Mit Spiele-CD

120 topaktuelle Spiele und Demos

Nr. 5/97 · August/September

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

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Die neue Bestseller-Simulation

Holiday Island

Errichten Sie das ultimative Ferienparadies!

Spielbare 100-MB-Demo auf der CD

4 Vollversionen:

- **Julietta 3.0 –** Win-Flipper
- **Der Wurm Light –** Freßsüchtige Würmer
- **Rats! Light –** Kammerjäger gesucht
- **Ro's Quest Light –** Sokoban-Variante

Über ein Dutzend spielbare Demos!



- Sierra 3D Ultra Minigolf
- Air Warriors II
- Banzai Bug
- Extreme Assault
- Harvest of Souls
- Magic – the Gathering
- Ace Ventura
- Alexander der Große
- Chewy – Esc von F5
- Die Siedler 2
- Toy Story
- M1A2 Abrams
- Die total verrückte Rallye
- Professor Teacher's xWorld





Auf der CD:

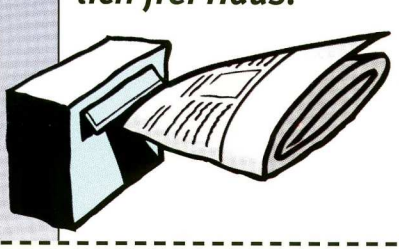
Über 100 Shareware-Spiele für Win + DOS:

- 3D-Shooter
- Rollenspiele
- Grübelspiele
- + vieles mehr!

4 394222 116905 05

Bestellen und Geld sparen!

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





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

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/Unterschrift

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

Datum, Unterschrift

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

Wer spielt, sündigt nicht

Vier tolle (Light-) Vollversionen, einhundert neue Shareware-Spiele für DOS und Windows sowie über ein Dutzend spielbare Demos kommerzieller Spieleknüller: Bei uns wird nicht nur geredet und rezensiert, sondern auch mächtig gespielt.

Das krisselige Glas der Bürotür ist undurchsichtig geworden. Der Staub hat sich darauf gelegt wie ein Leichentuch über das Gesicht einer schönen Frau. Ich werde sentimental und lange zu meiner Magnum in der Schreibtischschublade – ein dickes Baby, das Blei hustet und Tod sät. Die Falten auf meiner Stirn glätten sich – das Telefon schellt nervtötend, und ich greife danach. Sierra On-Line ist dran, und eine Stimme wie aus dem Grab quillt aus dem Hörer. Bevor der Mann am anderen Ende der Leitung weiß, wie ihm geschieht, ziehe ich ihm verbal eins über:

„Leo, quatsch nich' rum. Schick mir die neue Demo vom 3D-Minigolf-Spiel. Wenn sie bis heute nachmittag nicht da ist, sehen wir uns am Abend nicht auf der Rennbahn. Dann baden deine Füße in Beton und dein Gesicht in der Spree."

Manchmal muß ein Mann sagen, was er denkt. Ich wuchte die alte Schreibmaschine auf den Tisch, huste die kalte Zigarettenasche von der Platte und tippe drauflos: Ein Heft ist zu machen. Aber – von einigen aktuellen Knallern auf dem Markt fehlen mir immer noch spielbare Demos.

Ich stopfe mir einen Glimmstengel ins Gesicht, hauche Feuer darüber und lasse es bei Dagmar läuten. Sie meldet sich wie immer zuckersüß und murmelt ihren Bomico-Spruch in den Äther.

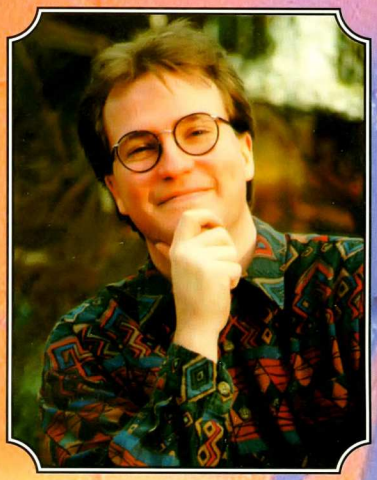
„Hey Süße, hör zu", unterbreche ich sie rauh. „Ich brauch' die Demos von ‚Banzai Bug' und ‚Holiday Island'. Und zwar sehr, sehr schnell. Sonst kann sich dein Sweetheart seine Zähne als Kette um den Hals hängen."

Mein Charme erzielt wieder einmal seine Wirkung. Eine Stunde später hastet ein Bote die Treppen empor. Ich drücke meine Zigarette auf seiner Quittung aus und jage ihn mit einem Tritt zum Teufel. Als ich das Paket aufmache, verbrennt mir eine Stichflamme den Schnurrbart – ein Spaß unter Kollegen. Ich nehme mir vor, Dagmar demnächst Kerosin in den Tank zu kippen. Noch ein Spaß unter Kollegen.

Ich laufe rasch zu Charly rüber und besorge mir ein paar Sixpacks. In der Nacht brate ich die Heft-CD zur SharePlay zusammen – Narben-Holger und Scarface-Schüle halten schon ihre Killer bereit. Sie fangen den Silberling direkt an der Tür ab. Im Tausch drücken sie mir ein paar Dollar Lohn für die letzte Ausgabe in die Hand. Wenn sich wieder mal ein Termin verschiebt, erzählt Scarface-Schüle, zieht mir der Boß eigenhändig ein neues Grinsen von einem Ohr zum anderen – mit dem Messer.

Nicht mit mir. Ich laß' die Arbeit liegen und gehe auf den Torf. Beim Pferderennen treffe ich Leo von Sierra. Wir wetten Alles-oder-nichts auf Rhapsody, einen Gaul. Ich setze auf Sieg, Leo auf Show. Leo gewinnt, mein Lohn ist weg. Dafür verrate ich, gehässig wie ich bin, allen Lesern, daß es eine kostenlose Freeware-Version des Sierra-Klassikers „Red Baron" im Internet zu saugen gibt. Die Adresse lautet http://www.sierra.com. Leo schaut entsetzt, und ich muß grinsen.

Auf daß der Joystick Funken schlägt,
Ihr



Carsten Scheibe, Chefredakteur







Inhalt

3 **Editorial**

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

Spiele-Demos

8 **Einmal einlochen, bitte!**
Fingertraining Bahn für Bahn: 3D Ultra Minigolf

10 **Hubschrauber startklar zum Gefecht, Sir!**
Fliegerspaß: Extreme Assault

12 **Schöne Ferien**
Urlaubssimulation: Holiday Island

14 **Schweinejagd in Arkansas**
3D-Shooter: Redneck Rampage

16 **Krieg der Fliegen**
Insektensimulation: Banzai Bug

17 **Dogfight**
Luftkrieg: Air Warrior II

18 **Duell der Zauberer**
Fantasy-Kartenspiel: Magic – the Gathering

20 **Rätselspaß**
Kreuzwort-Knobelei: Professor Teacher's xWorld

Light- und Vollversionen

22 **Sokoban lebt!**
Light-Version: Ro's Quest 1.0

23 **Ringelpiez unter Würmern**
Light-Version: Der Wurm 1.0

24 **Rattenplage**
Light-Version: Rats! 1.0

25 **Einundsiebzig bunte Flippertische**
Vollversion: Julietta 3.0

Shareware-Lupe

26 **Zombies im Blutrausch**
Blood 1.0

28 **Gefangen in der Unterwelt**
Exile III: Ruined World 2.01

30 **Das Spiel der Drachen**
Kyodai 1.21

31 **Casino-Spiele**
Lucky 7, Mooo-La!, Deuces Wild

32 **Gib mir die Kugel!**
Crazy Rotary 1.0/1.95

33 **Ballgefühl**
Clone für DOS

34 **Der Schummel-Profi**
CheatMaster 2

35 **Fluchtversuche**
Dynamite Joe 1.1

36 **Tischlein-deck-dich**
Spielefirmen im Internet

Der Demo-Megaburger: Wir haben sie alle!



Die kommerziellen Spiele aus den bewährten Häusern Sierra, Interplay, Blue Byte oder Sunflowers werden immer besser und besser. Nur: Welches Game soll man denn kaufen, wenn das Taschengeld nicht für alle Neuheiten ausreicht? Probieren geht über studieren! Wir haben für Sie spielbare Demo-Versionen der besten neuen Spiele zusammengetragen. Diese Demos können Sie stundenlang auf Herz und Nieren prüfen, um sich einen eigenen Eindruck von aktuellen und kommenden Megasellern zu verschaffen.

Kennen Sie beispielsweise schon **„3D Ultra Minigolf"** – die ultimative 3D-Simulation für alle Minigolf-Fans? Drei Bahnen lassen sich bereits im Test-Drive auf unserer Heft-CD angehen.

Ein echter Knüller ist auch das DOS-Spiel **„Extreme Assault"** von Blue Byte. In einem hochgezüchteten Kampfhubschrauber steigen Sie hoch empor in die Lüfte und ballern aus allen Rohren auf den ebenfalls motorisierten Feind. Wir stiften zwei Levels zum Probefliegen.

Denken Sie voller Fernweh nur noch an den nächsten Urlaub? Dann testen Sie unsere 100-MB-Demo der Simulation **„Holiday Island"**. Per Mausklick stellen Sie ein eigenes Urlaubsparadies unter tropischer Sonne fertig – ob es wohl schnell Feriengäste anlockt?



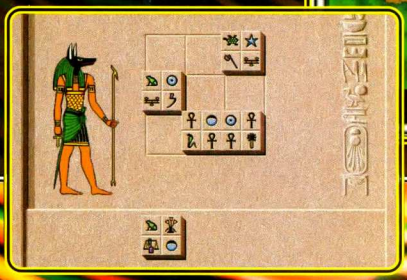
So richtig abgedreht ist die Überraschung des Jahres, **„Banzai Bug"**. Schlüpfen Sie in den Chitinkörper einer Stubenfliege, und drehen Sie in zwei Levels ihre Bahnen durch die Behausung eines Kammerjägers.

Was, das reicht Ihnen noch nicht? Dann stellen wir Ihnen auch noch die Demos von **„Magic – the Gathering"**, **„Redneck Rampage"**, **„Air Warrior II"** und **„Professor Teacher's xWorld"** vor – nachzulesen ab Seite 8.

Spiele kompakt: Die besten 30 Shareware-Games

Haben Sie die Shareware-Szene bereits für sich entdeckt? Nein? Schade – denn Woche für Woche erscheinen hier tolle neue Spiele für DOS und Windows, die sich in aller Ruhe anspielen lassen, bevor es ans Bezahlen geht. Die besten 30 Neuerscheinungen stellen wir Ihnen ausführlich vor – in unseren „Top 30".





Fantasy-Abenteuer in der Unterwelt: tagelanger Spielspaß mit Exile III

Was für ein Spaß: in fremde Leben schlüpfen und ferne Fantasy-Welten erkunden. Im Fantasy-Epos „Exile III" führt der Spieler eine Clique aus sechs Figuren durch eine verzauberte Unterwelt voller Monster, Mumien und Mutationen. Mit der scharf gewetzten Waffe in der Hand und einem finsteren Zauberspruch auf den Lippen muß man sich gegen so manchen Unhold zur Wehr setzen – und findet zugleich viele Freunde. „Exile III" – das ist Spielspaß für Stunden, Tage und Wochen. Ab Seite 28.





4mal Light-Vollversionen: Diese Spiele kosten nix!

Wir haben uns den Spaß nicht nehmen lassen! Auf der Heft-CD finden Sie insgesamt vier Light- und Vollversionen vor, die Sie ohne weitere Kosten bis an Ihr Lebensende einsetzen können. Vorgestellt ab Seite 22.

Rats! – die Rattenplage im PC
Julietta – Flippern ohne Reue
Der Wurm – Schlängelkurs für Regenwürmer
Ro's Quest – Kistenschieben für Profis







INHALT

Spiele kompakt: Top 30

40 **Axium Adventures 1.0** – Denkspiel
40 **BasketBall ShootOut** – Geschicklichkeitsspiel
41 **Cal's Brain Strain 3.01** – Patience
41 **Crazy Crack 2.0** – Breakout-Clone
42 **CyClones Demo 1.0** – 3D-Shooter
42 **Diaggle 1.1** – Denkspiel
43 **Flaps 1.0** – Geschicklichkeitsspiel
43 **Golph, Episode 4** – 3D-Brettspiel für 4 Personen
44 **Grav Balls** – Geschicklichkeitsspiel
44 **Inner Worlds 1.1** – 3D-Adventure
45 **Interpose Tiny Demo 1.0** – Weltraum-Ballerspiel
45 **Jigsaw Glamour 1.0** – Erotisches Puzzlespiel
46 **Lomax Coltris** – farbenprächtige „Columns"-Variante
46 **Mini Draw Poker v1.0** – Pokerspiel
47 **NSH Cards 2.0** – Patience
47 **Plasma Zone Demo** – Tetris-artiges Legespiel
48 **Powball 1.0** – Breakout-Clone
48 **Pulse 1.0** – Geschicklichkeitsspiel
49 **Pyramad** – Brettlegespiel
49 **Quiver 1.02** – 3D-Shooter
50 **Radon 1.10** – Tetris-Variante
50 **Rainbow Balls** – Brettspiel
51 **Rally Racers** – Rennsimulation
51 **Shadow Caster** – 3D-Shooter
52 **Skynet Demo 1.0** – 3D-Shooter
52 **Sokoblue 2.0** – Sokoban-Clone
53 **Tetris-Pack** – 5 kostenlose Tetris-Spiele
53 **Think 1.0** – Sokoban-Clone
54 **Win Sensual Jack** – erotisches Blackjack-Spiel
54 **Yendorian Tales, Book I, Chapter 2** – 3D-Fantasy-Adventure

Specials & Demos

55 **Von Ace Ventura bis zur „Toy Story"** Neue kommerzielle Spiele-Demos

60 **Geld scheffeln mit Shareware** Tips für angehende Programmierer
62 **Kurz und schmerzlos** Bonus-Spiele auf der Heft-CD
65 **Spiele von A bis Z** Gesamtindex Ausgabe 5/97
66 **Vorschau und Impressum**

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

Unser Menü – Klick & Play

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



Die Bedienung der Heft-CD

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

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

- **Redaktionelles**
- **Light-Vollversionen**
- **Spielbare Demos**
- **95mal Shareware**
- **Sonstiges**

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

Die Buttons des Menüsystems

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

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

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

Hilfetext (ruft die beiliegende Erklärungsdatei eines Programms auf)

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

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

Das Menüsystem sollte unbedingt im Hi-Color- oder Truecolor-Modus von Windows gestartet werden, um Falschfarben oder lange Ladezeiten zu vermeiden. Im 256-Farben-Modus



werden die Farbtöne der Screenshots nicht korrekt wiedergegeben. Wer das Menü nicht verwenden möchte, der kann die Programme auch manuell aus einem Dateimanager heraus aufrufen – die Verzeichnisstruktur auf der CD-ROM ist so übersichtlich gehalten, daß man sich auch dabei zurechtfindet.

Was ist Shareware eigentlich?

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

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

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

Vollversionen bestellen

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

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

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

Eigene Shareware-Programme sowie Leserbriefe schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Redaktionsbüro Typemania

Carsten Scheibe
Riemeisterstr. 118, 14169 Berlin
E-Mail: Typemania@compuserve.com
Internet: http://www.typemania.de

Mögliche Probleme

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

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

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

Ganz wichtig: Viele Spiele benötigen zum Funktionieren die neuesten „DirectX"-Treiber von Microsoft. Diese Treiber werden unter anderem von der Demo „3D Ultra Minigolf" einmal auf die Festplatte kopiert. Nach einem Neustart des Rechners funktionieren dann auch alle anderen „DirectX"-Programme ohne Probleme.

