Dieb oder Zauberer.



Ihr Held hat eine Vielzahl unterschiedlicher Talente

Im Szenario-Modus reihen sich viele Missionen aneinander. Der Held und sogar die erfahrenen Truppen können von einer Mission in die nächste übernommen werden, was die Motivation nochmals steigert, mit der lieb gewonnenen Truppe weiter zu ziehen und den bösen Gegnern den Garaus zu machen.

Die verfügbaren Einheiten variieren je nach gewählter Rasse. Während die Menschen Schwertkämpfer, Bogenschützen und Ritter zu ihren Truppen zählen dürfen, setzen die Untoten auf die schlanken Skelettkrieger und Fledermäuse für die Luftwaffe. Dem können die Menschen übrigens Adler entgegen setzen, und die Lufteinheiten können meist keine Bodeneinheiten angreifen, sondern allenfalls andere Lufteinheiten. Dagegen können Fernkampfeinheiten Lufteinheiten gefährlich werden.

In der Demoversion auf der Heft-CD haben Sie nur die Wahl zwischen einem menschlichen oder einem untoten Helden. Leider können Sie auch noch nicht um die beiden „Tränen" kämpfen, denn dafür müssten Sie die Kampagne spielen – was nur in der Vollversion geht.

In den enthaltenen drei Tutorials werden sehr genau die erforderlichen Spielschritte erläutert, nämlich zunächst die Konvertierung von Gebäuden und der Kampf, dann die Gewinnung von Rohstoffen und schließlich der Aufbau einer eigenen Infrastruktur und die Schaffung neuer Einheiten.

Schließlich können Sie sich in ein Gefecht mit bis zu drei weiteren Teilnehmern wagen, wobei die Gegner in der Demoversion nur vom Computer gesteuert werden können. Als Karte steht hier nur „A Divided Land" zur Wahl. Im Einstellungsmenü für das freie Spiel können Sie auch festlegen, wie viele Ressourcen jede Partei am Anfang haben soll und wie stark die Computergegner sind. Ein einfacher „Knight" wird Ihnen nicht so viel Paroli bieten können wie ein mächtiger Warlord.

Insgesamt bietet schon diese Demoversion so viel Spielspaß und Raum für taktische Varianten, dass Sie sich danach wohl kaum die Vollversion entgehen lassen. Besonders viel Freude kommt auf, wenn Sie sich mit einem oder mehreren Freunden im Netzwerk oder per Internet duellieren. In der Vollversion können bis zu sechs Spieler an einer Partie teilnehmen und sogar untereinander Allianzen eingehen.

(hp)

Warlords Battlecry

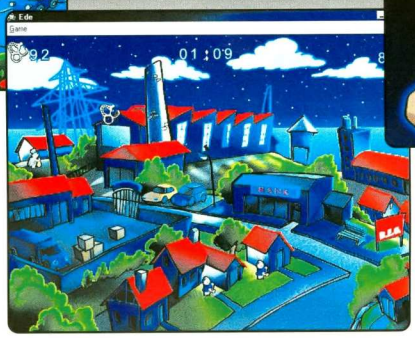
System:	Windows 95/98, DirectX
Hersteller:	SSI
Vertrieb:	Mattel
Web:	www.warlordsbattlecry.com
Preis:	79,– DM
Sprache:	Deutsch
Tipp:	✌✌✌✌✌

Die Erben des Moorhuhns

Ede Kowalksi 1.0 & Nanuk 1.0



Upps, Phenomedia did it again: Die Programmierer der Virtuellen Moorhuhnjagd holen zum zweiten und zum dritten Streich aus. Die neuen kostenlosen Werbespiele sind in aller Munde, lassen sich aber leider nur aus dem Internet beziehen.





Ede Kowalski 1.0

Spieler, die bereits so manchen Nachmittag mit der Virtuellen Moorhuhnjagd verbracht haben, kommen auch mit Ede Kowalski auf Anhieb zurecht: Das Programm verwendet die gleiche Engine.

Sobald das Spiel, das im Auftrag einer Firma für Sicherheitstechnik geschrieben wurde, seinen Lauf nimmt, wird eine kleine Küstenstadt zur nachttrunkenen Zeit in das Programmfenster eingeblendet. Wie bei der Moorhuhnjagd, so überrascht auch hier eine detailreiche, humorige Cartoon-Grafik, die eher an einen modernen Trickfilm denn an ein Computerspiel erinnert. Das Szenario scrollt dabei über weite Bereiche nach rechts und links, sobald der Mauszeiger den Rand des Fensters berührt.

Geschossen wird wieder mit der Maus. Nein, nein, geschossen wird bei Ede nicht mehr. Es wird ganz simpel und effektiv geklickt. Und zwar mit Handschellen. 99 Handschellen stehen dem Spieler in zwei Minuten Spielzeit zur Verfügung. Er sollte sie mit Bedacht einsetzen.

Der Spieler steht nämlich vor der Aufgabe, dem Polizeichef des kleinen Städtchens, Captain Straight, bei der Ganovenjagd behilflich zu sein und den Einbrecherkönig Ede auf frischer Tat zu ertappen. Ihm müssen die Handschnellen angelegt werden.

Ede Kowalski wird immer nur nachts aktiv und verbirgt sich bei seinen Diebestouren meist in den dunklen Ecken der Stadt. An einigen Häusern sind jedoch Bewegungsmelder angebracht, deren blinkende Leuchtdioden anzeigen, dass hier gleich das Licht angeht. Sobald Ede im Lichtkegel zu sehen ist, können Sie ihn noch vor dem Einbruch schnappen. Gelingt dies nicht, wird Edes Silhouette kurz darauf im beleuchteten Fenster des Hauses sichtbar. Der Spieler kann jetzt noch immer die Handschellen zuschnappen lassen, bekommt nun allerdings weniger Punkte ausbezahlt. Für jede Verhaftung werden ihm je nach Schwierigkeitsgrad 10 bis 25 Punkte gutgeschrieben.

Sie sollten jedoch nicht versehentlich anderen, unschuldigen Einwohnern des Städtchens Handschellen verpassen, da dies jeweils mit einer Zehn-Punkte-Strafe geahndet wird. Den Bürgermeister können sie jedoch unbesorgt verhaften, da der mit einem verdächtigen Geldsäckel durch die Stadt schleicht und offenbar gerade einige krumme Geschäfte hinter sich gebracht hat. Dabei vermehrt sich der Punktestand zur Belohnung sogar um 25 bis 50 Punkte.

Ein besonderes Augenmerk sollten Sie auf die Bank richten, die sich als ein bevorzugtes Ziel für Edes Einbruchsversuche erweist. Sobald ihm dennoch ein Bankeinbruch gelingt, werden Ihrem Konto 40 Punkte abgezogen. Um noch etwas schneller durch die Stadt zu scrollen und Ede Kowalskis Einbrüche nicht zu verpassen, können Sie gleichzeitig Maus und Richtungstasten verwenden.

Noch ein technischer Hinweis: Wenn keine Musik und Geräusche zu hören sind oder beim Programmstart Fehlermeldungen hinsichtlich RAW-Dateien erscheinen, müssen Sie DirectX 7 installieren, um das Spiel korrekt starten zu können. *(cs/rw)*

Offizielle Homepage:
www.ede-kowalski.de
Alternativer Download:
Computer Channel
(www.download.de)



Nanuk 1.0

Nachdem Ede Kowalski von der Engine her sehr an das Moorhuhn angelehnt war, fragte sich die Spielgemeinschaft sogleich, ob Phenomedia wohl nur solche Spiele beherrscht. Mitnichten. Der dritte Streich mit Namen Nanuk geht in eine völlig neue Richtung.

Der kleine Eskimo Nanuk ist beim Herumstreunen mit einer großen Eisscholle vom Pol abgebrochen. Jetzt treibt er auf der riesigen Scholle im eiskalten Polarmeer. Und wünscht sich doch so sehr in die warmen Arme seiner Freundin Anorak zurück. Doch um den Meeresstrom zu überwinden, braucht es eine ordentliche Portion Mut. Mit der Leertaste muss Nanuk von Scholle zu Scholle springen, um das Hindernis zu überwinden.