Einzelheft-Nachbestellung



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

- ☐ **Ausgabe 1/97**
- ☐ **Ausgabe 2/97**
- ☐ **Ausgabe 3/97**
- ☐ **Ausgabe 4/97**

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

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

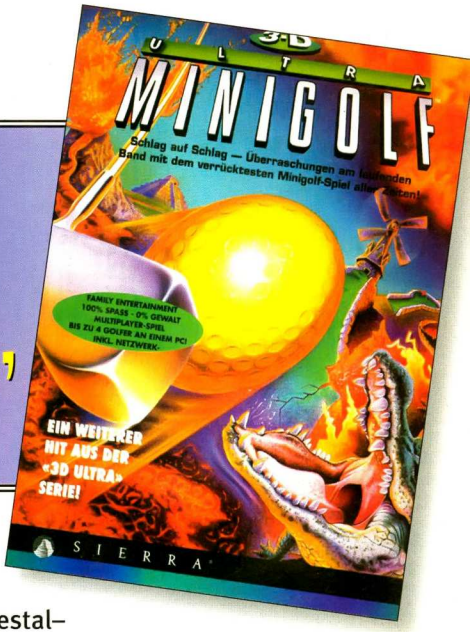
* Dieses Angebot gilt nur innerhalb Deutschlands.
Wir bitten um Ihr Verständnis.

Publish Verlag GmbH
Körnerstraße 34
76571 Gaggenau

Publish VERLAG GMBH

Demo – 3D Ultra Minigolf

Einmal einlochen, bitte!



INSTALL

Von Sierra stammt ein neues Spiel für die ganze Familie. Bis zu vier Schlägerschwinger begeben sich hier gemeinsam an phantasievoll gestal–tete simulierte Minigolfbahnen, um den Ball jeweils mit möglichst wenigen Schlägen einzulochen. Bei unserer Demo können Sie bereits drei Levels ausprobieren.



Im ersten Level geht es auf nach Holland – hier wartet die Windmühle auf Ballkontakt.



Die zweite Demo-Bahn, ein Wüstenszenario, ist ganz schön schwierig gestaltet.

Pünktlich zu Beginn eines jeden Sommers ist es wieder soweit. Dann wird die gesamte Familie in den Kombi geladen, und auf geht's zum nächsten Minigolfplatz. Mit dem Schläger in der einen und dem Ball in der anderen Hand macht man sich frohgemut auf, es dem Parcours aus mehr oder weniger hinterhältig gestalteten Bahnen wieder mal so richtig zu zeigen. Und wetten, daß Hänschen dieses Mal besser abschneidet als Tante Erna? Die schummelt sowieso immer beim „Fischernetz" und legt, wenn keiner hinschaut, den Ball schnell und verstohlen mit der Hand hinein. Also, es gilt: Wer braucht diesmal die wenigsten Schläge, um die genoppte weiße Kunststoffkugel bei den verschiedenen Bahnen einzulochen?

Nachdem Sierra On-Line bereits den Flipper aus der Kneipe im PC simuliert und um viele Eigenheiten erweitert hat, geht es in der neuesten Fortsetzung der „3D Ultra"-Reihe hinaus an die frische Luft. Das kommerzielle Programm stellt 18 ausgefallene Minigolfbahnen auf gerendertem 3D-Terrain zur Verfügung. Neun davon orientieren sich an klassischen Vorlagen und erwecken den Leuchtturm, den Looping oder die Windmühle wieder zum Leben. Bei den anderen neun Levels handelt es sich um Eigenentwicklungen von Sierra, die sehr phantasievoll gestaltet sind und den Spieler ins Geisterhaus, auf eine Mondbasis oder ins Innere eines Vulkans entführen.

Windmühle, Wüstenei und Hobby-Garage

In der frei spielbaren Testversion stehen immerhin drei Levels zur Verfügung. Bis zu vier Spieler melden sich zu einem Match an und tragen sich mit ihren Namen in eine Liste ein. Dann muß nur noch rasch die Ballfarbe gewählt werden, und das Spiel kann beginnen.

Die erste Demo-Bahn zeigt die klassische Windmühle in dreidimensionaler Ansicht. Hier gilt es, den Ball über eine holprige Strecke zu befördern, um ihn dann in den Eingang zur Windmühle zu bugsieren. Gleich darauf rollt er von selbst auf eine zweite Rasenbahn und muß hier versenkt werden. Das Pars für die je-



Igitt – was liegt denn da im Wasserbassin?



Ganz schön deftig: die dritte und letzte Bahn der Demoversion.

weilige Bahn wird dabei gleich zu Beginn auf einem Schild eingeblendet. Es stellt die sozusagen offizielle Vorgabe dar und nennt die Anzahl der Schläge, mit der die Bahn zu bewältigen sein soll. Braucht ein Spieler mehr Schläge zum Einlochen, so ist das kein Grund zum Verzweifeln – es macht sich eben nur nicht besonders günstig auf der Score-Karte.

Nach jedem Abschlag wird die Bahn aus einem neuen Winkel in 3D-Perspektive gezeigt. Oft treten wichtige Details wie etwa eine tückische Ölpfütze erst dann zutage, wenn der Ball bereits ein Stück weit gerollt ist. Der ständige Perspektivenwechsel macht das Minigolfturnier noch spannender, weil man stets etwas zum Gucken hat.

Abgeschlagen wird der Ball unter Verwendung der „TruePutt"-Technologie, die extra für dieses Spiel erfunden worden ist. Dabei fungiert der Mauszeiger als Golfschlägerkopf, mit dem man den ausliegenden Ball aus jedem erdenklichen Winkel anvisieren kann. Ein Mausklick reicht aus, um den Schläger zu schwingen – das Bewegungsmoment wird in einer bunten Kräfteskala angezeigt. Drückt der Spieler die Maustaste erneut, wird der Ball abgeschlagen und rollt oder fliegt perfekt animiert seinem Ziel entgegen.

Sobald eine Bahn von allen beteiligten Mitspielern absolviert worden ist, geht es im nächsten Level weiter. Bei der Demoversion findet man sich dann in einer staubtrockenen Wüstenei wieder. Mitten in einem verlassenen Goldgräber-Camp muß der Ball eingelocht werden. Dabei fällt gleich im ersten Abschnitt der Bahn ein Wasserloch auf, das es zu überwinden gilt. Alle paar Sekunden bildet sich hier eine steinerne Brücke über dem Wasser, die sich nach wenigen Augenblicken wieder auflöst. Hier muß man die Nerven behalten, den Ball nahe an die Schikane heranführen, um ihn dann mit einem beherzten Schlag über die Brücke hinweg ins Bergwerk hineinzudreschen – er rollt dann aus dem Stollen auf eine zweite Fläche heraus und kann daraufhin eingelocht werden.

Daß die Hindernisse von Level zu Level immer tückischer ausfallen, zeigt auch die dritte und letzte Testbahn der Demo-Version. Wir betreten dort eine alte Holzgarage, in der allerlei Gerümpel herumsteht. Mit einem ersten Schlag gilt es, einen Generator zu treffen, der dann einen Ventilator aktiviert. Im zweiten Abschnitt der Bahn gibt es ein kleines Katapult, das den Ball bei einer leichten Berührung sofort in den dritten Bereich der Bahn überführt. Ganz schön tricky.

3-Level-Demo mit 50 MB auf der Heft-CD

Spaß für die ganze Familie

Das Spiel „3D Ultra Minigolf" bietet exzellente 3D-Grafik und erlaubt es auch Einsteigern, mit dem simulierten Golfschläger schnell Erfolgserlebnisse zu erzielen. Viele Hardcore-Spieler werden der Simulation vorwerfen, daß sie zu einfach gestrickt ist und man die 18 Bahnen schnell durchgespielt hat. Das stimmt auch. Nur ist dieses Spiel nicht für den Profi-Gamer konzipiert, sondern für die ganze Familie – und zu der gehören immer wieder auch Leute, die mit den üblichen PC-Spielen wenig anfangen können. Im spannenden Mehrpersonen-Match ist „3D Ultra Minigolf" genau das Richtige, um einen verregneten Nachmittag zu einem unvergeßlichen Erlebnis zu machen.

3D Ultra Minigolf

System:	486DX/2-66, Windows 3.1/95 mit DirectX 3.0, 8 MB RAM, 31 MB Festplattenplatz, SVGA, Soundkarte
Autor:	Sierra On-Line, Inc.
Vertrieb:	Sierra Coktel
Internet:	http://www.sierra.de
Preis:	ca. 100 DM im Fachhandel
Tip:	

Wir verlosen 5 x „3D Ultra Minigolf"!

Sierra zeigt sich spendabel: Fünf Freiexemplare der Vollversion von „3D Ultra Minigolf" liegen in unserem Redaktionsbüro und warten auf neue Besitzer. Die ersten fünf Leser, die der Redaktion in Berlin unter dem Stichwort „Minigolf" per Postkarte mitteilen, welches Tier im Wasserbecken des dritten Levels der Demo liegt, erhalten sofort ihr kostenloses Exemplar zugeschickt.

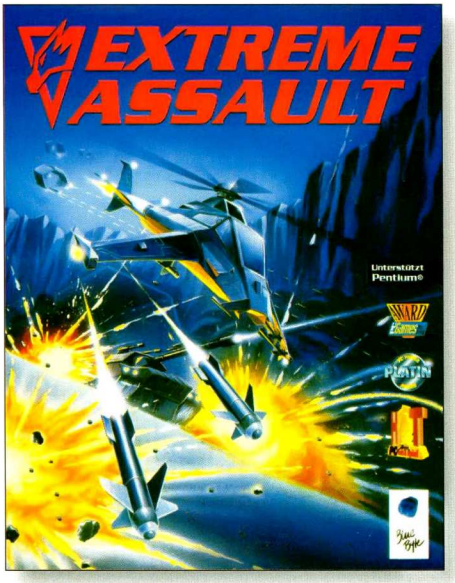


Demo – Extreme Assault

Hubschrauber startklar zum Gefecht, Sir!

40-MB-Demo mit 2 spielbaren Levels auf der Heft-CD

Blue Byte lädt zum Actionspektakel in 3D ein: Mit dem wendigen „Sioux AH-23"-Kampfhelikopter tragen Sie erbitterte Fights in der Luft, am Boden und sogar unter der Erde aus. Das schnelle Action-Spiel überzeugt mit einer superben Grafik, einem tollen Szenario und vielen kampfstarken Feinden.



Auf dem Einsatzmonitor Ihres Kampfhubschraubers erscheint die Beschreibung Ihrer ersten Mission: Zwei feindliche Maschinen nähern sich der Militärbasis und müssen vom Himmel geschossen werden. Schnell hebt der „Sioux AH-23" vom Boden ab und schraubt sich hoch empor in die Lüfte. Das ins Cockpit integrierte Radar zeigt die feindlichen Objekte in Form von pulsierenden Punkten an – eine Kehrtwendung reicht aus, und schon rast der eigene Hubschrauber den anvisierten Zielen entgegen. Da sind die Gegner auch schon zu sehen, wie sie sich mit ihren Helikoptern aus einem langgestreckten Canyon herauswinden und in die tiefergelegene Ebene mit der Militärbasis herabfallen.

Mit den Tasten <A> und <Y> ändert der Pilot geschickt die Flughöhe seines Hubschraubers und nimmt die Gegner mit einem Tastendruck auf <Strg> unter Dauerfeuer. Schaffen Sie es, ein Ziel für mehrere Sekunden genau im Fadenkreuz zu halten, so können Sie mit <Return> eine Rakete abfeuern, die sich brennend ins Ziel bohrt.

Die kurze Schilderung zeigt es bereits: „Extreme Assault", die neueste Schöpfung des Mülheimer Softwarehauses Blue Byte, ist ein knallhartes Action-Spiel, bei dem die Fetzen fliegen. Langweilige Missions-Briefings im verstaubten Büro des Generals entfallen, auch ein Besuch im Militärshop zum Aufrüsten des Helis ist nicht vonnöten. Man startet einfach unverdrossen ins Abenteuer und läßt sich unterwegs erklären, was eigentlich zu tun ist. Ansonsten gilt sowieso die bekannte These aller Ballerfreunde: „Wenn es sich bewegt, schieß es ab!"

Die Grafik trägt einiges dazu bei, daß die passende Atmosphäre rüberkommt. Absolut realistische 3D-Landschaften mit sehr großer Detailfülle erwecken das Gefühl, tatsächlich mit dem Hubschrauber über grüne Berghänge zu fliegen, während unten sogar die Flaggen am Fahnenmast der Militärstation im Wind flattern. Besonders sehenswert sind transparente Strukturen wie schwebende Hologramme oder leuchtende Laserbarrieren, die in solcher Qualität bisher noch nicht auf dem PC verwirklicht worden sind. „Extreme Assault" schafft es, diese Elemente auch ohne spezielle 3D-Beschleunigungskarte auf den Bildschirm zu holen. So richtig Dampf gibt das Spiel allerdings erst auf einem Pentium-Rechner mit Intel-MMX-Technologie – dann erscheinen die Grafiken noch um einiges feiner und realistischer.

Power-ups satt!

So spannend es auch sein mag, die perfekt gezeichnete Szenerie zu bewundern – beim Spielen ist nicht



das Faible für Panoramen gefragt, sondern vielmehr ein ganz besonders schneller Feuerfinger. Die Feinde reagieren ausgesprochen pfiffig auf die Flugmanöver des Spielers und nehmen diesen schnell von zwei Seiten zugleich in die Zange. Erschwerend kommt hinzu, daß man sein Einsatzgebiet nicht verlassen kann. Fliegt man trotzdem feige davon, so erscheint sofort ein Countdown auf dem Cockpit-Schirm. Wer dann nicht innerhalb von zehn Sekunden ins Zentrum des Geschehens zurückkehrt, hat ein digitales Leben verwirkt.

Mutige Kämpfer freuen sich über die vielen Power-ups, die in den Trümmern abgeschossener Feindmaschinen zurückbleiben und beim Drüberfliegen aufgenommen werden. Auf diese Weise stattet man den Hubschrauber mit neuen Waffensystemen oder neuer Munition aus.

Die Power-ups sollte man auf keinen Fall liegenlassen, weil man sie im zweiten Level sehr gut gebrauchen kann. Hier geht es mit dem Hubschrauber tief unter die Erde. Das Ziel besteht darin, ein verwinkeltes Höhlensystem zu erforschen und alle feindlichen Objekte darin zu vernichten. Nach fliegenden Minen, an den Wänden befestigten Robotern und kleinen Minihubschraubern begegnet dem Spieler am Ende des Levels ein gigantischer Boss-Gegner, der frei in einem großen Zimmer herumschwebt und nur sehr schwer zu vernichten ist.

Was gibt's fürs Geld?

In der Vollversion stehen 57 Missionen zur Verfügung, die abwechselnd mit dem Hubschrauber oder mit dem stark gepanzerten Tank T1 durchgeführt werden. Außerdem bietet das Vollprodukt einen 4-Spieler-Netzwerkmodus mit eigenen Levels und sechs Einsatzgebiete, die sich grafisch stark voneinander unterscheiden. Das Spiel schickt den Piloten dabei zu einer geheimnisvollen Vulkaninsel, durch unterirdische Industrieanlagen, vorbei an den versunkenen Kultstätten der Inkas, quer durch tiefe Gebirgsschluchten und eisige Gletscherspalten bis hin zur Zentrale einer außerirdischen Intelligenz.



Aus diesem Tal flattern gleich die feindlichen Hubschrauber heraus.





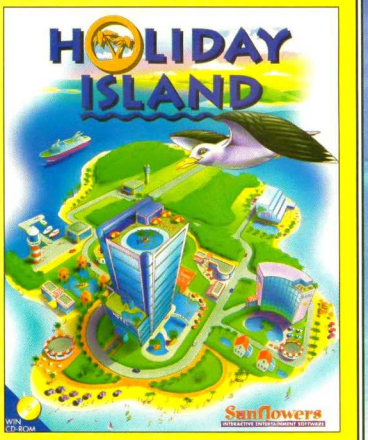


Extreme Assault

System:	486DX/4-100, DOS ab 5.0 oder Windows 3.1, 16 MB RAM, 50 MB Festplattenplatz, Local Bus, VESA-kompatible SVGA, Soundkarte
Autor:	Blue Byte Software
Vertrieb:	Blue Byte Software
Internet:	http://www.bluebyte.de
Preis:	ca. 100 DM im Fachhandel
Tip:	

Demo – Holiday Island

Schöne Ferien



Sie haben Ihren Urlaub im halbfertigen Bungalow am ölverschmierten Strand gleich neben der Kläranlage verbracht und sind jede Nacht unfreiwilliger Ohrenzeuge touristischer Fröhlichkeit Marke „Herzilein" aus der benachbarten Bar geworden? Wären Sie doch besser zu Hause geblieben! Dort wartet nämlich Ihr freundlicher PC, auf dem Sie nun die Feriensimulation „Holiday Island" ausprobieren und sich dabei Ihr ganz persönliches Urlaubsparadies am Bildschirm zusammenstellen können.

Die Deutschen haben nicht mehr soviel Geld wie einst. Dennoch wird zumindest im Urlaub nicht jede Mark zweimal umgedreht. Reiselustig wie nie zuvor erobern die Teutonen die Welt, um in kleinen Bungalows, großen Hotelanlagen oder lauschigen Appartements ihre Ferien zu verleben. Natürlich sind Touristen heutzutage verwöhnt und verlangen nach guten Restaurants, ausgefallenen Wasserparks, Diskotheken und diversen Sportanlagen, die möglichst in Fußweite ums Hotel herum drapiert sein müssen.



Wie gut machen sich die einzelnen Einrichtungen?

Bei der Feriensimulation „Holiday Island" kann sich der Spieler selbst als Touristik-Unternehmer betätigen, um das perfekte Urlaubsziel aus dem sandigen Boden einer südländischen Insel zu stampfen. Schafft man es dabei, eine bessere Infrastruktur zu schaffen als die Konkurrenz, dann rollt der Rubel. Aber heftig.

Die Straßen nicht vergessen

In der Demoversion von „Holiday Island" stehen die Szenarien des Vollprodukts nicht zur Verfügung. Statt dessen starten Sie automatisch im Tutorial-Modus, der eine bestimmte Insel mit einigen bereits erbauten Hotels und Straßen vorgibt. In dieser Umgebung, die in Schrägdraufsicht gezeigt wird, entdecken Sie einen Hafen, einen Flughafen, große Hotelanlagen und viele andere liebevoll gezeichnete 3D-Gebäude. Die Farbe der Häuser verrät Ihnen, wem sie gehören. Besonders wichtig sind die Gebäude mit den pinkfarbenen Rahmen – die gehören nämlich Ihnen.

Im Tutorial-Modus sind die Grundeinrichtungen des Urlaubsziels schon fertiggestellt, und die bereits vorhandenen Hotels werfen sogar Gewinn ab. Das Ziel besteht jetzt darin, im weiteren Verlauf der Simulation noch mehr Hotelanlagen und Freizeiteinrichtungen zu bauen. Schließlich ist die Insel sehr groß und weitgehend unerschlossen – und den Gästen sitzt das Geld locker in den Taschen.

Um mit dem Bauen zu beginnen, bedient man sich der Aktionsbuttons, die sich unterhalb der Titelleiste im Spielfenster befinden. Wichtig sind zunächst einmal die Buttons zum Anheben und Absenken des Geländes. Auf diese Weise lassen sich die Dünen am Strand einebnen oder kleine Berge abtragen. Das ist unumgänglich, da man Häuser und Straßen im Spiel nur auf ebenen Flächen bauen kann.

Bei den Häusern, die auf „Holiday Island" Stein für Stein errichtet werden können, stehen die Modelle „Zeltplatz", „Jolly Hut", „Urwiezhaus", „Bungalow" und „Villa Pitoria" zur Verfügung. Nach der Auswahl eines Modells lassen sich entsprechende Gebäudemuster auf den Inselboden stempeln – und sofort beginnen die Bauarbeiten, die sich über mehrere Wochen und Monate erstrecken können. Gleichzeitig zieht Ihnen das Programm die Kosten für die Durchführung der entsprechenden Baumaßnahme vom Guthabenkonto ab.

Auf die gleiche Weise kümmert man sich um Hotels, Restaurants und Bars, Einkaufsmöglichkeiten, Sportanlagen, Parks und Palmen, Fahrzeugverleih, Flug- und Seehäfen, außerdem um touristische Anziehungspunkte (Hubschrauberrundflüge,



Eine Sportanlage wird errichtet.



Das holt mächtig Kohle in die Kasse: ein Jeep-Verleih.

Spielbare 100-MB-Demo auf der Heft-CD



Ohne geht gar nix: Ein Kraftwerk muß erbaut werden.



Ein kleiner Sabotageakt ist schnell begangen.

Strandkörbe, Baywatch-Türme, Diskotheken, Casinos und Theater) und natürlich um Ver- und Entsorgungseinheiten (Kraftwerk, Müllkippe, Kläranlage). Schon bald rutscht das Konto mächtig in die Miesen, gleichzeitig ist ein irrwitziger Baulärm zu hören – jetzt kann das Abzocken der Urlauber beginnen. Wer nach der Fertigstellung der ersten Hotels vergeblich auf die hereinströmenden Feriengäste wartet, der hat vielleicht etwas vergessen – die Straßen. Schließlich werden die verwöhnten Teutonen nur dann ein Hotel mit ihrer Anwesenheit beehren, wenn sie mit dem Auto hinfahren können.

Komfort wird großgeschrieben

Bei „Holiday Island" reicht es beileibe nicht aus, einfach nur den Strand mit Gebäuden vollzupflastern. Vielmehr gilt es, die Hotelanlagen mit Bedacht zu planen. Gute Hotels sollten am besten weit von See- und Flughafen entfernt sein, tolle Restaurants und Shopping-Möglichkeiten in der Nähe haben und über einen großzügig bemessenen Strand verfügen.

Die Urlauber werden es dem geschickten Planer danken. Die Auslastung der einzelnen Einrichtungen kann in der „Gebäudeübersicht" kontrolliert werden. Hier läßt sich ablesen, wie viele Gäste etwa ein Hotel aufnehmen kann, was eine Übernachtung kostet und wie hoch die aktuelle Auslastung tatsächlich ist. Mitunter kann es helfen, einen zusätzlichen Strandvolleyballplatz zu errichten, um mehr Urlauber anzulocken. Im anderen Fall senkt man einfach die Miete, um das Haus zu füllen. Wichtig ist in erster Linie, daß alle Einrichtungen rentabel bleiben und ihren Einsatz schnell wieder einspielen. Ansonsten sollten Restaurants oder Shopping-Center, die nur Miese bringen, schnell wieder eingestampft werden – auch wenn selbst das wieder neue Kosten verursacht.

Herrliche Animationen

„Holiday Island" ist ein Spiel, bei dem der PC-Anwender schnell das Gefühl für die Zeit verliert. Im Nu ist man ganz in der Rolle des Geschäftemachers aufgegangen, der den Urlaubern das Geld aus der Tasche ziehen möchte. Mit Elan setzt man dann die eine oder andere bauliche Idee in die Tat um und kann dann nicht anders, als ein paar Programmwochen zu warten, ob sich die neuen Häuser wohl rentieren werden.

Das Programm verkürzt die Zeit in „Sim City"-Manier. Da landen animiert Flugzeuge und Hubschrauber auf dem Flughafen, docken Schiffe im Hafen an, sind Baukräne bei der Arbeit zu besichtigen, Motorräder und Autos auf den Straßen zu sehen. Winzige Urlauber hauen sich auf den Tennisplätzen die Bälle um die Ohren, liegen am Strand oder süffeln Champagner in Cocktailbars. Es macht Spaß, das bunte Treiben auf dem Bildschirm zu beobachten. Dabei kann man auch verfolgen, wie Teile der Ortschaften veröden und andere zu neuen In-Zentren werden.

Stellt sich die computergesteuerte Konkurrenz als pfiffiger heraus als der menschliche Spieler, so kann man wie im richtigen Leben zu unfairen Tricks greifen: Die Demoversion erlaubt es beispielsweise, dem Gegner einen Spezialtaucher als Hai-Simulanten auf den Hals zu schicken. Dann gewinnen die Urlauber in der betreffenden Bucht den Eindruck, blutrünstige Haie würden dort ihre Kreise drehen, und suchen entsetzt das Weite. Wenn das findige Inselfernsehen es allerdings schafft, Ihnen einen solchen Sabotageakt nachzuweisen, ist der Ärger groß: Ihr Ruf ist ruiniert, und kaum ein Urlauber wird es sich noch bei Ihnen gemütlich machen wollen. In der Vollversion lassen sich übrigens noch weitere Sabotageakte ausüben: Das Repertoire umfaßt Piranhas im Swimming-Pool, Sprengladungen oder Stinkbomben in anvisierten Gebäuden, Ratten in der Küche und Straßenschäden auf den zu den Hotels hinführenden Versorgungsstrecken.



Das Unternehmen kann beginnen, eine neue Runde ist eröffnet.

Besonders pfiffige Bauherren investieren einen Teil ihres Gewinns in die Werbung, schließen Versicherungen ab und lassen ihre Gebäude automatisch innerhalb einer vorzugebenden Zeitgrenze renovieren. All diese Aktionen sind im Spiel möglich.

Viel Spiel fürs Geld

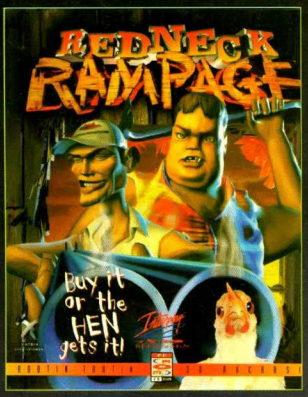
Die Vollversion von „Holiday Island" erlaubt es, frei aus mehreren Spiel-Szenarien zu wählen, die mit unterschiedlichen Landschaften und verschiedenen Zielsetzungen aufwarten. Außerdem kann der Schwierigkeitsgrad der Missionen nach Wunsch eingestellt werden. Inzwischen gibt es zum Hauptspiel sogar schon ein Zusatzmodul, das viele neue Missionen mitbringt.

Wer die bekannten Wirtschaftssimulationen wie „Sim City" oder „Sim Tower" liebt, der wird auch mit „Holiday Island" seine Freude haben.

Holiday Island

System:	486DX-66, Windows 3.1/95, 8 MB RAM, VGA, Soundkarte
Autor:	Sunflowers
Vertrieb:	Bomico
Internet:	http://www.bomico.de
Preis:	ca. 100 DM im Fachhandel
Tip:	

„Rednecks" – so heißen die mehr oder weniger ungebildeten und ziemlich wüsten Weißen aus den Hinterwäldern von Arkansas. Wie schnell sie ihre Geduld verlieren und zur Waffe anstatt zur Whisky-Flasche greifen, zeigt der 3D-Shooter „Redneck Rampage". Die Ursache des Ärgers: Ein Schwein ist von Außerirdischen entführt worden.



Demo – Redneck Rampage

Schweinejagd in Arkansas



Rednecks fahren mit dem Pickup durch die Gegend. Sie terrorisieren brave Passanten, ballern besoffen mit der Schrotflinte auf Verkehrsschilder und schlagen sich im Country-Club gegenseitig Whiskyflaschen auf den Kopf. Rednecks sind bekannt dafür, daß sie keinen Grips haben und jedes Vorurteil bedenkenlos annehmen. Der Begriff „Redneck" ist alles andere als ein Kompliment – er bezeichnet eine Klasse tumber Krawallmacher auf der eher trüben Seite der Gesellschaft, auf die die Amerikaner keineswegs stolz sind und die sie lieber totschweigen. So wundert es auch kaum, daß man diesen Begriff in Europa kaum kennt.

Letzteres wird sich mit dem 3D-Shooter „Redneck Rampage" möglicherweise schnell ändern. Das Spiel mit dem unsichtbaren „Politically absolutely incorrect"-Aufkleber stellt die beiden Hinterwäldler Leonard und Bubba vor, die sich den ganzen Tag lang am Hintern kratzen und Bier saufen. Die beiden Rednecks verlangen nicht viel vom Leben – ein bißchen saufen, ein paar schöne Schlägereien und ab und an ein paar willige Mädels zum Vergnügen. Leonard und Bubba wollen eigentlich niemandem etwas Böses. Nur eines können sie ganz und gar nicht leiden: wenn Außerirdische auf die Erde kommen und ihnen das preisgekrönte Schwein Bessie stehlen. Was passiert, wenn man einen Menschen von seiner Sau trennt, kann jeder selbst nachvollziehen – auf dem PC, im abgefahrensten 3D-Shooter der Saison. Mit einer Pistole, einer doppelläufigen Schrotflinte, einer Peitsche und einem Kasten Dynamitstangen geht es allen Leuten an den Kragen, die sich dem wütenden Duo in den Weg stellen.

Asphalt der Straße. Sofort läuft man nach dem Kumpelmord über die zurückbleibenden Power-ups, um neue Waffen, Munition, Schweineschwarten-Tüten (gut für die Health-Punkte) und Cheap-Ass-Whisky zum Besaufen aufzusammeln. Beim Laufen über die Straße sollte man nur aufpassen, daß man nicht von einem amokfahrenden Auto mitgerissen wird, das unentwegt eine Runde nach der anderen dreht. Die Hühner, die den Level nach dem Spielstart zu Hunderten bevölkern, dezimieren sich übrigens von ganz allein, da sie fast alle unter die Räder des Autos gelangen oder aus Versehen im Zentrum des Kugelhagels stehen.

„Redneck Rampage" kann man allein, aber auch mit bis zu acht Personen im Netzwerk spielen (nur zu viert in der Demo, sonst droht Überlastung!). Die Demo selbst kennt keinen Schluß – sind alle Feinde vernichtet, kann man sich nur noch selbst vors Auto werfen.

Die Demo von Redneck Rampage gibt's unter http://www.interplay.com oder http://www.filefactory.com

Wegen Indizierungs-Gefahr nicht auf der Heft-CD!

Schummel-Modi

Bitte beim Spielen eingeben:

RDELVIS: Der Spieler wird unbesiegbar.

RDALL: Der Spieler hat volle Lebenskraft, alle Waffen, alle Gegenstände und ausreichend Munition.

Nur nicht unter die Räder kommen!

Die Demo-Version des Spiels enthält etwa ein Drittel des ersten von insgesamt 14 Levels der Vollversion. Zu sehen ist eine ringförmige Straße, von der strahlenförmig Sandwege abgehen. Bevor die beiden Rednecks das Gelände erkunden können, stellen sich ihnen aber die von Aliens kontrollierten Kumpels entgegen – alte Säcke und fette Bierschwarten, die sofort das Feuer auf die heldenhaften Schweinebefreier eröffnen. Ein Pardon gibt es bei „Redneck Rampage" nicht – das Blut spritzt nur allzu schnell über den

Redneck Rampage

System:	Pentium-90, DOS, 16 MB RAM, 30 MB Festplattenplatz, PCI- oder Local-Bus-SVGA, Soundkarte
Autor:	Xatrix Entertainment
Vertrieb:	Interplay
Internet:	http://www.interplay.com
Preis:	ca. 100 DM im Fachhandel
Tip:	

Jetzt kostenlos testen!

HOT CDs – heiße Erotik für Ihren PC

Das Magazin für digitale Erotik. Mit Erotik-CD! Lesen Sie über neue Erotik-CDs, kostenlose Internet-Adressen, erotische Shareware u.v.m.

Jetzt im Handel

Mit Larry-Erotik-Screensaver, über 700 Fotos auf der Heft-CD, 101x Shareware für Windows...





Shareware Light – mit über 200 Anwendungen & Tools!

Jetzt im Handel

Über 200x topaktuelle Shareware!
Carsten Scheibe stellt alle zwei Monate die besten neuen Shareware-Programme vor. Mit vielen Voll- und Light-Versionen. Die Knüller in Heft 4/97:

Vollversionen: Comic Clips 1+2, CD-Label. **30-Tage-Vollversion:** Corel 7.0, WinFax Pro, Norton AntiVirus 2.0 + 3.0, Claris Homepage 2.0. **60-Tage-Vollversion:** MS Publisher. Und vieles mehr...