Das DirectX-Spiel zeigt die winterliche Szenerie in 3D aus der Schrägdraufsicht. Irgendwie erinnert Nanuk ja von der Idee her an das alte Frogger. Geschickt hüpft Nanuk von einem Hindernis zum nächsten, während diese selbst auch in Bewegung sind und langsam aus dem Spielfeld herausdrängen. Deswegen ein klarer Tipp: Der Spieler sollte Nanuk so weit wie möglich nach oben laufen lassen, bevor er sich aufs Treibeis wagt. Zum einen flutschen die Schollen an dieser Stelle besondern nahe am Ufer vorbei. Und man hat nach dem mutigen Sprung noch ausreichend Zeit, um von einer Scholle zur anderen zu hüpfen, während das Eis langsam den Bildschirm herunterdriftet.

Bei Nanuk überzeugt nicht nur die höchst detailreiche Cartoon-Grafik – einmal mehr! –, sondern das Potpourrie verschrobener Gegenstände, die mit auf den kleinen Eisflächen treiben. Da sind Tennisnetze montiert, stehen Schatztruhen umher, sind Öfen am Rauchen und bieten Bananenschalen trügerischen Halt.





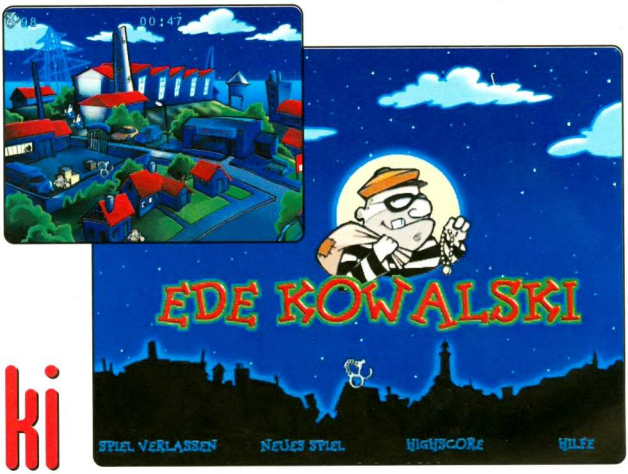
Nanuk bzw. sein Mentor braucht sicherlich ein paar Spiele, um herauszufinden, welche Gegenstände ihm gefährlich und welche nützlich sind. Auf einer Bananenschale rutscht der Eskimo nämlich prompt aus. Minuspunkte gibt es auch bei einem Besuch auf der Scholle mit der Robbe und dem Eisbären – die wollen nämlich keinen Besuch und holen mal eben mit der Pranke aus. Auch die Schollen mit den Rissen sind unbedingt zu vermeiden, denn sie tragen Nanuks Gewicht nicht. Gut ist alles andere, vor allem die Goldkisten und die RealMedia-Schilder. Letztere stehen nicht allein aus Daffke im Spiel herum – für diese Firma ist das Programm schließlich geschrieben worden.



Das Spiel Nanuk wird gegen die Zeit gespielt. Läuft der Countdown aus, dürfen sich alle steifgefrorenen Eisnasen mit dem besten Punktestand im Highscore verewigen. Offiziell wird das Spiel von Sat.1 Online angeboten.

Offizielle Homepage:
www.sat1.de
Alternativer Download:
Computer Channel
(www.download.de)





Die besten Tools und Web-Sites zur Ganovenjagd

Jagd auf Ede Kowalski

Nachdem die Spieleschmiede Phenomedia mit der Virtuellen Moorhuhnjagd so manchen Bürobetrieb lahmgelegt hat, ist nun als würdiger Nachfolger Ede Kowalski erschienen, der wiederum mit viel Spielwitz glänzt. Diesmal geht der Spieler nicht auf Moorhuhn-, sondern auf Ganovenjagd.

Phenomedias neuer Spieleknüller Ede Kowalski basiert auf der gleichen Engine wie die Virtuelle Moorhuhnjagd, sodass Cheats und Patches auch diesmal nicht lange auf sich warten lassen.

Erheblichen Anteil daran hat Moorhuhn-Fan Mordillio (http://moorhuhn.xodox.net), der auch zu Ede Kowalski einige nützliche und witzige Zusatzprogramme entwickelt hat. Mit einem Time-Patch können Sie anstatt der üblichen 60 Sekunden nun volle vier Minuten Jagd auf den Einbrecherkönig machen. Die Spieldauer wird dabei in allen Schwierigkeitsstufen entsprechend erhöht. Um den Patch zu installieren, kopieren Sie ihn einfach in den Ede-Ordner und starten das Spiel dann wie gewohnt. Wenn Sie die Originaldatei EDE.DAT behalten möchten, sollten Sie diese vorher sichern, da sie ansonsten mit den neuen Zeiteinstellungen überschrieben wird.



Ede-Screensaver und Puzzle

Mordillio hat auf seiner Web-Seite außerdem einen Ede-Kowalski-Screensaver, eine Icon-Sammlung und ein Ede-Puzzle auf Lager. Beim Ede Kowalski-Bildschirmschoner werden Sie Zeuge eines Gesprächs zwischen Captain Straight, Max und Jenny, einigen Einwohnern des kleinen Städtchens, das Ede für seine Diebestouren auserkoren hat. Außerdem sehen Sie, wie Ede bei einem Einbruch überrascht wird.

Beim Ede Kowalski-Puzzle hingegen dreht sich alles um ein Beweisfoto, das aus ungeklärten Gründen in diverse Einzelteile zerlegt wurde, wovon Captain Straight, der Ordnungshüter des kleinen Städtchens, wenig erbaut ist. Daher erhalten Sie den Auftrag, das Beweisfoto wieder zusammenzusetzen. Hierfür stehen leider nur 40 Sekunden zur Verfügung, was die Angelegenheit erheblich erschwert.

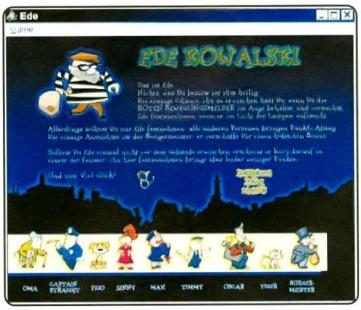
Die Ede Kowalski Icon-Sammlung enthält Miniaturbilder der Figuren aus dem Spiel, von Max, Jenny und Oscar bis hin zu Ede Kowalski, Captain Straight und dem korrupten Bürgermeister. Sie können damit Ihren Desktop schmücken und den Mauszeiger durch einen Handschellen-Cursor ersetzen.

Schummelhilfen

Ein weiterer Ede Kowalski-Freund, der schon zu Moorhuhn-Zeiten auf sich aufmerksam gemacht hat, heißt Emir. Ein Besuch seiner Ede-Fanseiten unter www.ede-kowalski-world.de lohnt sich. Mit Emirs Ede-Trainer wird die Ganovenjagd zum Kinderspiel. Sie haben die Möglichkeit, bei den Punkten zu schummeln, sich ausreichend Handschellen auf Vorrat zu besorgen und die Spielzeit nach



Der passende Screensaver für Ede Kowalski-Fans.





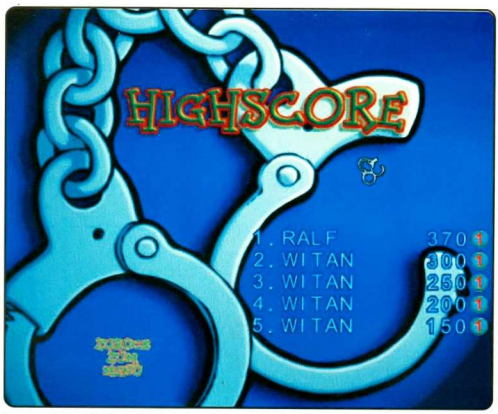
Belieben von 5 bis 60 Minuten einzustellen. Ein nützliches Tool ist auch der Ede Kowalski Starter, der ein Spiel mit einer beliebigen Spieldauer und 225 Handschellen verspricht. Der Vorteil des Ede-Starters besteht darin, dass das Cheat-Programm einfach anstatt des Spiels gestartet wird, so dass es hier nicht erforderlich ist, vom Spiel zum Trainer und zurück zu wechseln.

Emirs Ede-Kowalski-World bietet einen umfangreichen Download-Bereich mit weiteren Ede-Programmen. Unter anderem steht hier ein Ede Kowalski Highscore Editor bereit, mit dem sich die Spielstände aufpeppen lassen. Hierzu wird die Bestenliste EDE.SAV geladen und Sie gelangen blitzschnell zu 9999 Punkten. Das Tool kann auch verwendet werden, um bei den Moorhuhn-Highscores zu schummeln. Nicht jeder Chef ist von der Spielleidenschaft seiner Angestellten begeistert und entwickelt ungeahnte Fähigkeiten im Aufspüren von Ede-Spuren auf Firmenrechnern. Die passende Gegenmaßnahme: Mit dem Ede-Cleaner lassen sich alle Spuren von Ede Kowalski aus der Registry tilgen. Alle angelegten oder veränderten Registry-Einträge werden gelöscht und somit die verräterischen Hinweise entsorgt. Ein Doppelklick auf die REG-Datei genügt, um die Einträge zum Verschwinden zu bringen.

Der Ede Kowalski Trainer sorgt für Nachschub bei Handschellen und Punkten. Der Cheat stammt von Thorsten Schmitz und kann bei www.cheaters.de geladen werden. Nachdem der gewünschte Punktestand gewählt wurde, muss der Spieler Ede Kowalski allerdings noch einmal bei seinen Diebestouren ertappen, damit die Punkte auch wirklich gutgeschrieben werden. Das Handschellen-Sortiment lässt sich außerdem auf bis zu 99 Stück „auffrischen". Wer nicht nur Cheats und Patches sucht, sondern selbst kreativ Hand anlegen möchte, nutzt Benjamin Haischs Ede Kowalski Tools, mit denen das Spiel mit neuen Grafiken versehen werden kann. Das Programmpaket lässt sich auf der Moorhuhn Tech Page unter http://moortech.virtualave.net laden und besteht aus drei separaten Modulen-Packer, Konverter und Patcher.



Der Ede Kowalski-Trainer von cheaters.de bietet ebenfalls die Möglichkeit zur Manipulation an Spielständen und Punkten.



Jagd auf den Einbrecherkönig Ede Kowalski – der Nachfolger der Virtuellen Moorhuhnjagd.

Mit EDEGFX können Sie RAW- in BMP-Grafiken konvertieren und umgekehrt die Bitmaps wieder ins RAW-Format. MHDAT ist dabei behilflich, Archive im Moorhuhn- bzw. Ede-Format zu entpacken und zu erzeugen. MHPATCH schließlich dient als Tool, um Ede Kowalski-Archive mit Dateien eines anderen Archivs zu patchen. Das Programm funktioniert auch mit Dateien der Virtuellen Moorhuhnjagd, da Ede Kowalski technisch dem Moorhuhn-Spiel sehr ähnlich ist. Lediglich der Konverter für die Grafik wurde neu programmiert. Die Programme MHDAT und MHPATCH sind identisch mit den Moorhuhn CTools vom gleichen Autor.

Ede-Special im Computer Channel

Ein Download-Special mit den gesammelten Tools, Cheats und Patches und weiteren Tipps und Tricks zu Ede Kowalski finden Sie im Computer Channel von Gruner+Jahr unter www.download.de.

Ein Besuch lohnt sich hier, da bis zum Erscheinen dieses Heftes sicherlich weitere Tools, Cheats und Patches zur Ganovenjagd erscheinen, die dann im Channel zum Download bereitstehen.

Weitere Infos zu Ede Kowalski finden Sie auf den offiziellen Seiten der Hersteller: www.ede-kowalski.de und www.phenomedia.de. *(rw)*



Mit Emirs Ede-Trainer stellen Sie die Spielzeit ein und besorgen sich Handschellen auf Vorrat.

Pokémon-Spiele und WebSites

Pokémon - das neue Kultspiel



Hier zu Lande grassiert derzeit das Pokémon-Fieber bei den Kids. Wir präsentieren Ihnen die besten WebSites zum Thema sowie Download-Adressen für das Zubehör rund um das neue Kultspiel für Nintendos GameBoy.

Wenn Ihr Kind nur noch von Pikacho, Mew und Ash spricht, ist die Diagnose einfach: Klarer Fall von Pokémon-Sucht. Gegenmittel sind derzeit noch nicht bekannt. Immerhin können Sie versuchen, mit Hilfe des folgenden Beitrags zumindest die Hintergründe dieses eigenartigen Phänomens aufzudecken.

Damit Sie nicht nur „Bahnhof" verstehen, wenn Ihre Kids vom neuen Hobby berichten, erklären wir Ihnen die wichtigsten Begriffe aus der Pokémon-Sprache. Außerdem versorgen wir Sie mit den besten Adressen im Internet, unter denen Sie weitere Infos zur Welt der Pokémon finden und Spiele, Desktop-Hintergründe und Screensaver für den Pokémon-PC laden können.



Infos für den Pokémon-Einsteiger

Als Einstieg empfehlen wir einen Ausflug zur Pokémon-Seite www.Pkmn.de. Hier erfahren Neulinge alles Wissenswerte zum Thema Pokémon. Es handelt sich bei den Pokémon um kleine, virtuelle Lebewesen, die einem Trainer gehorchen. Natürlich möchte jeder Trainer der Beste sein und die stärksten Pokémon besitzen, aber dies ist gar nicht so einfach. Ein regelmäßiges Training und zahlreiche Kämpfe mit anderen Trainern sind vonnöten, um in der Pokémon-Hierarchie aufzusteigen. Wenn ein Pokémon in einem Kampf gewonnen hat, erhält es Erfahrungspunkte, gewinnt an Stärke und steigt um ein Level höher. Dabei verändern sich gelegentlich auch Aussehen und Größe.

Die Pokémon muss der Spieler selbst einfangen. Hierzu ist ein Ausflug in den Wald nötig, da dort wilde Pokémon leben. Als Jagdhilfe dient der Pokéball, der mit einem roten Strahl das anvisierte Pokémon einfängt. Wilde Pokémon wehren sich nach Kräften gegen einen neuen Trainer, sodass es meist erforderlich ist, sie zuvor mit einem anderen Pokémon zu schwächen und dann ganz schnell mit dem Pokéball zu schnappen. Wenn der Gesundheitszustand des Pokémon danach nicht zum Besten steht, ist ein Besuch im Pokémon-Center erforderlich. In diesem „Pokémon-Krankenhaus" wird das schwächelnde Pokémon ärztlich versorgt und wieder auf die Beine gebracht.

Checklisten für Sammler

Ein wichtiger Begriff für Pokémon-Fans ist der **Pokédex:** Dabei handelt es sich um eine Art Inhaltsverzeichnis aller Pokémon mit wichtigen Angaben wie der Größe und dem Gewicht.

Besonders empfehlenswert ist ein Internet-Ausflug zur **PokéCess**-WebSite von Roland Kürvers (www.pokecess.tzz.de).

Hier stehen mehrere kostenlose Pokémon-Datenbanken für MS Access zum Download be-



reit, in denen sich diverse Pokémon-Infos speichern lassen. PokéCess bietet einen ausgezeichneten Einstieg in die Pokémon-Welt und versorgt Sie auch mit der Komplettlösung der Gameboy-Varianten.

Wer das Komplettpaket mit allen Bildern und Infos haben möchte, holt sich die 20-Megabyte-Fassung **„PokéCess Original"** Hier sind außerdem Pokémon-Bilder aus der TV Animation Edition und des Sammelkarten-Spiels mit von der Partie. Außerdem finden Sie zahlreiche Informationen für Einsteiger und Eltern, eine Übersicht von Pokémon-Seiten im Internet und die Gameboy-Spielebeschreibungen. Weniger Ladezeit benötigt die Pokémon-Bilderliste im MS Word-Format mit Infos zu den Pokémon 1 bis 151.

Eine weitere Pokédex-Datenbank mit Level, Fähigkeiten und Typ jedes Pokémon stammt von Alex und kann bei www.Pokemonvillage.de geladen werden. Sie können hier eintragen, welche Pokémon schon zum eigenen Besitz gehören. Außerdem finden Sie im Pokémon Village eine Checkliste für Sammler mit dem Titel „Schnapp sie dir alle!". Dieses Poster mit Bildern aller 251 Pokémon können Pokémon-Fans als Desktop-Motiv verwenden oder ausdrucken, um die bereits ergatterten Pokémon anzukreuzen.

Pokémon-Spiele für den PC

Wer mit Pokémon spielen möchte, benötigt nicht unbedingt einen GameBoy oder eine Spielekonsole, sondern kann auch am PC eines der vielen Pokémon-Spiele ausprobieren.