Jetzt testen! Eine Ausgabe kostenlos!

Ja, schicken Sie mir bitte ein kostenloses Probeheft folgender Zeitschrift (bitte ankreuzen):

- ☐ **Shareware Light** - Kaufen und loslegen
- ☐ **HOT CDs** - Computermagazin für digitale Erotik

Wenn mir das Heft/die Hefte gefallen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte die Zeitschriften(en) dann für ein Jahr im Abo zu den folgenden Abonnement-Konditionen:

- **Shareware Light** (6 Ausgaben) für DM 90,- (DM 15,- pro Heft anstatt DM 16,90 im Einzelverkauf).
- **HOT CDs** (6 Ausgaben) für DM 71,40 (DM 11,90 pro Heft anstatt DM 12,90 im Einzelverkauf).

Das Abo/die Abos gelten zunächst für ein Jahr und können danach jederzeit gekündigt werden. Gefällt mir das Probeheft/die Probehefte nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt kurz schriftlich Bescheid.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung Meine Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim **Publish Verlag GmbH, Körnerstr. 34, 76571 Gaggenau**, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Daß ich von meinem Widerrufsrecht Kenntnis genommen habe, bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, 2. Unterschrift

Einsenden an **Publish Verlag GmbH, Körnerstr. 34, 76571 Gaggenau oder Fax 0 72 25 / 98 35 69**



Demo – Banzai Bug

Krieg der Fliegen

Die Fliegen ärgern die Menschen, die Menschen zerklatschen die Fliegen. In „Banzai Bug" wechseln Sie die Seiten und steuern eine todesmutige Fliege auf der Suche nach Rache. Keine Frage – „Banzai Bug" ist die wohl durchgeknallteste Flugsimulation der Saison.

Kaum beginnt der Frühling, da sind sie auch schon wieder auf dem Plan: die Fliegen. Summend brausen sie durch die Wohnung, um sich hungrig und schmatzend auf jedem Marmeladenbrötchen niederzulassen oder immer wieder hirnvernichtend gegen die Fensterscheibe zu prallen. Mit der Fliegenklatsche oder dem Giftspray geht es den sechsbeinigen Zweiflüglern bald an die harte Chitinschale: Die Plagegeister müssen aus der Luft geholt werden, sonst ist kein Mensch mehr seines Lebens froh.

In „Banzai Bug" tauschen Sie die Seiten und finden sich im Körper einer Fliege wieder. Das Insekt befindet sich ausgerechnet im Haus eines besonders gefährlichen Kammerjägers, der nach dem Prinzip lebt: „Töte alles, was weniger als 20 Gramm Lebendgewicht hat". Die tapfere Stubenfliege möchte nun ein Exempel statuieren und den Kammerjäger zusammen mit seiner gesamten Sippe aus dem Haus vertreiben. Das funktioniert allerdings nur, wenn das wendige Tierchen den „Stinkulator" zusammenbauen kann. Diese sinnreiche Apparatur erzeugt den übelsten, widerlichsten Verwesungsgestank der nördlichen Hemisphäre und verwandelt die Gesichtsfarbe eines jeden Menschen binnen Sekunden in ein äußerst ungesundes Grün.

360-Grad-Rundumsicht

In der Demoversion stehen zwei von insgesamt sieben Levels zur Verfügung. Der fliegende Held findet sich nach dem Start des Win95-Spiels in der Garage des Kammerjägers wieder. Bei gedrückter <Strg>-Taste nimmt der tierische Starfighter Fahrt auf, mit den Richtungstasten wird das Insekt gesteuert. Dabei kann sich die Fliege wie ihr milliardenfach in der freien Natur vorkommendes Gegenstück in alle Richtungen bewegen, Loopings schlagen und sogar an der Zimmerdecke landen. Es macht einen Heidenspaß, mit dem simulierten Tier durch die Garage zu brausen, die in psychedelischen Farben dreidimensional Gestalt annimmt.

Im ersten Testlevel des Spiels gilt es, sechs Nahrungseinheiten zu finden und diese schmatzend zu verspeisen. Die sechs Care-Pakete sind gut versteckt, lassen sich aber mit ein bißchen Phantasie schnell aufspüren. Bei der Schnüffeljagd nach den Leckerbissen stören nur die mechanischen Fliegenfallen, die der Kammerjäger in seiner Garage versteckt hat. Zuerst fallen festinstallierte Kanonen auf, die bei Annäherung der Fliege sofort das Feuer eröffnen. Noch viel gemeiner sind die dicken Roboter-Flattermänner, die durch die Garage brummen und die Fliege aufs Korn nehmen. Um sich gegen diese mechanische Übermacht zu wehren, muß das Insekt nur ein wenig Pfriem sammeln: Mit der Leertaste kann man gelbe Spuckekugeln aussenden, die einen Roboter schon bei der ersten Berührung zerfetzen. Je länger der Spieler zur Bewältigung eines Levels benötigt, desto mehr und fiesere Roboter bevölkern nach und nach den Luftraum.

„Banzai Bug" benötigt DirectX 3.0. Die entsprechenden Treiber liegen dem Spiel allerdings nicht bei. Ist DirectX auf Ihrem PC-System noch nicht installiert, so sollten Sie die Demo von Sierras „3D Ultra Minigolf" aufrufen – dann kümmert sich diese Software um die Einrichtung der Treiber.

Banzai Bug

System:	Pentium-90, Windows 95, DirectX 3.0, 16 MB RAM, 1-MB-SVGA, Soundkarte
Autor:	Grolier Interactive
Vertrieb:	Bomico
Internet:	http://www.bomico.de
Preis:	ca. 100 DM im Fachhandel
Tip:	★★★★★



Demo – Air Warrior II

Dogfight

Stotternd springt der einfache Motor an, die Propeller beginnen sich zu drehen. Rasch noch ein Blick zu den Waffen – die MGs sind geladen. Kaum ist das Kampfflugzeug in der Luft, sind auch schon die Feinde als kleine Punkte am Horizont zu sehen. Sind Sie bereit für den Dogfight?

20-MB-Demo auf der Heft-CD



Klicken Sie auf das Flugzeug ganz vorn im Bild, um die erste Mission zu starten.

Das Spiel „Air Warrior II" läßt die Luftschlachten vergangener Kriege zurückkehren – glücklicherweise aber nur auf dem Bildschirm. Der Spieler steigt nacheinander in über 30 verschiedene Flugzeuge aus den beiden Weltkriegen und dem Koreakrieg. Die kleinen Propellermaschinen lassen sich einfach anders fliegen als ihre neumodischen Äquivalente – hier hängt das Überleben nicht von der Technik, sondern ganz allein vom eigenen Können ab. Mit viel Mut und Geschick lassen sich atemberaubende und adrenalintreibende Gefechte hoch in der Luft austragen. Den Gegnern weicht man mit gewagten Loopings oder vorgetäuschten Abstürzen aus, um urplötzlich in ihrem Windschatten wieder aufzutauchen – dann rattert das Maschinengewehr in der dünnen Luft.

„Air Warrior" nimmt sich als Simulation sehr ernst. Bevor der Spieler den Motor einer Maschine anwirft, sollte er zunächst einmal einige Trainingslevels absolvieren, um ein Gefühl für die Steuerung der Flugzeuge zu bekommen. Tatsächlich werden die Maschinen so sensibel mit der Maus oder dem Joystick bedient, daß rüpelhafte Piloten schneller am Boden zerschellen, als sie bis zehn zählen können. Im Dogfight selbst bleibt keine Zeit mehr, um das sehr realistisch dargestellte Cockpit zu erkunden: Jetzt zählen Strategie und Taktik, ergänzt durch ein bißchen Wagemut.

Wer es schafft, eine alte Rostlaube sicher durch die Lüfte zu steuern, der wird sich wie der Rote Baron höchstpersönlich fühlen und seine Maschine bis zum Äußersten treiben. Belohnt wird man mit einer aufwendigen Grafik und sehr erfahrenen Gegnern, die sich nicht ohne Widerstand vom Himmel schießen lassen.

Auf ins Internet

Die Vollversion von „Air Warrior II" bietet 350 verschiedene Single-Play-Missionen, bei denen man sich so richtig warmschießen kann. Spätestens nach dem Absolvieren dieser Aufgaben ist der Spieler reif dafür, sich luftkämpfenderweise auch online im Internet zu versuchen – hier kann man gegen über hundert Freunde oder Fremde zugleich antreten und den eigenen Luftraum in gigantischen Schlachten vehement gegen alle Gegner verteidigen. Natürlich ist es auch möglich, das Internet außen vor zu lassen und sich nur mit einem Partner per Modemverbindung die MG-Salven gegenseitig um die Ohren zu pfeffern.



Blick aus dem Cockpit eines simulierten historischen Kampfflugzeugs.

Die Demoversion erlaubt es Ihnen, „Air Warrior II" von seiner besten Seite kennenzulernen. Klicken Sie auf das große Flugzeug im Eröffnungsbildschirm, um gleich die erste Mission zu laden. In einer P-51-Mustang starten Sie gegen eine ganze Flotte aus deutschen Ju-87-Stukas, Ju-88-Bombern und Messerschmitt-109-Fliegern, die restlos zu vernichten sind. Viele weitere Funktionen des Spiels lernen Sie kennen, wenn Sie auf die verschiedenen „Hotspots" im Eröffnungsscreen klicken.

Air Warrior II

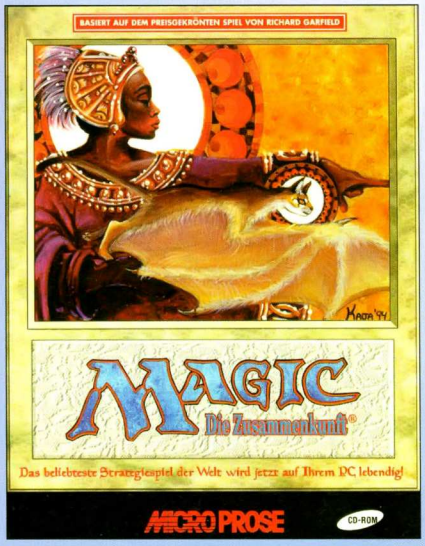
System:	486DX-50, Windows 95, 8 MB RAM, SVGA, Soundkarte
Autor:	Kesmai Corporation
Vertrieb:	Interactive Magic GmbH
Internet:	http://www.imagigames.de
Preis:	ca. 100 DM im Fachhandel
Tip:	

Duell der Zauberer

Als Richard Garfield vor wenigen Jahren das Fantasy-Kartensammelspiel „Magic – the Gathering“ erfand, da ahnte er noch nicht, daß er innerhalb kürzester Zeit zwei Milliarden Karten verkaufen würde. Inzwischen gibt es nicht nur neue Kartensets zum Nachkaufen und passende Romane zu der auf den Karten skizzierten Welt, sondern auch ein Computerspiel für „Magic“-Fans und solche, die es werden wollen. Wir haben die Demo!

20-MB-Demo mit 5 Decks auf der Heft-CD

Die Amerikaner haben es verstanden, aus der Sammelleidenschaft boomende Märkte zu machen. Während wir uns in Europa noch völlig unprofessionell auf das Horten von Kronenkorken, Apothekennotdienstplänen, Bierdeckeln oder Überraschungseierfiguren beschränken, gibt es in den USA seit jeher teuer gestaltete Sammelkärtchen mit Bildern und Daten zu Comic-Figuren, Science-fiction-Filmen oder Popmusikern. Mit solchen Sammlungen verhält es sich ähnlich wie mit Briefmarken – es entsteht ein regelrechter Markt mit Tauschbörsen und Sammlerpreisen. Unter den Eingeweihten gilt es als Muß, bestimmte Karten zu besitzen. Für „Rare cards“ werden nicht selten horrende Preise gezahlt.



Der Amerikaner Richard Garfield hatte vor wenigen Jahren die lukrative Idee, den Hintergrund der traditionsbehafteten Sammelkarten komplett zu ändern. Man sollte sie nicht nur anschauen, sondern auch tatsächlich mit ihnen spielen können. So erschuf er das Shandalar-Fantasy-Universum und bevölkerte es mit einer großen Prise Magie, mit vielen ungewöhnlichen Völkern und einer Unzahl skurriler Monster. Die unterschiedlich eingefärbten Sammelkarten von „Magic – the Gathering“ stellen passend dazu magische Sprüche, Abwehrzauber, spezielle Spielfiguren und Artefakte dar. Aus ihrem gesammelten Bestand können die Spieler ein „Deck“ zusammenstellen, das aus einer bestimmten Anzahl Karten besteht. Damit treten sie dann gegeneinander in Kämpfen an, die dem ähneln, was man vom Würfelrollenspiel her kennt. Wie hoch die Chancen auf einen Sieg im magischen Duell stehen, hängt dann nicht nur von der eigenen Strategie, sondern auch von der Qualität der im „Deck“ zusammengefaßten Karten ab. Es gibt absolute Überflieger-Karten, mit deren Zauberkräften man den Gegner ziemlich schnell plattwalzen kann. Und es gibt Nieten, die kaum etwas bringen und die im Endeffekt nur für einen billigen Jahrmarktszauber gut sind.

Richard Garfields beste Idee war es, seine Sammelkarten nicht einzeln und offen zu verkaufen, sondern zu mehreren und eingeschweißt in undurchsichtige Alufolie. Für ein paar Mark kann jeder Süchtige eine Handvoll „Magic“-Karten blind einkaufen – immer in der Hoffnung, dabei ein paar wirklich tolle Exemplare zu erwerben. Da das nicht immer klappt, investieren vom Sammelfieber gepackte Kids fast jede Mark ihres Taschengelds in neue Karten. Zudem erscheint noch mindestens einmal im Jahr ein Ergänzungsset mit vollkommen neuen Motiven.

Es verwundert daher kaum, daß Garfield bereits zwei Milliarden Karten absetzen konnte und emsig an weiteren Spielen dieser Art arbeitet. „Magic“ ist übrigens auch bei uns in Europa bereits so erfolgreich, daß man in Spielwarenläden inzwischen eingedeutschte Karten („Die Zusammenkunft“) bekommt und der Münchner Heyne-Verlag die zur „Magic“-Welt passenden Romane herausbringt.

Zaubern gegen den Computer

Das PC-Spiel zum Kartenkult richtet sich an alle Magic-Fans, die entweder gerade keinen Partner zum Spielen finden oder ihre wertvollen Karten nicht verschleißen möchten. Sicherlich spricht es auch viele Leute an, die mit der Sammelei nicht viel anfangen können, die Idee hinter dem Spiel aber interessant finden.

In der Demoversion kann ein Spieler ohne jede Zeit- oder Funktionseinschränkung gegen die künstliche Intelligenz des Computergegners antreten. Beide Parteien wählen zu Beginn einer Partie ein „Deck" aus, das die zum Zaubern benötigten Karten enthält. In der Demo stehen bereits fünf fertige „Decks" zur Verfügung, die mit grundverschiedenen Karten ausstaffiert sind. Auf diese Weise lassen sich durch die Kombination der Kartensets bereits 25 spannende Ausgangssituationen für magische Gefechte aktivieren – das sorgt für Abwechslung.

Wer „Magic" noch nie gespielt hat und deswegen die Regeln nicht kennt, der wird sich ein wenig schwertun, in das Spiel einzusteigen. Wichtig zu wissen ist in erster Linie, daß man Energie benötigt, um Zaubersprüche zu weben oder Monster in den Kampf zu hetzen. Die Energie kommt bei „Magic" in Form von „Mana"-Punkten daher. Um diese zu erhalten, muß man Länderkarten ausspielen und „tappen". Beim Tappen klickt der Spieler eine bereits ausliegende Länderkarte an. Diese wird sofort um 90° gedreht und wirft für die aktuelle Runde einen einzelnen Mana-Punkt ab. Doch Vorsicht: Wird dieser Punkt nicht in der laufenden Runde eingesetzt, so verliert der Spieler zur Strafe einen von 20 Lebenspunkten – eine üble Sache.