Eine ähnliche Handlung wie beim Original bietet **Pokémon World** von Gabriele Ponte. Hier übernimmt der Spieler die Rolle von Ash und versucht ein ausgebuffter Pokémon-Trainer zu werden. Er fängt Pokémon ein und trainiert sie, um deren Kampfstärke zu erhöhen. In der Demo, die Sie unter http://web.tiscalinet.it/grafica_x/detPoké_e.html finden, steht ein einzelner Spiellevel zur Verfügung, bei dem Sie sich auf die Suche nach dem Pokémon „Caterpie" machen. Die **Pokémonjagd** hingegen überträgt die Virtuelle Moorhuhnjagd in die Pokémon-Welt. Die Spieler steht hier vor der Aufgabe, die am Bildschirm erscheinenden Pokémon zu treffen, bevor sie wieder verschwinden. Pokémon in drei unterschiedlichen Größen tauchen kurzzeitig auf und bringen bei einem Treffer 5

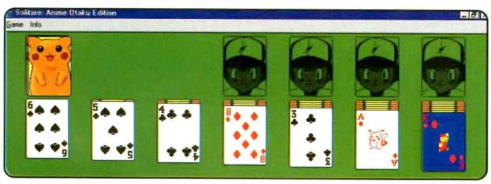


bis 25 Punkte aufs Konto. Das Spiel stammt von Magnus Brosig und kann unter der Adresse www.magnusbrosig.de geladen werden. Interessant ist die Möglichkeit, selbst kreativ tätig zu sein und eigene Bild- und Sound-Dateien zu verwenden. Auf der Autoren-Homepage finden Sie ein Bonuspack zur Pokémonjagd mit weiteren Motiven wie etwa Windows- und Linux-Logos.

Eine ausgezeichnete Sammlung von Pokémon-Spielen und Tools bietet die Pokémon-Fanpage **Pokémon Village** (www.Pokemonvillage.de). Hier finden Sie im Download-Bereich unter anderem Memory- und Kartenspiele mit Pokémon-Motiven. Beim **Pokémon Memory** treten Sie wahlweise gegen einen Mitspieler oder den Computergegner an. Es stehen dabei zehn verschiedene Spielfeldgrößen und -formen zur Auswahl. Der Freund von Kartenpatiencen hingegen wird sich über **Pokémon Solitaire** freuen. Bei diesem Kartenspiel kann der Spieler zwischen diversen Pokémon-Motiven für die Vorder- und Rückseiten der Karten wählen.

Besonders beliebt in der Fangemeinde ist **Pikachus Revenge**. Hier schleudern Sie Pikachu mit einem Sprungbrett durch die Lüfte und versuchen dabei, alle fliegenden Gegenstände zu erwischen. Ein Druck auf die Leertaste bewirkt einen Super Jump.

Wie nicht anders zu erwarten, erweist sich **Pokémon ärgere dich** als eine Umsetzung des bekannten Würfelspiels, bei der Pokémon als Spielfigu-



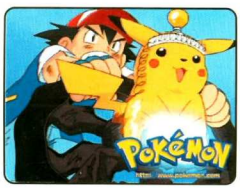
ren verwendet werden. Sie haben dabei die Wahl, ob Sie gegen den Computergegner oder menschliche Mitspieler antreten. Alles Wissenswerte zur Welt der Pokémon erfahren Sie im **Pokémon-Quiz** von Alex und Biba (http://surf.to/Biba). Bei diesem Frage- und Antwort-Spiel für bis zu vier Mitspieler können Sie bestens Ihre Kenntnisse überprüfen und mit anderen Pokémon-Freunden vergleichen.

Auch für die Freunde von Tüftelspielen ist gesorgt. **Poké-Sokoban** ist ein Klon des bekannten Sokoban-Spiels von JamesRocket (http://come.to/jamesrocket). Als Pokémon-Trainer schieben Sie hier Pokébälle aus dem Wald zum Poké-Center. Da so manche Bäume und Felsen im Weg stehen und die Pokébälle nur geschoben, nicht aber gezogen werden dürfen, ist einiges an Überlegung nötig, um das Pokémon-Krankenhaus zu erreichen. **Chansey Golf** schließlich stammt von Dave Thompson (www.Pokeacode.com) und erweist sich als ein kleines Geschicklichkeitsspiel für Pokémon-Freunde, das mit Klik& Play entwickelt wurde. Versuchen Sie dabei mittels des Pokémon Pika, eine Kugel ins Loch zu befördern!

Screensaver und Desktop-Motive

Natürlich benötigt der Pokémon-Freund auch den passenden Screensaver. Bei www.pokemon.com steht der „offizielle" **Bildschirmschoner von Nintendo** bereit. Weitere Screensaver finden Sie wiederum im Pokémon Village, zum Beispiel einen mit hüpfenden Pikachus. Eine Mischung aus Screensaver und Ballerspiel hingegen ist **Destroy Pokémon**.

Das passende Desktop-Zubehör für den PC, vom Wallpaper bis hin zu Winamp-Skins, Bildersammlungen und Icons ist ebenfalls im Pokémon Village zu finden. Zum Beispiel können Pokémon-Freunde die Windows-Logos beim Starten und Beenden des System gegen spezielle Pokémon-Bilder aus-



tauschen oder den MP3-Player Winamp mit einem Pokémon-Skin versehen.

Einige schicke Desktop-Motive präsentiert Nintendo auf den Seiten www.Pokemon.de und www.Pokemon.com.

Ein sehr umfangreiches Pokémon-Download-Special mit allen Spielen, Checklisten, Desktop-Motiven, Bildersammlungen, Bildschirmschonern und Tools finden Sie im G+J Computer Channel unter www.download.de. *(rw)*

Einzelheft-Nachbestellung

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

HOT CDs im Vorteils-Pack:

4 Hefte nur 40 DM

Bestellen Sie 4 Ausgaben HOT CDs Ihrer Wahl aus dem untenstehenden Angebot. Sie sparen 11,60 DM gegenüber der einzelnen Bestellung.

Dieses Angebot gilt nur bis zum 31. 7. 2000!

Überraschungs-Packs

Shareware, Spiele, Demos, Vollversionen und Erotik...

Jetzt zuschlagen, solange der Vorrat reicht!

Diverse Magazine mit CD (zum Teil hier nicht abgebildet) im Pack drastisch reduziert! Lassen Sie sich überraschen! (Die Zusammenstellung nach Wunsch ist leider nicht möglich.)

ÜPack 1 mit 4 Heften: DM 19,99

ÜPack 2 mit 8 Heften: DM 34,99

So wird's gemacht: Tragen Sie im untenstehenden Coupon die gewünschten Hefte ein und geben Sie Ihre Adresse an. Wichtig: Ihre Unterschrift, mit der Sie uns die einmalige Ermächtigung zum Einzug des Rechnungsbetrags erteilen. Im Lastschriftformular tragen Sie Ihren Namen, Ihre Konto-Nr., die BLZ (bitte nicht vergessen), den Namen Ihrer Bank und den Rechnungsbetrag ein. Diesen ermitteln Sie so: Gesamtpreis der Hefte zzgl. einmalig DM 3,- für Porto und Versand. Schneiden Sie den Coupon und das Lastschriftformular bitte **genau** entlang der gestrichelten Linie aus (für maschinelle Verarbeitung) und senden Sie beides an:

Publish Verlag GmbH, Lessingstraße 1, 76530 Baden-Baden.

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

Lieferungen ins Ausland:
Das untenstehende Lastschriftformular dient nur für Lieferungen innerhalb Deutschlands. Lieferungen ins Ausland können gegen Einsendung eines Euroschecks (mit Scheckkartennummer) vorgenommen werden.

Die Versandkosten betragen bei einem Heft DM 8, ab zwei Heften pauschal DM 12.



Telefonische Bestellung!

Montag – Freitag von 8 bis 12 Uhr



Telefon: 0 72 21/26 03 20
Fax: 0 72 21/26 03 23
E-Mail: publish@t-online.de



19,80
19,80
16,90
56,50



nem alten Modem aus dem Netz fischen - vergiss es! Die Download-Zahlen beweisen: Viele Spielefreunde tun es trotzdem. Zähneknirschend. Und ahnen vielleicht nicht durch die Leitung geblasen, sondern vielmehr auf eine individuelle CD-ROM gebrannt, die dem Kunden für 9,90 Mark ins Haus geschickt wird. Wer also ein wenig Geduld mitbringt, verzichtet auf die Heft-CDs der großen Spielemagazine und klickt sich lieber beim Spielebrenner sein Angebot zusammen.

Der Nachteil: Der Spielebrenner ist bereits kurz nach dem Start völlig überlastet, fleht die gut 200 Neukunden pro Tag um Geduld an und verspricht, binnen vier Tagen endlich zu liefern. Die karge Gestaltung der Oberfläche und die noch nicht allzu üppige Unterfütterung der Site mit den im Web vorhandenen Demos zeigt außerdem, dass dem Spielebrenner die Manpower fehlt. Das kann die SoftUnity (www. softunity. de) nicht behaupten. Die Aktiengesellschaft aus München geht mit dem gleichen Konzept online, brennt den Kunden aber auch Shareware-Programme, Treiber und Vollversionen auf eine 9,90-Mark-CD.

Zwei Firmen, eine Idee. Noch dazu eine, die sich in nächster Zeit fast zwingend durchsetzen wird. Und die garantiert viele Nachahmer findet.

Brandneue Demos: - sonst nur per Internet-Download erhältlich -	Größe der Demo:	Bestellen:
Deus Ex NEW	140 MB	☐
Messiah NEW	102 MB	☐
Unreal Tournament - SWAT NEW	40 MB	☐
Flying Heroes NEW	95 MB	☐
Starlancer NEW	74 MB	☐
Terminus NEW	42 MB	☐
Motocross Madness 2 NEW	42 MB	☐

Newsletter! Ich will sofort informiert werden, wenn eine neue TOP-Demo eintrifft!

Tolle Idee, wackelige Umsetzung: Der Spielebrenner muss noch an seinem Angebot arbeiten.

Kostenlos: Jetzt Ihre Sammlung ergänzen!



Das bieten wir Ihnen:

Sie erhalten gratis 3 Hefte nach Wunsch aus dem Angebot auf der vorhergehenden Doppelseite.

So erhalten Sie Ihre Hefte:

Nennen Sie uns einen neuen Abonnenten für SharePlay, Shareware Light, Shareware Light Spezial oder PINK!
Die Abo-Vorteile: ein Heft kostet nur DM 14,50 anstatt DM 16,90 im Einzelverkauf und kommt im verschlossenen Umschlag frei Haus.

Bitte beachten Sie: Abonnent und Prämien-Empfänger sollen nicht dieselbe Person sein, dürfen jedoch im selben Haushalt wohnen!

Rufen Sie uns an: 0 72 21/26 03 20 (Mo–Fr von 8–12 Uhr).
Oder benutzen Sie den untenstehenden Coupon. Bitte einsenden an:
Publish Verlag GmbH, Lessingstr. 1, 76530 Baden-Baden, Fax 0 72 21/26 03 23



www.Spielebrenner.de

Die persönliche CD aus dem Web



Die neuesten Spieledemos sind immer zuerst im Web zu finden. Bis sie auf einer Heft-CD angeboten werden, kann es gut und gerne bis zu zwei Monate dauern. So lange warten? Nein! Doch welcher Spielefreund lädt schon gerne Hunderte von Megabytes aus dem Web auf die eigene Festplatte? Der Spielebrenner hat eine neue Idee.

Die Spielefirmen haben anscheinend keine konkreten Vorstellungen von den technischen Möglichkeiten ihrer potenziellen Kunden. Wie sonst kommen sie auf die Idee, passend zu neuen Spielen interaktive Demos im Web zu veröffentlichen, die oft genug die 100-Megabyte-Grenze durchschlagen.

Diese spielbaren Demos sind sehr begehrt, da sie meistens einen oder zwei Level zum Spielen freigeben. Das reicht vielen Anwendern aus – sie sparen sich dann den Kauf der Vollversion und können trotzdem bei den Freunden mitreden. Aber Hundert Megabyte mit einem alten Modem aus dem Netz fischen - vergiss es! Die Download-Zahlen beweisen: Viele Spielefreunde tun es trotzdem. Zähneknirschend. Und ahnen vielleicht nicht einmal, dass die Download-Gebühren fast so teuer sind wie das Spiel selbst.

Die persönliche CD für 9,90 Mark

Die Alternative zum Download stellt nun das deutsche Unternehmen Port1 vor. Die Besucher der Homepage Spielebrenner (www. Spielebrenner. de) sehen eine Liste ein, die alle neuen Demos mit Namen und der Download-Größe in Megabyte vorstellt. Einzelne Demos lassen sich nun per Mausklick markieren. Und zwar so lange, bis in etwa 650 Megabyte zusammengekommen sind. Dieser Datenwust wird nun nicht etwa durch die Leitung geblasen, sondern vielmehr auf eine individuelle CD-ROM gebrannt, die dem Kunden für 9,90 Mark ins Haus geschickt wird. Wer also ein wenig Geduld mitbringt, verzichtet auf die Heft-CDs der großen Spielemagazine und klickt sich lieber beim Spielebrenner sein Angebot zusammen.



SoftUnity stellt sich als Software-Community vor, die gleich in mehreren Ländern an den Start geht.

Der Nachteil: Der Spielebrenner ist bereits kurz nach dem Start völlig überlastet, fleht die gut 200 Neukunden pro Tag um Geduld an und verspricht, binnen vier Tagen endlich zu liefern. Die karge Gestaltung der Oberfläche und die noch nicht allzu üppige Unterfütterung der Site mit den im Web vorhandenen Demos zeigt außerdem, dass dem Spielebrenner die Manpower fehlt. Das kann die SoftUnity (www. softunity. de) nicht behaupten. Die Aktiengesellschaft aus München geht mit dem gleichen Konzept online, brennt den Kunden aber auch Shareware-Programme, Treiber und Vollversionen auf eine 9,90-Mark-CD.

Zwei Firmen, eine Idee. Noch dazu eine, die sich in nächster Zeit fast zwingend durchsetzen wird. Und die garantiert viele Nachahmer findet.

Brandneue Demos: sonst nur per Internet-Download erhältlich	Größe der Demo:	Bestellen:
Deus Ex NEW	140 MB	☐
Messiah NEW	102 MB	☐
Unreal Tournament - SWAT NEW	40 MB	☐
Flying Heroes NEW	95 MB	☐
Starlancer NEW	74 MB	☐
Terminus NEW	42 MB	☐
Motocross Madness 2 NEW	42 MB	☐

Newsletter! Ich will sofort informiert werden, wenn eine neue TOP-Demo eintrifft!

Tolle Idee, wackelige Umsetzung: Der Spielebrenner muss noch an seinem Angebot arbeiten.

You Don't Know Jack 3

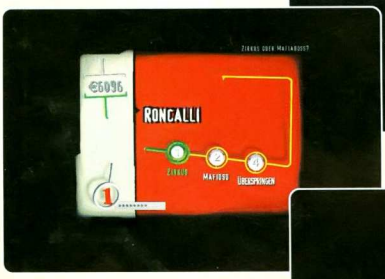
Wissen ist Ohnmacht

Quizshows sind im Fernsehen dank Günther Jauch und Kai Pflaume populär wie nie zuvor. Doch wollen wir wetten, dass Sie kein noch so gutes Allgemeinwissen davor schützt, von Jack fertig gemacht zu werden? Der durfte schließlich schon auf zwei CDs üben.



Okay, liebe Freunde. Finger aufs Knöpfchen und hingehört. Wenn der virtuelle Quizmoderator Jack eine Frage stellt, dann bleibt seinen Gästen schon einmal die Luft weg. Ein Beispiel: „Wenn Sie an Ihrer Freundin eines Tages eine Punze entdecken, was können Sie dann daraus ersehen?"









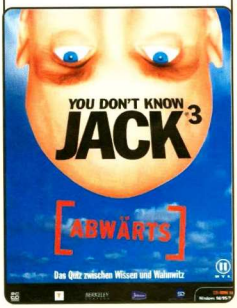
Ja, öhm, dies und das oder lieber doch nicht. Den meisten fällt da doch nur Schweinkram ein. Der in den vier vom Programm vorgegebenen Multiple-Choice-Antworten auch prompt zu finden ist.

Bis zu drei Mitspieler treten bei Jack gegeneinander an und legen tatsächlich den Finger aufs Knöpfchen. Wer zuerst drückt, darf die Frage beantworten und sich lächerlich machen. Denn bei Jack ist es nie so einfach, wie es auf den ersten Blick scheint. Selbst wenn Fragen wie diese gestellt werden: Coke oder Pepsi? Eine Glaubenseinstellung.