Erschwerend kommt hinzu, daß es unterschiedlich geformte Mana-Punkte gibt – abhängig von der Beschaffenheit des jeweils getappten Landes (Sumpf, Ebene oder Wald). Diese unterschiedlichen Charakteristiken finden sich auch auf den Zauberkarten wieder. Um etwa die Karte „Bad Moon" („Alle dunklen Kreaturen gewinnen +1/+1-Kampfpunkte") auszuspielen, braucht es einen Sumpf-Mana-Punkt. Die etwas stärkere Zauberkarte „Lost Soul" verlangt allerdings schon nach zwei Mana-Punkten, die aus den Sümpfen kommen müssen – wer diese Punkte gerade nicht zur Verfügung hat, der kann die entsprechende Karte auch nicht verwenden.

Rundenweise hexen

„Magic" wird in einzelnen Runden gespielt. Dabei fordert das Programm den Spieler stets per Texteinblendung auf, bestimmte Aktionen auszuführen – etwa ein Land aufzudecken, einen Zauber zu wirken, einen Abwehrzauber zu stricken oder eine Karte abzulegen, um an ihrer Stelle eine neue zu erhalten. Befolgt man diese Anweisungen, so gewinnt man auch ohne Regelkenntnisse schnell ein tieferes Verständnis für den Aufbau des komplexen Spiels.

Wichtig ist in erster Linie, daß man sich seine Karten genau anschaut und den Text darauf durchliest. Per Mausklick auf eine Karte im eigenen „Deck" wird die Coverseite stark vergrößert auf dem Bildschirm eingeblendet. Dabei bemerkt der Spieler schnell, daß eine Karte nicht nur die Anzahl der zur Ausspielung benötigten Mana-Punkte und die Stärkeverhältnisse anzeigt. Vielmehr findet sich dort oft auch noch eine Anweisung, die der jeweiligen Figur oder dem Zauberspruch eine eigene Note gibt. Ein Beispiel: „Verzauberte Figuren erhalten +*/+* Kampfpunkte, wobei * die Hälfte der Anzahl der Wälder ist, die du gerade kontrollierst. Diese Punkte werden für ‚Kraft' abgerundet und für ‚Tapferkeit' aufgewertet."

Das Ziel besteht darin, den Computergegner durch geschicktes Ausspielen der Karten in die Knie zu zwingen, so daß er seine Lebenspunkte verliert. Sieger ist immer derjenige, der es schafft, dem Gegner als erstes seine 20 Lebenspunkte abspenstig zu machen. Abhängig von den zur Verfügung stehenden Karten kann sich der magische Kampf über wenige Minuten oder über lange Stunden erstrecken. Auf jeden Fall hat man mit der Demo-Version für etliche Zeit seinen Spaß: Kein Spiel ist wie das vorhergehende, und der angehende Magier wird mit jeder Runde erfahrener und trickreicher.



Mist! Verloren...

Stärker – mächtiger – seltener

In der Vollversion stehen über 400 verschiedene Karten zur Verfügung, die sich im Modul „Deckmaster" zu eigenen „Decks" zusammenfassen lassen. Dabei berücksichtigt das Programm nicht nur die populären Karten der vierten Edition, sondern außerdem 20 sehr mächtige und längst nicht mehr erhältliche Karten (unter anderem den „Schwarzen Lotos") sowie 12 neue Karten aus dem extra für das Computerspiel entworfenen „Astralset". Zusätzlich bringt das Vollprodukt einen interaktiven Hexen-Berater und ein 3D-Modul mit, bei dem man sozusagen höchstpersönlich durch die „Magic"-Welt flanieren kann.



Manchmal können sich einzelne Karten auch gegenseitig verstärken.

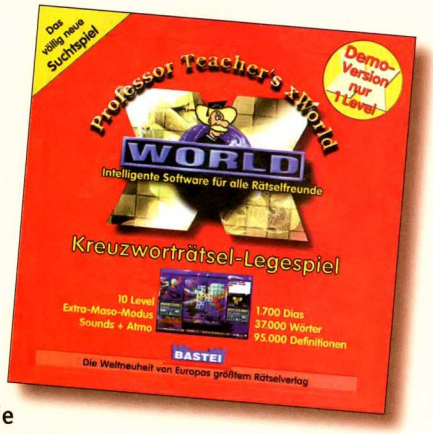
Magic – the Gathering

System:	486DX/4-100, Windows 95, DirectX 3.0, 16 MB RAM, 47 MB Festplattenplatz, SVGA, Soundkarte
Autor:	Spectrum HoloByte, Inc., Wizards of the Coast
Vertrieb:	Microprose
Internet:	http://www.microprose.com
Preis:	ca. 100 DM im Fachhandel
Tip:	🐰🐰🐰🐰

Demo – Professor Teacher's xWorld

Rätselspaß





„xWorld" ist das erste Kreuzworträtselspiel mit eigener Intelligenz. Die 26 Buchstaben des Alphabets ergeben bei 100 Feldern und etwa 37.000 Wörtern Milliarden von Kreuzungsmöglichkeiten. Maximal 252 Spielsteine werden pro Spiel eingesetzt; sie lassen sich bis zu einer Höhe von 7 Steinen übereinanderstapeln. Um damit klarzukommen, bietet das Programm eine Spielperformance auf, welche die eines Schachcomputers bei weitem übertrifft.

1-Level-Demo auf der Heft-CD

Wer Kreuzworträtsel für langweilig hält, der kennt vielleicht die Massenware aus verschiedenen Tageszeitungen oder Magazinen – höchstwahrscheinlich hat er sich aber noch nicht an „xWorld" versucht. Bastei – ein großer Verlag, der unter anderem Rätselhefte verschiedener Art herausgibt – präsentiert seine neueste Entwicklung als besonderen Kick für Rätselfreunde, aber zugleich auch als seinen ersten Schritt in der bunten Welt der Computerspiele.

Der Spieler tritt bei „xWorld" gegen die künstliche Intelligenz „Professor X" an und mißt seine geistigen Kräfte mit ihm. Zu diesem Zweck erhalten beide Kontrahenten jeweils sieben Buchstabensteine, die rundenweise ausgelegt werden müssen. Mit der Maus lassen sich die Buchstaben auf dem gerasterten Spielfeld verschieben; auf diese Weise stellt man Wörter zusammen. Das Programm vertraut dabei nicht auf den Wissensstand des Spielers, sondern allein auf seinen eigenen Wortschatz – gelegt werden darf nur, was „xWorld" auch versteht. Wer jetzt glaubt, das Programm schnell in die Knie zwingen zu können, der irrt. Die Eingabe „Er" wird prompt als Zeichen für Erbium erkannt, die Verlängerung „Erl" als Tiroler Passionsspielort interpretiert. Bei „xWorld" kann man sogar Buchstaben übereinanderlegen, um etwa die Eingabe „Erl" in das Wort „Eil" zu verwandeln – das ist eine bekannte (?) Hafenstadt in Somalia. „xWorld" erkennt nicht nur Ortschaften, Wörter und Namen, sondern auch Abkürzungen und fremdländische Vokabeln – die Definitionen erscheinen nach der Eingabe eines neuen Wortes sofort in einem speziellen Feld im Programmfenster. Der Wortschatz des Spiels ist enorm und kann sogar noch erweitert werden: Im Internet werden unter der Adresse http://www.raetsel.de regelmäßig neue kostenlose Wörterbücher deponiert. Die neue Rechtschreibung ist übrigens größtenteils schon in der Demo berücksichtigt worden.



Die ersten Wörter werden gelegt – für seltene Buchstaben gibt es übrigens mehr Punkte.

Ein Level zum Probespielen

Die Demo-Version von „xWorld" stellt einen von insgesamt zehn Levels zur Verfügung. Dieser kann ausschließlich in der niedrigsten Schwierigkeitsstufe gespielt werden. Die Vollversion überzeugt mit neun weiteren Levels, die sich in der Anzahl der eingesetzten Buchstabenplättchen und der erlaubten Schichthöhe der übereinanderliegenden Buchstaben voneinander unterscheiden. Außerdem wacht der Professor dort langsam auf und wird von Level zu Level spürbar intelligenter.

Professor Teacher's xWorld

System:	486, Windows 3.1, 8 MB RAM, VGA, Soundkarte
Autor:	Bastei digital
Vertrieb:	Bastei digital
Internet:	http://www.bastei.de und http://www.raetsel.de
Preis:	ca. 50 DM im Fachhandel
Tip:	

DIE FARBEN DES NEUEN URLAUBS



ZUM BEISPIEL GRÜN.



Sanft geschwungene Hügellandschaft in mild-mediterranem Klima. Toskanische Impressionen zwischen Florenz, Siena und dem Tyrrhenischen Meer. Urlaub in der Club Cordial Residenz.



Als Clubmitglied stehen Ihnen 9 Club Cordial Hotels und zusätzlich weltweit über 1000 Tauschobjekte zur Verfügung. Kultur, Erholung, Gesundheit, Schi-, Wander- und Familienurlaub – Sie verbringen Ihre wertvollsten Wochen dort, wo Urlaub am schönsten ist. Mit Club Cordial sind Sie flexibel, frei und unabhängig und sichern sich höchste Urlaubsqualität zu festen Preisen von heute.



Achensee • Badgastein • Going • Kirchberg • Reith/Kitzbühel • Salzburg • Wien • Marbella • Toscana

CLUB CORDIAL

Cordial Ferienclub AG, A-4020 Linz, Hafferlstraße 7
Telefon 0043/732/7660-0 Fax 0043/732/776507
Internet: http://www.cordial.co.at/cordial/
E-Mail: cordial@cordial.co.at

Ein Unternehmen der IMPERIAL Finanzgruppe

INFO-KUPON

Ja, ich möchte über das vielseitige Angebot des Club Cordial informiert werden.

Vor- und Zuname: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: ..... Tel.: .....

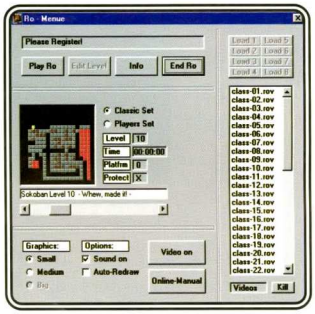
Ausschneiden und einsenden!

REICHSTHALER Fotos: The Image Bank; Imperial

Ro's Quest 1.0 Light

SOKOBAN LEBT!

Manche Leute stempeln Briefe, andere schieben Kisten. Wer schon immer einmal wissen wollte, wie man sich so als Kistenschieber fühlt, der probiert den Sokoban-Clone „Ro's Quest" in unserer Light-Vollversion aus.



Auswahl eines Levels im Menü des Spiels.

Kisten sind der ganze Lebensinhalt des Helden beim Windows-Spiel „Ro's Quest". Wie beim klassischen Vorbild Sokoban geht es auch hier darum, Kisten in einem dunklen Keller durch verwinkelte Gänge auf speziell markierte Zielfelder zu schieben. Da die Kisten sehr schwer sind, lassen sie sich nur schieben und nicht ziehen. Dabei offenbart sich bereits die Schwierigkeit des Spiels: Viel zu schnell bewegt man eine Kiste in eine Sackgasse hinein und bekommt sie anschließend nicht mehr heraus. In diesem schlimmsten aller Fälle muß der Spieler den betreffenden Level wieder von vorn beginnen und alle bereits vollzogenen Kistenbewegungen noch einmal ausführen.

„Ro's Quest" nimmt sich der Sokoban-Idee an und bringt zur Einstimmung noch einmal alle 50 Original-Levels des Klassikers mit. Während der Spieler sich an diesen Aufgaben die Zähne ausbeißt, läuft unerbittlich die Uhr und hält die Sekunden, Minuten oder Stunden fest, die zur Lösung benötigt werden. Ganz gewiefte Grübler schalten beim Schieben der Kisten die im Spiel installierte Videokamera ein, um den kompletten Lösungsversuch in einer Animation zu protokollieren. Abgerundet wird der Klassikteil des Spiels durch einen Level-Editor, der es den Spielern ermöglicht, die bereits vorhandenen Kellergänge zu ändern und neu anzuordnen.



Achtung: In den Kellergewölben dieses neuen Levels wächst Schimmel auf den Bodenplatten.

Schimmelpilz und Bröckelstein

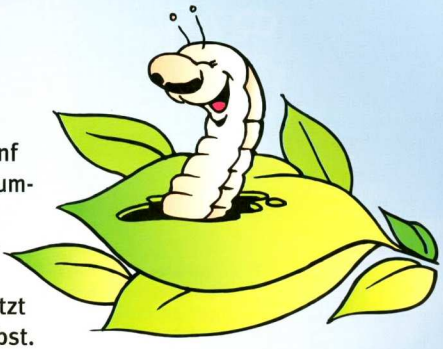
Über die 50 klassischen Levels hinaus bietet „Ro's Quest" über 50 neue Spielwelten, die wesentlich umfangreicher ausfallen als die des Oldies. Bei diesen Levels hat sich der Entwickler selbst ein Sokoban-Denkmal gesetzt und neue Elemente ins Spiel eingebracht. Der Spieler kämpft nun mit wachsenden Schimmelkulturen, die sich in unheilvoll grün leuchtender Farbe präsentieren, stolpert über sich auflösende Bodenplatten und hat es mit Einbahnstraßen zu tun, die sich nur in einer vorgegebenen Richtung passieren lassen – ein irrer Spaß. In der Light-Vollversion haben Sie anders als bei der Shareware-Fassung nicht nur Zugriff auf fünf der Klassik-Levels, sondern gleich auf 20 davon. Außerdem können Sie das erste der neuentwickelten Kellergewölbe ausprobieren.

Ro's Quest 1.0 Light

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	Ulrich Hofmann, Thoenser Trift 14, 30938 Burgwedel
E-Mail:	100610.2506@compuserve.com
Preis:	für unsere Leser gratis, 10 DM für Profi-Vollversion
Tip:	

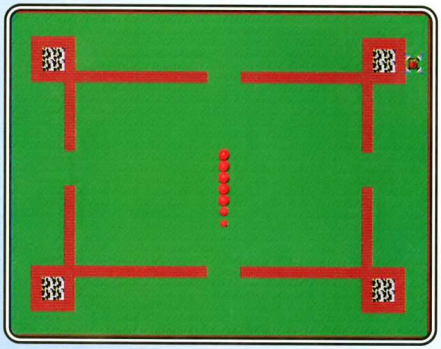
Der Wurm 1.0 Light

Ringelpiez unter Würmern



Ein Klassiker kehrt zurück: „Wurmi" kroch schon vor fünf Jahren über die Bildschirme der damaligen PCs. Von Pentium-Prozessoren war noch keine Rede, und das Spiel lebte eher vom Charme seiner Idee als von grafischen Staun-effekten. Die Programmierer Schenk und Horn haben den Würmerich in der Zwischenzeit ordentlich aufgemotzt und hetzen ihn jetzt erneut auf Äpfel und anderes Fallobst.

Möpp-möpp-möpp: Mühsam rappelt der Wurm mit seinen vielen Kugelsegmenten über den Bildschirm. Da, in einer entfernten Ecke, blinkt plötzlich ein leckerer Apfel auf. Sofort macht der hungrige Kriecher einen Schlenker und geht auf die Jagd nach der fruchtigen Beute. Dabei kann sein Körperende anscheinend nicht mehr mit dem Tempo des Vorderteils schritthalten – das Tier wird immer länger.