Jack polarisiert genauso wie das zuckrige Getränk. Die einen loben die Jack-Quizaufgaben als schrillen Kult in den Himmel, die anderen verdammen sie als tumbe Zeitverschwendung. Klar ist aber allemal, dass dieses CD-Werk den wohl schrägsten Humor seit Monty Python rüberbringt, verdammt rasant zu spielen ist und dem Spieler jedes unnütze Wissen abverlangt, das er jemals in einer Klatschzeitung entnervt überblättert hat. Für die dritte Fassung haben die Programmierer die Grafik komplett überarbeitet und den Spielablauf geändert. So kann man jetzt auch die Fragetypen Jack Bingo und Jack Bleifuß spielen und den Mitspieler „nageln". Beim „Nageln" lässt sich der Fragenbildschirm des Kontrahenten verwüsten. Und damit sich's lohnt, wird er trotzdem gezwungen, die Frage zu beantworten.
Cool. Cool. Cool.

You Don't Know Jack 3

Alter:	ohne Angabe
System:	Windows 95
Anbieter:	Berkeley Systems, Take 2 Interactive
Web:	www.jack.de
Preis:	79,– DM
Tipp:	



MagnaDoodle

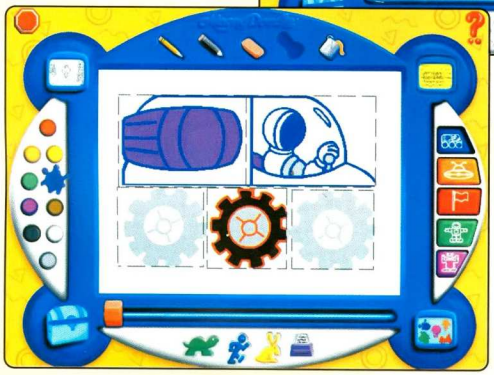
Lebendige Zeichnungen



Die MagnaDoodle von Fisher-Price ist ein Segen für viele Eltern. Auf dem Malbrett können die lieben Kinder zeichnen, was das Zeug hält, ohne etwas dreckig zu machen. Am Ende reicht es aus, einen Schieber hin und her zu bewegen – und schon ist die Zeichenfläche wieder leer. Gibt's jetzt auch für den PC.

Nach langen Jahren der Dürre boomt es endlich gewaltig, das Genre der Kinder-CD-ROMs. Lange Zeit sind nur wenige Titel erschienen, die aber dafür in der Regel eine hohe Qualität an den Tag legten. Jetzt wird der CD-Ausstoß auf Grund der Nachfrage drastisch erhöht. In der Folge versuchen viele Software-Verlage, Dinge zu elektronisieren, die in der realen Welt einfach besser aufgehoben sind.





Das bekannte Grafiktablett MagnaDoodle ist eben im Kinderzimmer ein echter Hit, weil die Knirpse mit dem angeketteten Plastikmalstift nicht die Tapeten anmalen können. Und weil sie ihrer Fantasie angesichts der weißen Malfläche völlig freie Bahn lassen.

Dieses MagnaDoodle auf den PC zu portieren, bedeutet, das Konzept völlig zu verändern. Und das wird dann auch gründlich getan. Leider. Die Kinder haben in der PC-Version die Wahl zwischen fünf verschiedenen Themenbereichen: Unterwasserwelt, Festplatz, Ballonfahrt, Weltraumreise und Feuerwehreinsatz. Passend zu jedem Szenario stehen zahlreiche kleine Bilder zur Verfügung. Sie können von den Kindern mit einem dünnen oder einem dicken Stift ausgemalt werden, wobei zuvor eine von zehn Farben selektiert werden muss. Mit Hilfe der Stempelfunktion können die Bilder allerdings besser ausgemalt werden: Da reicht dann ein einzelner Klick bereits aus.

Sind alle Minibilder ausgemalt, kann die Szenerie animiert werden, wobei verschiedene Abspielgeschwindigkeiten zum Tragen kommen. Das war es auch schon. Die Kinder können zwar auch hier den Löschschieber hin und her bewegen. Aber was gibt es schon zu löschen? Eigene Bilder lassen sich jedenfalls nicht anlegen.

Keine Frage: Die Software ist optisch wunderschön umgesetzt worden. Nur: Kinder in dem Alter lassen sich von einer Hand voll Malvorlagen, die per Mausklick eingefärbt werden und dann ein bisschen Trallala auf dem Bildschirm machen, längst nicht mehr inspirieren. Die Software wirkt außerdem der Kreativität entgegen, weil sie keinen Raum für die eigene Fantasie mehr lässt. Und sie langweilt die Kinder sehr schnell, weil es schon bald nichts Neues mehr zu entdecken gibt.

Eltern, die für ihre Kinder ab drei nach einer guten Software im gleichen Preissegment suchen, greifen lieber zu BilliBanni: Erste Schritte - vom gleichen Anbieter.

MagnaDoodle

Alter:	ab 4 Jahre
System:	Windows 95
Anbieter:	Mattel Interactive
Web:	www.learningco.de
Preis:	49,95 DM
Tipp:	☆☆☆



MultiMedia Tierlexikon für Kinder

Macht das ein Aua?

Auch Kinder brauchen mitunter ein Lexikon, um ihre nie versiegende Neugierde zu stillen. Etwa über zahme und wilde Tiere. Das Tierlexikon speziell für Kinder stellt 300 Tiere so vor, dass die Knirpse auch tatsächlich etwas verstehen.





Wenn sich die Eltern vehement weigern, ihrem Nachwuchs die hundertste Frage an diesem Vormittag zu beantworten, bleibt den Kurzen ab sofort nur noch der Griff zum CD-Lexikon.

Topos hat eine ganze Reihe mit passenden Multimedia-Titeln und Nachschlagewerken für Kinder ab dem Grundschulalter eingerichtet. Das Tierlexikon ist einer der neueren Titel.

Das schnell geladene und sehr übersichtliche Werk stellt 300 Tiere vom Aal bis hin zum Zebra auf bunten Karteikarten vor. Jede Karte zeigt eine gute Zeichnung des Tiers und eine Hand voll Zeilen Text. Gerade genug, um ein paar Brocken Wissen zu vermitteln und das Kind trotzdem nicht zu überfordern. Kinder, die noch nicht lesen können, müssen übrigens nur auf den Musikschlüssel klicken, um den Text laut vorgelesen zu bekommen. Auch keine schlechte Idee.

Blau markierte Links im Text führen außerdem aus einer Karteikarte heraus auf andere Textseiten, die etwas mit dem aktuellen Thema zu tun haben. So lernen die Kinder gleich, sich in ein Thema zu vertiefen und zu „recherchieren".

Spaß macht es auch, die verschiedenen Landschaftskarten zu laden, die etwa eine afrikanische Savanne oder einen deutschen Tümpel zeigen. In diesen Übersichtsbildern sind zahlreiche Tiere abgebildet. Per Mausklick lässt sich dabei wieder das Datenblatt des Tieres laden – letztendlich sind die Karteikarten nun einmal das Herz der Software.

Aber es gibt ja auch noch die Abteilung „Zusatzwissen": Die hier versammelten Texte beschäftigen sich kindgerecht mit der Entstehung des Lebens, der Evolution, lebenden Fossilien, ausgestorbene Tieren und mit verblüffenden Rekorden aus dem Tierreich.

Zahlreiche Spiele und ein Quiz runden die Scheibe ab. Für alle CD-Besitzer, die bereits einen eigenen Internet-Anschluss haben, stehen außerdem Links zum Laden von verschiedenen Tier-Homepages bereit.





Weitere Titel zum Thema

Aus der gleichen Reihe gibt es zwei weitere Neuheiten.

Das **MultiMedia Geschichtsbuch für Kinder** entführt Knirpse ab 5 Jahren in die Vergangenheit. Bei einer aufregenden Zeitreise von den alten Ägyptern bis in die Neuzeit lassen sich alte Kulturen, große Kriege und bedeutende Ereignisse am Bildschirm nachvollziehen. Damit's nicht so staubtrocken ist, gibt es auch viele kleine Spiele passend zum Thema.



Das **MultiMedia Malbuch für Kinder** stellt gleich mehrere virtuelle Malbücher zur Verfügung. Da lassen sich bunte Vorlagen ausmalen, Stempel ausprobieren und Malvorlagen ausdrucken. Und wer möchte, der stellt mit der Maus wilde Tiere in eine Landschaftsszenerie hinein.



MultiMedia Tierlexikon für Kinder

Alter:	ab 5 Jahren
System:	Windows 95
Anbieter:	TOPOS Verlag
Web:	www.topos-verlag.de
Preis:	19,95 DM
Tipp:	





Wie geht was? Die Technik

So funktioniert das!