„Wurmi" ist ein echter Evergreen und bleibt allen Freunden guter Geschicklichkeitsspiele im Gedächtnis. Eine gut gemachte Neuauflage ist da sehr willkommen – ganz egal, ob das Spiel in seiner aktuellen Fassung dann „Worm" oder „Wurm" heißt – der Inhalt bleibt doch stets der gleiche. Wer Microsofts DirectX-Treiber in der Version 3.0 installiert hat (sie liegen übrigens der Demo von „3D Ultra Minigolf" bei), der kann sich in 99 Levels mit dem Wurm auf Futtersuche begeben und ihm dabei ein hoffentlich langes Leben bescheren. Das gestaltet sich gar nicht so einfach: Einmal losgelassen, ist das hungrige Tier nicht mehr zu bremsen und wird zu allem Überfluß auch noch ständig länger. Da heißt es, ganz auf die schnelle alle ausliegenden Äpfel aufzuessen, auf daß sich recht bald im Mauerwerk der Leveleinfassung eine Öffnung zeigen möge, die in den jeweils nächsten Level führt. Während der Wurm mit den Cursortasten über den mit Mauern in verschiedene Bereiche unterteilten Parcours hastet, wird sein Körper immer länger und länger und somit auch unhandlicher – Fahrer von Staatslimousinen kennen diesen Effekt aus ihrem Berufsalltag. Besonders fatal wirkt es sich beim Umherhasten im Level aus, wenn der Kopf des Würmerichs beim Hin- und Herwinden irgendein anderes Körperteil berührt oder gegen eine Mauer knallt. In solchen Fällen ist sofort eines von drei Leben verwirkt.

In unserer Light-Vollversion stehen 25 von insgesamt 99 Levels der Profiversion zur Verfügung. Die gewöhnliche Shareware-Fassung bietet nur 11. Bis zu vier Spieler dürfen sich übrigens gemeinsam an der Jagd nach Äpfeln und Punkten beteiligen – wer mag, kann nach Herzenslust auch im Netzwerk „wurmen".

Noch ein Wort zu den Light-Versionen

Im Gegensatz zu den Shareware-Versionen auf unserer Heft-CD müssen die Light-Versionen nicht nach Ablauf einer Testphase registriert werden – sie sind bereits bezahlt. Wir achten im übrigen sehr darauf, daß die Light-Versionen im Funktionsumfang zwischen der Shareware- und der regulärer Vollversion stehen.

Der Wurm 1.0 Light

System:	Windows 95, DirectX, Maus, Soundkarte
Autor:	Schenk & Horn, Gorch-Fock-Str. 39, 23669 Timmendorfer Strand
E-Mail:	sales@sharedirect.com
Internet:	http://www.sharedirect.com
Preis:	für unsere Leser gratis, 29 DM für Profi-Vollversion
Tip:	



Rats!

Rats! 1.0 Light

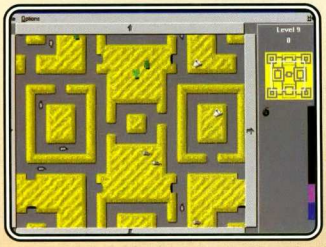
Ratten-plage



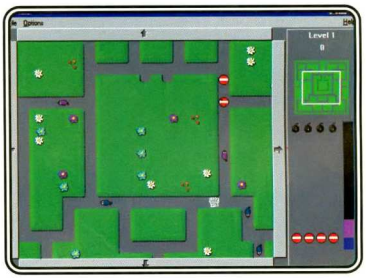
Ihr Rechner wurde anscheinend schon längere Zeit nicht mehr gesäubert: Im Arbeitsspeicher tummeln sich Ratten! Spielen Sie den Kammerjäger, und bereiten Sie den grauen Nagern den Garaus.

Eigenständige Spielideen sind rar, und allein das macht „Rats!" schon interessant. Hier der Plot: In einem grünen Park vermehren sich ungestört die Ratten. Da die grauen Nager nur in den Augen bestimmter Bevölkerungskreise als schützenswerte Geschöpfe gelten und für alle anderen Menschen nur ein Sinnbild für Dreck, Pestilenz und Angriffslust darstellen, muß der Kammerjäger her. Er hat die undankbare Aufgabe, die Vierbeiner mit dem speckigen Schwanz schneller zu vernichten, als diese sich vermehren können.

Das Spiel zeigt nach dem Start einer neuen Partie das Jagdrevier aus der Vogelperspektive. In den Gängen der Grünanlagen tummeln sich zu Beginn des Spiels nur ein paar graue Babyratten. Doch angesichts der üppig vorhandenen Grünkost wachsen die Nager schnell heran und verwandeln sich nach wenigen Sekunden in ausgewachsene, fortpflanzungsfähige Tiere. Die Männchen werden dabei in blauer Farbe gezeichnet,während die Weibchen pink erscheinen. Begegnet sich ein ein Pärchen auf dem Bilschirm, so hallt auch schon bald das das laute Liebesgeschnatter der hormontrunkenen Tiere penetrant aus den Multimedia-Boxen: Nachwuchs ist angesagt.



Radioaktive Helferlein



Um der Rattenplage zu begegnen, braucht man keinen Flötenmeister, der am Ende vielleicht doch bloß mit den Kindern des PC-Anwenders von dannen zieht – frei nach dem alten Hamelner Vorbild. Vielmehr liefert das Spiel selbst geeignete Hilfsmittel. Stoppschilder lassen sich etwa mit der Maus in den Gängen anbringen, um das Entkommen der Ratten zu verhindern. Schnell plazierte Bomben zerfetzen die Ratteriche und Rättinnen anschließend in ihre Einzelteile. Im Arsenal des Spielers befinden sich Giftköder, selbstausbreitende Giftwolken und radioaktive Strahlungsquellen, die alle Ratten in ihrem Wikungskreis unfruchtbar machen. Darüber hinaus können frei plazierbare Bio-Bomben die armen Tiere einer Geschlechtsumwandlung unterziehen.

Da das Terrain in alle Richtungen scrollt, ist es gar nicht leicht, der Übermacht Herr zu werden. Schaffen es die Ratten, sich übermäßig zu vermehren, so tragen sie ab einer bestimmten Populationsdichte den Sieg davon – der Level ist dann verloren. Schafft es wiederum der Spieler, wahlweise sämtliche Tiere oder nur die eines Geschlechts zu vernichten, so hält der nächste Level mit einem neuen Parkdesign und noch mehr Ratten eine stärkere Herausforderung bereit.

Unsere Light-Version von „Rats!" bietet wesentlich mehr Szenarien als die übliche Shareware-Fassung. So kann man die Rattenplage sowohl in den Grünanlagen als auch in einer Wüstenei bekämpfen: Insgesamt 18 Levels kommen da zusammen. Süchtig gewordene Kammerjäger bestellen die „echte" Vollversion mit zwei weiteren Welten und 18 neuen Levels.

Rats ! 1.0 Light

System:	Windows 95, Maus, Soundkarte
Autor:	Sean O'Connor, 62 Whitney Drive, Stevenage, Herts, SG1 4BJ, England
E-Mail:	spto@cityscape.co.uk
Internet:	http://www.cityscape.co.uk/users/gx96/
Preis:	für unsere Leser gratis, 40 DM für die Profiversion
Tip:	



Julietta 3.0

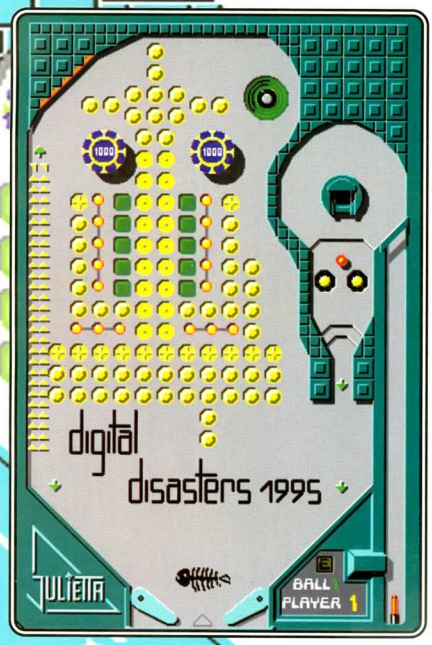
71 bunte Flippertische



Bis zu vier Flipperfreunde treten bei unserer Vollversion Julietta 3.0 zu einem spannenden Turnier an. Der Windows-Flipper unterhält Fans der zappeligen Kugel mit 71 verschiedenen Tischaufbauen. Wem das nicht ausreicht, der bastelt sich mit dem beiliegenden Editor seinen ganz persönlichen Flippertisch.

Flippern macht Spaß und muß auch keineswegs teuer sein. Bei unserer Vollversion von Julietta 3.0 kostet das Hantieren mit der dicken Silberkugel gleich gar nichts mehr: Der Bildschirmspaß für bis zu vier Spieler ist völlig kostenlos.

Julietta ist ein einfacher 3D-Flipper, der von seiner Grafik her nicht mit den bekannten Simulationen wie „Epic Pinball" oder „3D Ultra Pinball" konkurrieren kann. Julietta macht dieses Manko aber durch extreme Wandlungsfähigkeit wieder wett – in unserer Vollversion stehen insgesamt 71 verschiedene Tische zur Verfügung, die sich per Mausklick aktivieren und spielen lassen. Jeder einzelne Tisch wartet mit einem ganz eigenen Layout auf und verteilt die diversen Banden, Targets und Pitches so geschickt über den Parcours, daß sich die Spieler jedesmal eine ganz neue Strategie ausdenken müssen, um punkten zu können. Wem diese Vielfalt nicht ausreicht, der bastelt mit dem beiliegenden Editor ganz einfach eigene Tische im JUL-Format, die sich anschließend an Freunde und Bekannte weiterreichen lassen.



Um den Spielspaß während eines Turniers noch zu erhöhen, kann Julietta umfassend manipuliert werden. Im *Setup*-Dialog schalten Sie gezielt die standardmäßig deaktivierten Soundeffekte wieder ein, legen die Anzahl der Kugeln pro Spiel und Spieler fest und bestimmen das Tischgefälle sowie die Power der Banden.

Derzeit arbeitet der Programmierer Hubert Achthaler bereits wieder an einer neuen Version von Julietta, die mit einer stark verbesserten Grafik aufwarten wird.

Julietta 3.0

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Hubert Achthaler, Kongreßstr. 6, 52070 Aachen
E-Mail:	achthaler@t-online.de
Internet:	http://members.aol.com/achthaler/root.htm
Preis:	für unsere Leser gratis
Tip:	



Blood 1.0

Zombies im Blutrausch

Indizierungs-Gefahr nicht auf der Heft-CD! Wesen

Die **Blood-Shareware** (17 MB) gibt's unter http://www.blood.com oder bei CDV Software



Knarrend öffnet sich der Sargdeckel, und Sie sind wieder frei! Mit der Mistforke in der Hand suchen Sie schnell den Ausgang aus dem gruseligen Geisterschloß – und stoßen dabei auf Riesenspinnen, Zombies und diverse andere Monster. „Blood", der neue 3D-Shooter, ist da!





Noch vor kurzem haben die 3D-Ballerspiele der Bundesprüfstelle die Zornesröte auf die Wangen gezaubert: Ein Indizierungsantrag nach dem anderen wurde verfolgt. Professionelle Jugendschützer legten eine gänzlich ungewohnte Eile an den Tag, um die populären, aber meist unappetitlich-grausamen Ballerorgien von den PC-Festplatten der Kids zu verbannen. Der Krieg gegen das realitätsnahe 3D-Szenario scheint verloren: Inzwischen erhalten blutrünstige Shooter wie LucasArts' „Outlaws" sogar eine USK-Freigabe „ab 16 Jahren" und sind in den Regalen jedes Fachgeschäfts zu finden.

Auch die Shareware-Szene hält sich nicht länger zurück und setzt mit Spielen wie „Unreal", „Shadow Warrior" und „Prey" voll auf den Splatter-Trend. Das neueste 3D-Werk, diesmal aus den Studios von Monolith Software, nennt sich „Blood" und macht seinem Namen alle Ehre.

Der Anwender erwacht in einer Gruft, deren Deckel sich gleich nach dem Spielstart von selbst lüftet. Aha, diesmal darf man also selbst in die Rolle eines Untoten schlüpfen. Mit einem Druck auf die <A>-Taste springt man aus dem muffigen Loch heraus und findet sich in einem düsteren Schloß wieder – kein Laut ist zu hören. Doch schon nach wenigen Schritten öffnet sich unverhofft die Erde im Schloßhof und spuckt ziemlich verrottete Zombies aus, die viel zu schnell durch die Schatten eilen und versuchen, dem Spieler schon wieder sein Leben zu nehmen – dabei hat er es doch offenbar bereits eingebüßt. Das scheint die schleimigen Kreaturen jedoch nicht allzu stark zu beeindrucken. Dem Helden bleibt also nichts anderes übrig, als den nächststehenden Gegner mit der Mistforke zu attackieren. Nach einigen gezielten Stichen löst der sich blutspritzend in seine Bestandteile auf – Splatter-Freunde kommen voll auf ihre Kosten, während verantwortungsvolle Eltern ganz schnell den „Parental Lock" einschalten, um das Spiel mit einem Paßwort vor den Augen (und den spielwütigen Fingern) kleiner Kinder zu schützen.

„Blood" ist ein Spiel, bei dem es vor allem auf Geschwindigkeit ankommt. Während man maus- oder joystickgesteuert über den Untergrund hetzt, treten hier und dort weitere Zombies aus dem Boden, die dem Spieler ganz schön zusetzen können. Vermummte Priester bedienen sich der Maschinenpistole, um das Wort ihrer unheiligen Gottheiten zu verbreiten. Spinnen in nicht mehr erträglichen Ausmaßen machen die Levels unsicher, und allerlei undefinierbares Gewürm läßt sich ebenfalls nur mit Mühe auf Abstand halten.

Ganz klar, mit der Mistforke kommt man in „Blood" nicht weit. Zum Glück schweben ab und an Waffensymbole in der Luft, die sich durch Drüberlaufen aufnehmen lassen. Sie spendieren eine einfache Pistole, eine abgesägte Schrotflinte, eine echte Maschinenpistole oder sogar eine Plasma-Kanone, die ganze Wände beiseite pusten kann. Sehr interessant sind auch Dynamitstangen, die erst angezündet und dann geworfen werden. Leider brauchen neue Waffen auch Munition, und die gilt es erst einmal zu finden – sie ist oft in den Ecken der Räume versteckt oder bleibt zurück, wenn man besonders hartnäckige Feinde erledigt hat.

Schummeltricks

Wer den Kampf gegen die Untoten immer wieder verliert, der braucht das Abenteuer „Blood“ dennoch nicht abzuhaken. Schummeltricks helfen dabei, die Test-Levels der Shareware-Version heil zu überstehen. Um einen dieser Tricks zu verwenden, drücken Sie während des Spiels die Taste <T> und tippen dann eines der folgenden Wörter ein.

MPFKA	unbesiegbar
CAPINMYASS	unbesiegbar
ONERING	unbesiegbar
VOORHEES	kurzzeitig unbesiegbar
SPORK	200 Health-Punkte
COUSTEAU	200 Health-Punkte
LARACROFT	alle Waffen und unbegrenzte Munition
HONGKONG	alle Waffen und unbegrenzte Munition
IDAHO	alle Waffen und Munition
BUNZ	alle Waffen, Munition und doppelte Waffen
TEQUILA	doppelte Waffen
MONTANA	alle Gegenstände
SATCHEL	alle Gegenstände
GRISWOLD	volle Rüstung
KEYMASTER	alle Schlüssel
GOONIES	zeigt die komplette Level-Karte
SPIELBERG	Level-Warp
MARIO	Level-Warp
CALGON	Level-Warp
FUNKYSHOES	Superjump
JOJO	surrealer Modus





Achtung, häßlicher Zombie im Anmarsch!

Gruseln im Dunkeln

Monolith Software hat eine Betaversion von „Blood“ bereits im März ins Internet gestellt. Diese 350.000mal aus dem Netz gezogene 17-MB-Fassung zeigt allerdings noch nicht die feine Auflösung der „Final version“, wie sie inzwischen auf der Homepage von „Blood“ angeboten wird.

Trotzdem: Im Vergleich mit anderen High-End-3D-Shootern bleibt die Grafik von „Blood“ selbst in der höchsten Detail-Auflösung noch ein bißchen unscharf und kommt nicht an die grafische Qualität bekannter Ballerspiele heran, die hierzulande indiziert sind. Würde es sich um ein deutsches Programm handeln, so könnte man in der etwas verwaschenen Optik fast einen Trick vermuten, der einer Indizierung wegen zu großem Realismus vorgreifen würde. Tatsächlich scheint es aber bei Monolith aus technischen Gründen nicht zu mehr gereicht zu haben.