Kinder sind neugierig. Und wie! Die neue CD-Reihe „Wie geht was?“ versucht, Antworten auf brennende Kinderfragen zu finden. Ein preiswertes Juwel ist vor allem die Technik-Scheibe.



Für Kinder besteht die ganze Welt aus Wundern. Tausend tolle Dinge, die für Erwachsene längst selbstverständlich sind, bringen die Kinder noch zum Staunen. Und sie fragen sich, wie sie wohl funktionieren, diese Dinge, die von den Großen so ganz nebenbei bedient werden. Selbst belesene Eltern müssen passen, wenn die Fragen des Nachwuchses in den Bereich Technik abdriften. Oder könnten Sie etwa erklären, wie ein Wasserhahn funktioniert? Wie Mamas Wasserkocher arbeitet? Wie die Waschmaschine die dreckigen Anziehsachen säubert?

Kinder ab fünf Jahren laden die Technik-CD und sehen auf dem Bildschirm den Querschnitt eines typischen Familienhauses mit mehreren Zimmern. Mit der Maus können die jungen Anwender die einzelnen Zimmer erkunden. In der Küche warten etwa die Hotspots Thermosflasche, Mikrowellenherd, Korkenzieher und Salatschleuder darauf, angeklickt zu werden. Im Wohnzimmer geht es um den Videorekorder, den Laser und den Fotoapparat. Und in der Garage kommen die Hupe, das Rad und die Bohrmaschine zu ihrem Recht. Ein Mausklick reicht aus, um eine Karteikarte zu laden. Sie enthält eine Zeichnung und eine kurze Erklärung der technischen Funktionsweise. Farblich abgesetzte Hyperlinks verknüpfen mehrere Seiten miteinander, um das Thema in Eigenregie vertiefen zu können. Das starre Format ist allerdings bei der Technik auch hinderlich. Gerade bei komplizierteren Dingen fehlt einfach der Platz, um bestimmte Vorgänge kindertauglich beim Namen zu nennen. Trotzdem: Oft genug murmeln die Knirpse ein fröhliches „Ach so ist das.“

Und machen sich in der Folge daran, einige Spiele zum Thema auf der CD zu erkunden, an einem Quiz teilzunehmen und auf Links zu klicken, die ins Internet führen.



Weitere Titel zum Thema

Aus der gleichen Reihe gibt es nach gleicher Machart und zum gleichen Preis auch noch die Titel **„Das Universum“, „Der Mensch“** und **„Die Erde“.**









Wie geht was? Die Technik

Alter:	ab 5 Jahren
System:	Windows 95
Anbieter:	TOPOS Verlag
Web:	www.topos-verlag.de
Preis:	19,95 DM
Tipp:	✌✌✌



Urlaubs-Raser

Mit Vollgas in die Ferien

Okay, alle Autobahn-Rowdys und Verkehrssünder aufgepasst und durchgeatmet. Nachdem jeder Spieler, der etwas auf sich hält, im Spiele-Vorgänger Autobahn-Raser Vollgas ohne Rücksicht auf die Punkte gegeben hat, sind nun unsere Nachbarländer an der Reihe, heimgesucht zu werden.

In Monaco wird demnächst der populäre Preis der Nette-Nachbar-Show verliehen. Dummerweise ist aber auf dem Studiogelände nur noch ein einziger Platz für den Camping-Wagen vorhanden. Deswegen geht es jetzt um die Wurst. Bei einem Trip quer durch Europa bleibt einfach keine Zeit mehr, nett zu sein. Hier gilt es eher, jeder Geschwindigkeitsbegrenzung den Kampf anzusagen und jedem Langsamfahrer die Lichthupe und den Stinkefinger zu präsentieren.

Selbst erfahrene Schnellfahrer werden allerdings in dieser Simulation das Handicap zu spüren bekommen, wenn sie etwa mit schlingerndem Wohnwagen-Anhänger durch enge Vorstadtgassen brausen.

Das Spiel stellt sechs verschiedene Strecken vor, die natürlich 1:1 der Wirklichkeit entnommen wurden. Sie führen direkt durch Städte wie Aachen, Paris, Lyon, Marseille, Monaco und Nizza. Da kann man gleich einmal überprüfen, wie gut die örtliche Polizei organisiert ist. Und wie sie es schafft, mit Verfolgungsjagden und Straßenblockaden gegen böse Raser vorzugehen.

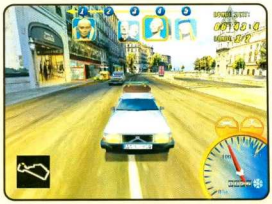
Wer die Zeit hat, unterwegs noch aus dem Fenster zu schauen, der entdeckt bekannte Wahrzeichen. Etwa die Peripherique, den Arc de Triomphe, den Eiffelturm und Notre Dame. Die Bürgermeister der Städte bitten nur darum, diese Sehenswürdigkeiten nicht aus Versehen in Schutt und Asche zu fahren.

Es stehen fünf verschiedene Spielcharaktere und mehrere verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung. Na, denn mal Vollgas frei...

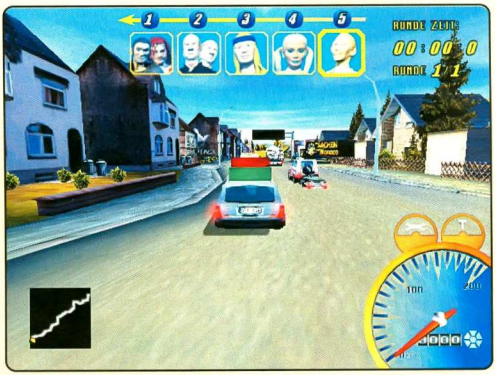


Letztes Jahr brachte KOCH Media den Autobahn-Raser hervor. Hier konnte der Spieler z.B. auf der „echten" Autobahn von Berlin nach München ein heißes Rennen ohne Rücksicht auf die Verkehrsregeln fahren. Diesmal geht der Trip noch ein ganzes Stück weiter.



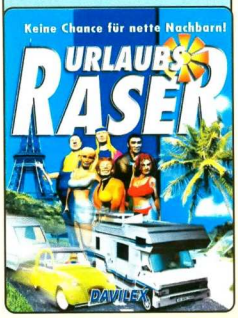






Urlaubs-Raser

Alter:	ohne Angabe
System:	Windows 95
Anbieter:	Koch Media
Web:	www.kochmedia.com
Preis:	69,95 DM
Tipp:	







Der Regenbogenfisch

Suche nach den Glitzerschuppen

Jedes kleine Kind kennt die Bücher von Marcus Pfister. Insbesondere das vom Regenbogenfisch, der seine Glitzerschuppen mit den anderen Fischen teilt, damit jeder eine hat. Jetzt gibt es das Computerspiel zum Buch.

Der Regenbogenfisch zählt oft zu den ersten großen Bucherlebnissen, die ein Kind heute hat. Jetzt können die Kinder, die den glitzernden Fisch im Buch lieb gewonnen haben, mit ihm auch am PC-Bildschirm Abenteuer erleben. Und was für welche.

Während der Regenbogenfisch am Boden des Meeres geschlafen hat, sind drei Mitglieder der trickreichen Krabbengang herbeigeschlichen und haben ihm alle Glitzerschuppen gestohlen. Jetzt ist der Fisch sehr traurig – und bittet seinen neuen Freund auf der anderen Seite des PC-Bildschirms um aktive Hilfestellung.

Die Unterwasserwelt vom Regenbogenfisch ist mit so viel Liebe zum Detail animiert, dass man glaubt, einfach in das Buch hineingetreten zu sein. Die Atmosphäre stimmt, der Ton stimmt, die Story stimmt: Endlich einmal eine perfekte PC-Inszenierung eines bekannten Kinderbuchstoffes.

Klickend erkunden die Knirpse ab drei (mit Papas oder Mamas Hilfe) die Unterwasserwelt. Sie befragen andere Fische, räumen störende Hindernisse aus dem Weg, zerschneiden Fischernetze, suchen nach Schlüsseln und erkunden ein altes, unheimliches Schiffswrack. Sie nehmen es mit einem Ungeheuer auf, das einen alten Schatz bewacht, und entlocken der Krabben-Gang eine wichtige Geheimmelodie. Gewitzte Fische, singende Seepferdchen und schwatzhafte Kraken erweitern dabei unmerklich das bekannte Universum des Regenbogenfisches.