Fans des Genres stören sich allerdings nicht an einer pixeligen Tür, sondern freuen sich vielmehr über die rasante Action, die in der Vollversion über vier Episoden mit 34 Levels reicht und bei der es stundenlang Monster satt zu killen gibt. Darüber hinaus machen neue Feinde, aber vor allem neue Waffen wie etwa eine Voodoo-Puppe die Anschaffung einer Vollversion interessant. Natürlich kann auch „Blood“ wie all seine Vorgänger im Multiplayer- und im Deathmatch-Modus gespielt werden. Wer einen Internet-Zugang besitzt, der kann „Blood“ auch im TEN-Netzwerk (http://www.ten.com) zusammen mit vielen unbekannten Gamern angehen.

Zusammenfassend gesagt: „Blood“ ist ein neuer 3D-Shooter gehobener Qualität, der bereits in der Testversion langen Spielspaß verspricht. Für Grübler und Denker ist das Spiel ebenso ungeeignet wie für Kinder und Feingeister. Überzeugte Ballerfreunde mit Hornhaut am Daumen werden mit diesem Spiel allerdings voll auf ihre Kosten kommen.



Auf der Homepage von „Blood“ warten nicht nur die „Screamshots“ auf den Spieler, sondern auch viele kostenlose Add-ons und Patches.



Willkommen in der Hölle...

Blood 1.0

System:	Pentium-75, DOS ab 6.2, 16 MB RAM, 40 MB Festplattenplatz, VGA, Soundkarte
Autor:	Monolith Software
Vertrieb:	CDV Software GmbH, Neureuter Str. 37 b, 76185 Karlsruhe
Internet:	http://www.blood.com und http://www.cdv.de
Usenet:	alt.games.blood
Preis:	noch offen
Tip:	

Exile III – Ruined World 2.01

Gefangen in der Unterwelt

Das Fantasy-Spiel „Exile III“ entführt Sie in eine mittelalterliche Welt voll fremder Völker und unheilvoller Magie. Zusammen mit einigen Freunden sind Sie in der Unterwelt gestrandet und suchen nach einem Weg zurück ans Tageslicht. Das erweist sich jedoch als nicht so einfach.



Wenn man den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sieht...

Tolkien, Donaldson und andere bekannte Fantasy-Autoren grüßen recht herzlich: Das Spiel „Exile III“ läßt ihre Gedankenwelten am Bildschirm Wirklichkeit werden. Freunde epischer Fantasy-Romane bleiben nicht länger passiv, sondern greifen mit großer Freude selbst in die Handlung ein.



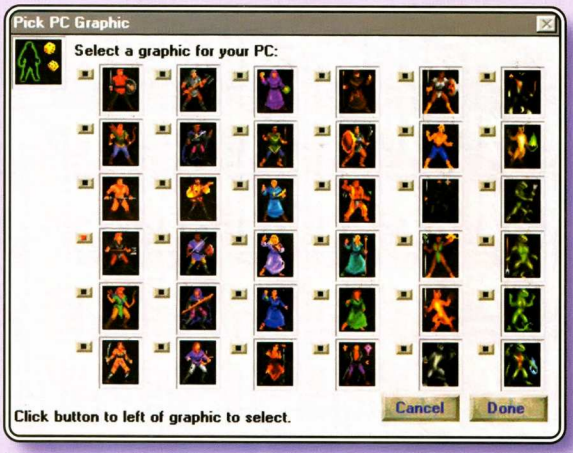
Auf geht's...

Wir befinden uns Kilometer unterhalb der Oberfläche eines fernen Planeten. Hier, in weitläufigen und dunklen Kavernen, leben Verstoßene, Räuber, Mörder, aber auch Zauberer, Monster und vielerlei geheimnisvolle Kreaturen. Man hat sich untereinander arrangiert, und regelrechte unterirdische Städte sind entstanden, in denen Menschen mit anderen Völkern halbwegs friedlich zusammenleben.

Der Spieler, der sich in dieser wahnwitzig umfangreichen Fantasy-Welt zurechtfinden möchte, startet mit einer vordefinierten „Party“ aus sechs Personen in das Abenteuer. Diese sechs Figuren bilden zusammen eine eingeschworene Einheit und werden stets gemeinsam fortbewegt – auch wenn auf dem Spielbildschirm immer nur der Anführer zu sehen ist. Jedes Mitglied der Party weist seine eigene Agenda auf und verfügt über charakteristische Fähigkeiten. Rollenspiel-Profis werden es sich nicht nehmen lassen, die Eigenheiten ihrer Figuren im beiliegenden Party-Editor umfassend und von Grund auf zu manipulieren.

Abrakadabra – oder wie ging das?

Nach dem Start wacht der Anführer der Rollenspiel-Truppe in seinem gemütlichen Schlafgemach auf. Die Szenerie wird dabei in hoher Auflösung und dreidimensional aus der Vogelperspektive gezeigt, so daß man sich als Spieler wie eine Art unsichtbarer schwebender Wächter fühlt, der die Geschicke seiner ihm Anbefohlenen steuert. Per Mausklick auf eine neue Position in den Räumen wird die Figur bewegt, ansonsten stehen deutlich gekennzeichnete Buttons bereit, um Aktionen auszulösen. Da gibt es etwa den Greif-Button, der sofort eine Liste mit allen im aktuellen Raum ausliegenden Gegenständen abruft. Oft zu



Neue Sinnbilder für die Mitglieder der Rollenspiel-Party.

vorschnell sackt der Spieler alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Wird er beim Stehlen beobachtet und erwischt, folgt die Strafe meist auf dem Fuße. In der Regel wird der Dieb dann von einer aufgebrachten Meute abgemurkst, und der Spieler muß wieder von vorn beginnen.

Daraus folgt, daß man sich in „Exile III" nicht so rücksichtslos wie in einem 3D-Shooter benehmen kann. Nicht jeder, dem man auf dem Bildschirm begegnet, ist als Feind einzustufen. Deswegen lohnt es sich, jede neu auftauchende Figur erst einmal mit dem Sprech-Button zu einen Gespräch einzuladen. Herumwuselnde Echsen, schöne Frauen oder grimmige Soldaten werden dabei erst nach ihrem Namen und dann nach einem Job gefragt. Sogar ein einfacher Wort-Parser steht zur Verfügung, damit man in englischer Sprache simple „Ich Tarzan, du Jane?"-Fragen formulieren kann.

Wird das Gespräch von fremder Seite durch eine vorschnell gezückte Schwertklinge abgebrochen, so kann auch der Spieler zu den Waffen greifen – und per Buttondruck seine bislang unsichtbaren Gefährten auf den Plan rufen. In Echtzeit geht es dann den Gegnern an den Kragen. Sind die eigenen Health-Punkte schneller aufgebraucht als die der Gegner, so benötigt man einen wahrlich starken Zauber, um einen abgestochenen Kumpel neu zu beleben.

Zaubersprüche hat „Exile III" natürlich auch in großer Vielfalt anzubieten. Um sie anzuwenden, brauchen die magiefähigen Figuren allerdings viele Erfahrungspunkte – und die gewinnt man erst nach und nach. Immerhin zeigt eine ständig verfügbare Übersicht an, welche Sprüche es gibt und was sie bewirken – da darf der Spieler schon einmal von den Möglichkeiten träumen, die er noch gar nicht nutzen kann.



Unfreundliche Höhlenmenschen geizen nicht mit Prügeln.

Vergiftete Pilze in der Suppe

„Exile III" bereitet auch Rollenspiel-Einsteigern viel Spaß, weil es bereits in der Testversion Hunderte von Dungeons und kompletten Städten zu erkunden gibt. Um das Umherreisen spannender zu gestalten, können die Spieler viele kleine und



Drachenfutter.

große „Jobs" anehmen, die bei einem positiven Abschluß sogar Geld einbringen – Geld, das dringend benötigt wird, um neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu kaufen.

Beim Auskundschaften des Szenarios darf man allerdings nicht zu forsch vorgehen. Eine voreilig berührte Rune läßt einem nicht nur die Haare elektrisiert zu Berge stehen. Und ein unachtsam gestreifter Busch kann eine Figur in Sekundenschnelle vergiften. Das Leben der Helden ist allgemein in einer Stadt sicherer als im Niemandsland des Exils – es sei denn, man klaut dummdreist die Waffen des Gildemeisters, der diesen frevelhaften Akt auch noch höchstpersönlich beobachtet.

„Exile III" ist komplexe Fantasy at its best – und für Laien wie für Rollenspielprofis eine wirklich intelligente und äußerst originelle Bereicherung der täglichen Spielekost.

Exile III – Ruined World 2.01

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Spiderweb Software, PO Box 85659, Seattle, WA 98145-1659, USA
Internet:	http://www.spidweb.com
E-Mail:	spidweb@aol.com
Preis:	ab 25 $
Tip:	

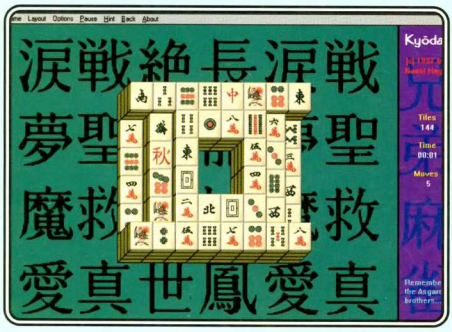
DAS SPIEL DER DRACHEN

Aus 144 kunstvoll geschnitzten Mahjongg-Steinen schichtet Kyodai einen dreidimensionalen „Drachen" auf. Das Ziel bei dieser fernöstlichen Bausteine-Patience besteht darin, die Stapelfigur wieder abzubauen, indem obenliegende Steine paarweise angeklickt werden. Kyodai ist eine kostenlose Mahjongg-Variante, und eine sehr hübsche noch dazu.



Unter dem Begriff „Mahjongg" verstehen Chinesen und Japaner ein Set aus 144 dicken Elfenbeinsteinen, die mit verschiedenen Symbolen versehen sind. Da gibt es Schellen, Bambus-Bilder und Schriftzeichen in verschiedenen Wertigkeiten, außerdem passend dazu Symbole für die vier Windrichtungen, für getrocknete Blumen und mystische Drachen.

Mit den 144 Spielsteinen kann man spannende Duelle mit Freunden austragen – das sogenannte Mannschafts-Mahjongg. Das Ganze läßt sich aber auch zum einsamen Zeitvertreib verwenden – ähnlich wie eine klassische Patience. In diesem Fall werden die 144 Steine zu einem „Drachen" aufgetürmt, der stets eine ganz bestimmte, traditionell geprägte Form aufweist. Das Ziel besteht dann nach dem Aufbauakt darin, den „Drachen" bis auf den letzten Stein wieder abzutragen. Das geschieht, indem man Paare gleicher Steine mit der Maus anklickt. Diese Steine lösen sich dann prompt auf. Das funktioniert allerdings nur dann, wenn die anvisierten Elemente eine freie rechte oder linke Seite aufweisen und gerade nicht von anderen Steinen blokkiert werden. Da es von jedem Motiv nur vier Vertreter gibt und man nur exakte Pärchen wegklicken kann, geht nicht jedes Spiel auf – oft kommt es vor, daß die letzten beiden Steine eines Pärchens genau aufeinanderliegen. Dann geht nichts mehr.



Bei jedem Start ein neuer Drache

Kyodai baut seinen Drachen bei jedem Spielstart komplett neu zusammen: Die 144 Steine liegen immer wieder auf einer neuen Position, so daß kein Drache wie der vorhergehende ist. Das Spiel verwendet ein Steineset, das sehr filigran gezeichnet ist und perfekt dreidimensional wirkt: Kyodai ist eine der schönsten Mahjongg-Umsetzungen aus der Shareware – und dazu auch noch kostenlos.

Wer sich an dem traditionellen Drachen sattgesehen hat, der lädt das alternative Layout „Big Hole", das alle Elemente im Viereck auftürmt. Da bei diesem Layout weniger Steine „frei"



zum Anklicken ausliegen, ist die Aufgabe hier natürlich schwieriger zu lösen. Alternativ zu den simulierten Holzsteinen, die standardmäßig zum Spielen verwendet werden, stehen bei Kyodai auch noch blau oder rot eingefärbte Spielsteine zur Verfügung, die optische Akzente setzen.

Eine Schummelhilfe, die verbleibende Pärchen anzeigt, und eine Undo-Funktion zum Zurücknehmen mißglückter Züge runden das wunderschön gestaltete Spiel ab.

Kyodai 1.21

System:	Windows 3.1, 256 Farben, Maus, Soundkarte
Autor:	Rene-Gilles Deberdt, 80 rue Gauthier, 62400 Bethune, Frankreich
E-Mail:	naoki@animanga.comv
Preis:	Freeware
Tip:	☆☆☆☆☆

Lucky 7 – Mooo-Lah! – Deuces Wild

Casino-Spiele



Zocken wie in Las Vegas, gewinnen wie ein „High Roller“: Diana Gruber weiß, was sie programmiert. Immerhin hat sie selbst jahrelang als Croupier in den besten Casinos von Las Vegas gearbeitet. Jetzt bringt sie Casino-Feeling pur auf den PC – für alle, die aus Geldmangel oder anderen Gründen daheim bleiben.

Diana Gruber verkörpert in Sachen Glücksspiel das, was man einen echten Insider nennt. Die smarte Dame lebt und arbeitet in Las Vegas, dem Spielerparadies mitten in der Wüste von Nevada, USA. In den Casinos werden Milliardenbeträge umgesetzt, und es gibt Fun rund um die Uhr.

Die junge Programmiererin hat das bunte Treiben nicht nur offline, sondern auch online lange genug passiv beobachtet. Mit der Zeit ist ihr aufgefallen, daß es bislang kaum ein Casino-Spiel für den Computer gibt, das die Oberflächen der wirklich aktuellen Slot Machines und Draw-Poker-Automaten verwendet. Die „modernen“ Automatensimulationen wirken für den Glücksspiel-Kenner bereits bei ihrem Erscheinen antiquiert und überholt – etwas ganz Neues muß her. Und so hat Diana geschwind 13 Casino-Spiele für Windows 95 programmiert, die auf der CD-ROM „Diana Gruber's 3D Casino Las Vegas“ zusammengefaßt sind und von ihrem Mann vertrieben werden. Einige dieser grafisch und spieltechnisch sehr hochwertigen Games stehen auch in einer Shareware-Version zur Verfügung.



Da gibt es etwa den Poker-Automaten **„Deuces Wild“**. Der progressive Jackpot erlaubt es, zwischen einer und fünf Münzen auf ein einzelnes Spiel zu setzen – die Höhe des Gewinns hängt dabei direkt mit der Höhe des Einsatzes zusammen. Nachdem der Spieler fünf Karten zugeteilt bekommen hat, markiert er per Mausklick die Karten, die er gern behalten möchte. Die verbleibenden Karten werden einmal ausgetauscht, dann steht das Ergebnis beim Draw Poker bereits fest. Bei „Deuces Wild“ gibt es einen Gewinn erst ab einem Dreier, ein Pärchen oder zwei zählen demnach gar nichts. Diese Einschränkung macht Sinn, da alle Karten mit der Aufschrift „2“ als Joker fungieren und jeden beliebigen Wert annehmen können. Deswegen gibt es in der Auszahlungsskala nicht nur einen Poker mit „4 of a kind“, sondern auch den noch lukrativeren Eintrag „5 of a kind“.

„Lucky Sevens“ ist ein Einarmiger Bandit, bei dem der Spieler – man höre und staune – ein Auto gewinnen kann. Der Porsche, der bei drei roten Siebenen den Besitzer wechselt, existiert zwar nur im Arbeitsspeicher des Rechners, aber eine nette Idee ist es dennoch. Der Spieler setzt jedenfalls bis zu drei Münzen auf eine Runde und zieht anschließend am Hebel, um die Rollen in Bewegung zu setzen. Neben den roten und silbernen Siebenen werden die bekannten „Bars“ gezeigt, die allerdings viel zu selten zu einer Gewinnlinie zusammenfinden.