Im Gegensatz zu vielen anderen modernen Kinderspielen für den PC wird hier einmal der Musik ein großer Stellenwert eingeräumt – allein das Lauschen der sphärischen Hintergrundmusik ist ein Event für sich.

Gelungen ist, dass sich das Spiel in zwei Schwierigkeitsgraden angehen lässt. So haben junge und ältere Kinder gleichermaßen etwas davon. Und: Alle Freunde des Regenbogenfisches lassen sich auch ausdrucken.

Kurzum: Das Spiel vom Regenbogenfisch ist so gut, dass sich Tivolas Paradehund Max besser ganz warm anzieht. Hier wächst ihm Konkurrenz heran.







Der Regenbogenfisch

Alter:	keine Angabe
System:	Windows 95
Anbieter:	Tivola Verlag
Web:	www.tivola.de
Preis:	49,90 DM
Tipp:	❀❀❀❀❀



SharePlay
Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint voraussichtlich am 29. 9. 2000

Unsere Hefte erscheinen immer an einem Freitag am Kiosk. Der Erscheinungstermin kann sich aus produktionstechnischen Gründen verschieben. Falls Sie das Heft am angekündigten Tag nicht vorfinden, erhalten Sie die Ausgabe an einem der folgenden Freitage im Handel.
Weitere Informationen unter www.typemania.de oder Tel. 0 72 21/26 03 20 (Mo.-Fr. von 8-12 Uhr).

Vorschau



Dark Ages 3.50

Lieben Sie Rollenspiele? Dann sind Sie bei Dark Ages bestens aufgehoben. Wir berichteten bereits vor einem Jahr über die Betaversion dieses Online-Spiels. Jetzt liegt schon seit geraumer Zeit die fertige Online-Fassung vor. Grund genug, noch einmal einen Blick zu riskieren.

Der Spieler nutzt einen isometrischen Blick auf die im japanischen Mangastil und in Echtzeit animierte 3D-Szenerie. Hunderte von Labyrinthen, Dungeons, Wälder, Städte und Dörfer stehen in dieser Fantasy-Welt zur Erkundung frei. Noch wichtiger als ein draufgängerisches Heldentum ist den Bewohnern von Dark Ages übrigens das friedliche Miteinander. Wer demnach keine großen Abenteuer erleben möchte, kann sich auch in einem der Dörfer niederlassen. Und hier vielleicht die Liebe seines Lebens treffen.

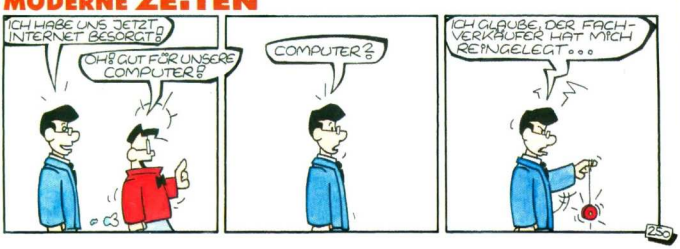
Wen aber die Abenteuerlust in den Hintern sticht, der erkundet eine Szenerie, die Spieler als eine gelungene Mischung aus keltischen Sagen und H. P. Lovecrafts „Dreamland" bezeichnen. Über tausend Kreaturen warten denn auch – ausgestattet mit einer Künstlichen Intelligenz – darauf, sich mit dem Spieler zu messen.

Wirklich beeindruckend ist übrigens, dass der Spieler seine Figur völlig realistisch an seine Ansprüche anpassen kann. Das beginnt bei der Kleidung, hört bei den Waffen und Zaubersprüchen noch lange nicht auf und kann bis in die kleinsten Accessoires noch vertieft werden.

Der Windows-Client von Dark Ages ist knapp 24 Megabyte groß und auf der nächsten Heft-CD zu finden. Jeder neu erschaffene Charakter darf sich übrigens fünf Tage „gratis" im Online-Spiel austoben.



MATHIAS NEUMANN
MODERNE ZEITEN



Das SharePlay-Team:

Verleger und Herausgeber:
Holger Bucher

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

Redaktionelle Mitarbeit:
Claas Wolter, Rainer Wagenhäuser

Redaktionsassistenz:
Eireen Junge (Organisation, Büro, Leseranfragen)
Gregor Franz (CD-Produktion, Shareware-Annahme)

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 GmbH
Hauptstr. 125, 76448 Durmersheim
Fax 80 95 24
E-mail: info@schuele-graphics.de
Internet: http://www.schuele-graphics.de/

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

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

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

Abonnementverwaltung:
dsb Abo-Betreuung GmbH, Brigitte Zurek
74168 Neckarsulm
Tel. 071 32/9 59-52 05, Fax 0 71 32/9 59-52 09
Jahresabonnementpreis: DM 87,–

Einzelverkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.

Erscheinungsweise: zweimonatlich

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

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

ISSN 1434-7792 • 4. Jahrgang

Wo gibt es die SharePlay nicht?

Sie möchten die SharePlay des öfteren kaufen, doch nie ist sie da! Wir werden uns gern darum kümmern, daß die SharePlay regelmäßig auf Sie wartet. Dazu benötigen wir jetzt Ihre Hilfe!
Füllen Sie bitte den untenstehenden Coupon aus und senden Sie ihn an



SPECIAL-INTEREST
Zeitschriften Distribution & Marketing GmbH
Waldstr. 70, 63128 Dietzenbach,
Telefax 0 60 74/82 35-23

(Bitte Zutreffendes ankreuzen)

☐ Die SharePlay gibt es hier nicht.

☐ Die SharePlay ist immer ausverkauft.

Absender:

Name der Verkaufsstelle

Name / Vorname

Straße / Nr.

Straße / Nr.

PLZ / Ort

PLZ / Ort

Telefon

Unerschöpfliche Quelle: Shareware.

Testen Sie jetzt das Magazin!



Zahllose neue Shareware-Programme werden laufend veröffentlicht. Auch für Sie ist hier etwas Interessantes dabei, z. B. pfiffige Lösungen in Bereichen, die für große Software-Hersteller uninteressant sind.

Doch behalten Sie den Überblick? Sind Sie auf dem laufenden? Wahrscheinlich nicht, denn die Fülle ist einfach zu groß. So übersehen Sie vielleicht genau das Programm, das Ihr Problem lösen kann.

Unser Magazin bietet Ihnen alles:

650 MB aktuelle Shareware auf CD – getestet und nach Qualität selektiert. Besprechung der Programme im Heft. Dazu Vollversionen, Freeware, Demos und Testversionen. Hunderte Programme in jedem Heft! Alle 2 Monate neu und aktuell. **Testen Sie jetzt!**

Shareware Light Gratis-Test

Jetzt anrufen: 0 71 32/9 59-52 05

oder Coupon einsenden an: **dsb Abo-Betreuung GmbH, D-74168 Neckarsulm, Fax 0 71 32/9 59-52 09**

Ich möchte Shareware Light probelesen. Senden Sie mir eine Ausgabe gratis*.

Sollten Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt des Hefts nichts von mir hören, senden Sie mir bitte Shareware Light zum vorteilhaften Abo-Preis von z. Zt. nur 87 DM anstatt 101,40 bei Einzelkauf der Hefte. Ich zahle also nur DM 14,50 pro Heft anstatt DM 16,90 und bekomme das druckfrische Heft im Umschlag frei Haus zugesandt. Das Abonnement kann ich jederzeit kündigen. Zuviel bezahltes Geld erhalte ich selbstverständlich zurück.

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

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

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

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/1. Unterschrift

Meine Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei **dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm,** schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Daß ich von meinem Widerrufsrecht Kenntnis genommen habe, bestätige ich hiermit durch meine 2. Unterschrift:

Datum, 2. Unterschrift

* Sie erhalten Ihr Probeheft mit der nächsterreichbaren Abo-Aussendung. Shareware Light erscheint alle zwei Monate. Gestatten Sie bitte eine entsprechende Vorlaufzeit.

SPLS

STRIPTEASE

mit "Live-Chat" im Internet



- Rund um die Uhr **heiße Gespräche**
- Viele **hübsche Frauen** zum Aussuchen
- Heißes **Live-Video** mit tollen Girls
- **Diskrete Bezahlung** über Ihre Telefonrechnung (Keine Kreditkarte)
- Absolute **Anonymität** wird garantiert

nur 3,63 DM/Min.

24 STUNDEN täglich

Besuchen Sie Ihre Girls Tag und Nacht auf unserer Web-Site

ZUGANGSSOFTWARE ist in diesem Heft auf der CD-Rom!

www.striptease.com