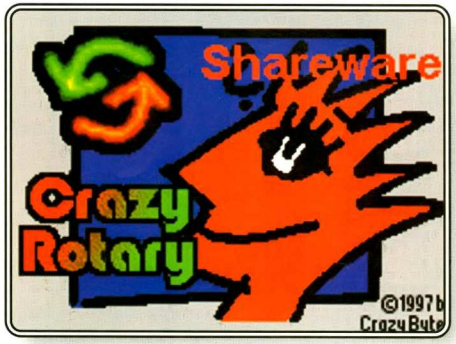
Die Krönung der Casino-Spiele ist das abgedrehte **„Mooo-Lah!“**, dessen Eingangsbildschirm eine Kuh mit Piercing-Schmuck und blau verspiegelter Sonnenbrille zeigt. Die solchermaßen verzierte Slot Machine erlaubt es, maximal zwei Coins auf die Payline zu setzen. Dabei drehen sich zunächst einmal die bekannten „Bar“-Zeichen auf den Slots. Sozusagen als Ersatz für die sonst so gern eingesetzten Kirschen gibt es diesmal Bilder von Kühen. Bereits eines dieser Huftiere läßt die Münzen im Auswurfschacht klingeln. Die für den Spieler lukrativen Kühe sind so aufdringlich, daß sie gelegentlich von selbst in die Payline springen, obwohl sie eigentlich darunter bleiben sollten. Und die blau bebrillten „Wild“-Kühe können als Joker jedes andere Bild ersetzen – auf diese Weise erhöhen sie ziemlich häufig die Gewinnausschüttung.

Lucky 7 – Mooo-Lah! – Deuces Wild

System:	Windows 95, 256 Farben, Maus, Soundkarte
Autor:	Ted Gruber Software, PO Box 13408, Las Vegas, NV 89112, USA
Internet:	http://www.3d-casino.com
Preis:	39,95 $ für die CD-ROM mit allen 13 Spielen
Tip:	

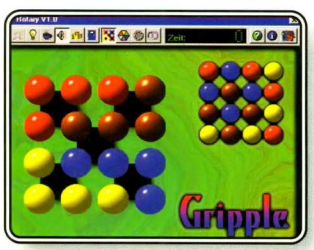
Crazy Rotary 1.0/1.95

Gib mir die Kugel!



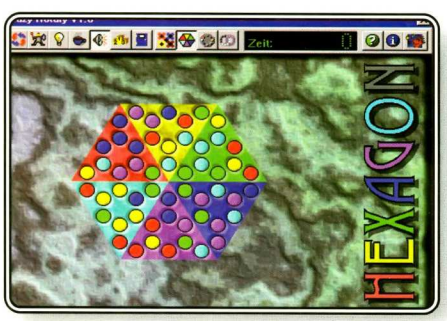
Tüftel-König Josef Stöckl legt mit „Crazy Rotary" sein neuestes Grübelspiel vor. Das grafisch um mehrere Qualitätsstufen nach oben gebeamte Spiel bietet vier knifflige Rätsel an, bei denen sich alles um bunte Kugeln dreht.

Die „Crazy"-Games des Österreichers Josef Stöckl erobern seit über einem Jahr über alle Landesgrenzen hinweg die PCs in Studierstuben, Amtszimmern und Hobbyräumen.



Nicht nur bei eingeschworenen Tüftel-Fans rufen Stöckls Kreationen Begeisterung hervor. Über zwei Dutzend Spiele für Windows brachte der Meister in den letzten Monaten heraus. Sie fordern den Geist, ohne dabei langweilig oder behäbig zu wirken, und liefern sozusagen digitalen Traubenzucker fürs Hirn.

Nach einer kurzen Schaffenspause meldet sich Stöckl jetzt mit seinem neuen Spiel „Crazy Rotary" zurück. Es bringt eine komplett neu gestaltete Oberfläche in Truecolor mit und geizt auch nicht mit gerenderten 3D-Elementen. In vier „Spielen im Spiel" dreht sich alles – wörtlich genommen – um bunte 3D-Kugeln, die auf dem Bildschirm nach bestimmten Regeln neu anzuordnen sind.



Das erste Spiel im Angebot nennt sich **„Gripple"**. Es zeigt fünf schwarze Quadrate, deren sämtliche Ecken mit je einer dicken, einfarbigen Kugel belegt sind. An vier Stellen teilen sich die Quadrate jeweils eine Kugel – das sind genau die Positionen, um die es im Spiel geht. Per Mausklick auf ein schwarzes Feld wird dieses um 90 Grad gedreht – und mit ihm wechseln natürlich die vier Kugeln in den Farben Rot, Blau, Gelb oder Braun die Position. Das Ziel besteht darin, durch Drehen der Quadrate die Kugeln so auszurichten, daß ein vorgegebenes Muster zusammengestellt wird.

Weiter geht es mit dem Spiel **„Hexagon"**, das in zwei Schwierigkeitsgraden mit unterschiedlich vielen Kugeln vorliegt. Die Grundfläche des Spieles ist ein Sechseck, das durch drei gerade Linien in sechs Dreiecke unterschiedlicher Farbe eingeteilt wird. Überall auf dem Feld liegen winzige einfarbige Kugeln aus, die jeweils zu sechst zu einem Mini-Sechseck zusammengefaßt sind. Durch Drehen der kleinen Felder kann man die Position der Kugeln ändern. Es gilt nun, alle Kugeln in die jeweils farblich passenden Bereiche des großen Sechsecks zu verschieben.

„Oktopus" wird gegen die Zeit gespielt. Auf dem Schirm sind neun Sechsecke zu sehen, die symmetrisch in drei Reihen ausgerichtet sind. Sie lassen sich per Mausklick um 90 Grad drehen. An den Außenkanten der Sechsecke sind bunte Kugeln verankert. Das Spiel gilt als gewonnen, wenn alle Kugeln, die sich bei benachbarten Sechsecken direkt gegenüberstehen, jeweils die gleiche Farbe aufweisen.

Ebenfalls sehr knifflig fällt das Spiel **„Wedding"** aus: In zwei Ringen, die sich an einer einzigen Stelle schneiden, befinden sich Kugeln in vier verschiedenen Farben. Die beiden Ringe lassen sich per Mausklick jeweils um eine Kugelposition drehen, wobei Kugeln vom einen Ring in den anderen wechseln können. Das Ziel besteht darin, die beiden Ringe so zu bestücken, daß ein vorgegebenes Kugelmuster erreicht wird. „Wedding" gibt es in vier Schwierigkeitsgraden mit unterschiedlich vielen Kugeln.

„Crazy Rotary" ist in der Testversion nicht eingeschränkt.

Crazy Rotary 1.0/1.95

System:	Windows 3.1/95, Truecolor-Modus, Maus, Soundkarte
Autor:	Josef Stöckl, Kundmanngasse 10/9, A-1030 Wien, Österreich
E-Mail:	106371.1776@compuserve.com
Preis:	20 DM
Tip:	MMMMM

Clone

Ballgefühl



So ein Ball führt wahrlich kein leichtes Leben – und wenn irgendwer oder irgendwas ihm ständig die Luft ablassen will, lebt er auch noch gefährlich. Wohl dem, der da nicht allein antreten muß, sondern einen gleichartigen Mitstreiter hat! Im neuen DOS-Spiel „Clone" wagen sich zwei geklonte Bälle an das Abenteuer heran, ein Fantasy-Land zu durchqueren. Knifflige Rätsel und spannende Gefechte warten auf den Spieler, der genügend Ballgefühl mitbringt.

Die Testversion von „Clone" lädt den geneigten Spieler dazu ein, sich in „Momack's Castle" zu verlustieren. Über zwanzig verschiedene Levels stehen hier zur Verfügung. Wer die durchgespielt hat, freut sich auf die Vollversion, die mit den zusätzlichen Episoden „Frozen Mountains", „Ground Bowels", „Candy Land", „Future Destiny" und „Kaos Realms" aufwartet – da kommen insgesamt 125 Levels in drei Schwierigkeitsstufen zusammen, die auf den verwöhnten Rätselfreund warten.

Gleich im ersten Level findet der Spieler die beiden blauen Bälle in einem verwinkelten Parcours voller tückischer Fallen vor. Das Ziel besteht darin, so schnell wie nur möglich den Ausweg aus dem Irrgarten zu finden – und zwar pronto, bevor die eigenen Energiereserven zur Neige gehen. Beide Bälle werden gleichzeitig mit den Cursortasten gesteuert. Diese Synchronsteuerung macht denn auch den besonderen Reiz von „Clone" aus. Um etwa die diversen Barrikaden im Level aufzulösen, müssen beide Bälle auf markierten Positionen stehenbleiben – sonst passiert auf dem Bildschirm gar nichts. Es ist aber gar nicht leicht, das blaue Zwillingsgespann so zu parken oder zu bewegen, daß tatsächlich beide Bälle eine anvisierte Position einnehmen. Hat man den Bogen erst einmal heraus, so lassen sich die Rätsel aber recht einfach knacken. Schwieriger wird es dann schon, wenn es darum geht, Kisten nach dem Sokoban-Prinzip auf leuchtende Zielfelder zu verschieben. Hier ist ein weiteres Mal gute Synchronisation gefragt – hat man einen der beiden Bälle nicht rechtzeitig an eine strategische Position beordert, landen die Kisten in der Sackgasse, und der Level muß von vorn begonnen werden.



Die „Clones" vor einem Irrgarten. Die Bälle dürfen sich nur in die Richtung der Pfeile bewegen

Von Level zu Level werden die Aufgaben und Rätsel immer komplexer. Schon bald muß man Mauern beiseite bomben oder Flüsse überqueren. Das klappt freilich nur, wenn die Bälle zuvor passende Power-ups aufgenommen haben. Diese Goodies verhelfen entweder zu einem Transportmittel, frischen den Vorrat an Dynamitstangen auf oder aktivieren diverse Schutzschilde, um Fallen zu entschärfen. Nach und nach füllen sich die Levels auch mit allerlei Finsterlingen, die sich glücklicherweise mit magischen Feuer- oder Eisschüssen umnieten lassen.

„Clone" ist ein DOS-Spiel, das trotz seiner vielen Levels so schnell keine Ermüdung oder auch nur Routine aufkommen läßt. Jeder Level ist für sich einzigartig und bietet eine ganz neue Tüftelaufgabe, die man nicht immer sofort in den Griff bekommt. Spannend bleibt stets auch die Frage, mit welchen Fallen wohl ein neuer Level aufwarten wird. Wird es eine Säuregrube sein, eine Blitze aussendende Donnerwolke, ein ballzerfetzendes Vakuum oder eine Selbstschußanlage, die spitze Pfeile auf den Weg schickt?

28 Songs, deren Abspielreihenfolge in einer Jukebox zu steuern ist, runden dieses Spiel ab, das sein Geld allemal wert ist.

Clone

System:	DOS, VGA, Soundkarte
Autor:	Antares Productions
Vertrieb:	Laser Point, P.O.Box 2378, Watsonville, CA 95077, USA/
Internet:	http://www.interlinx.qc.ca/~clone oder http://www.interlinx.qc.ca/~midk/antares
E-Mail:	kalich@got.net
Preis:	25 $
Tip:	🐰🐰🐰🐰

CheatMaster 2

Der Schummel-Profi

Kommerzielle Spiele aus den Regalen des Fachhandels kosten gutes Geld. Umso ärgerlicher ist es da, wenn man als Spieler prompt im ersten Level hängenbleibt und partout nicht mehr weiterkommt. Der „CheatMaster 2" leistet in solchen Fällen Schummelhilfe.

Manchmal könnte man sich regelrecht die Haare raufen. Da hat man gerade für über hundert Mark ein neues Spiel erstanden – und es bereits nach ein paar Minuten geschafft, die eigene Spielfigur in eine absolut hoffnungslose Lage zu bringen. Wer in einem Spiel partout nicht mehr weiterweiß, ständig einen verfrühten Heldentod stirbt oder schlicht und einfach mehr Power haben möchte, der macht sich auf die Suche nach geeigneten Hilfsmitteln. Mancher wird auf den einschlägigen Web-Sites im Internet fündig, mancher kauft eine Spielezeitschrift mit entsprechenden Tips-und-Tricks-Seiten, um sich hier einen „Cheat" zu besorgen. Dabei handelt es sich meistens um Schummelbefehle, die dem Kundigen nach der Eingabe während eines Spiels etwa Waffen und Schlüssel verschaffen oder Unverwundbarkeit verleihen.

Mario Telzer kennt sich mit Hintertürchen bei PC-Spielen hervorragend aus. In seinem Windows-Programm „CheatMaster 2" hat er die wichtigsten Tips zu 251 weitverbreiteten Games zusammengestellt. Bereits in der Shareware-Version läßt sich eine ganze Menge abfragen – etwa zu den Spielen „Abuse", „Alien Breed", „Ambermoon", „Apache Longbow", „Batman Forever", „Battle Beast" oder „Battle Isle III". Per Mausklick erfährt der Spieler, daß er in der Win95-Version von „Earthworm Jim" nur den Code „itsawonderful" eingeben muß, um sofort ein Extraleben zu erhalten. Und der Code „popquizhotshot" gibt dem mutierten Wurm Jim sogar 1000 neue Patronen in die glitschige Hand. Die Cheats betreffen aber nicht nur kommerzielle Games, sondern auch bekannte Shareware-Spiele wie „Cosmo", „Epic Pinball", „Highway Hunter" oder „Jazz Jackrabbit".



Lösungen von A bis Z

Über die Schummeltricks hinaus liefert „CheatMaster 2" auch regelrechte Komplettlösungen. Ausführliche Hilfen sind vor allem für Adventures und Rollenspiele gefragt: Hier wird in schriftlicher Form angegeben, was wann zu tun ist. „CheatMaster 2" stellt entsprechende Anleitungen für die Spiele „Alone in the Dark", „Alquidim", „Ecstatica", „Goblins 3", „Monkey Island 2", „Sam & Max", „Simon the Sorcerer 1 & 2", „Space Quest V" und „Vollgas" zur Verfügung. Da all diese Spiele schon älteren Datums sind, bleibt zu hoffen, daß der Autor bald einen „CheatMaster 3" mit aktuelleren Lösungen nachschiebt.

Der dritte Job des Programms besteht darin, dem Spielefan insgesamt 25 Freezer-Codes anzureichen. Dabei handelt es sich um Speicheradressen, die mit Hilfe des verbreiteten „Action Replay"-Moduls direkt in einer „eingefrorenen" Spielpartie manipuliert werden. Solche Freezer-Codes werden beispielsweise für „Elite II", „Eye of the Beholder", „Gods", „König der Löwen", „System Shock" und „Ultima Underworld II" geliefert.

Abgerundet wird das Programmpaket durch diverse Trainer. Diese Prgrämmchen beeinflussen gespeicherte Spielstands- und INI-Dateien verschiedener Games, wobei Parameter wie die Lebenskraft, das Barvermögen oder die Ausrüstung der Spielfigur verändert werden.

In der Shareware-Version des „CheatMaster 2" sind nur die Hälfte aller Tips und Tricks enthalten. Darüber hinaus hat man sämtliche Trainer-Routinen der Vollversion vorbehalten.



CheatMaster 2

System:	Windows 95, 256 Farben, Maus
Autor:	Mario Telzer, Neuhoferstraße 30, 14947 Schönefeld
E-Mail:	telzer@t-online.de
Preis:	ca. 29 DM
Tip:	MMM

Dynamite Joe 1.1

Fluchtversuche

Dynamite Joe verrottet seit Jahren in einem steinernen Gefängnis. Zum Glück hat er noch ein paar von seinen alten Dynamitstangen in der Zelle versteckt. Als der Moment günstig erscheint, wagt der leidgeprüfte Knastbruder den Ausbruch durch einen unterirdischen Fluchttunnel. Allein ist er dabei jedoch aufgeschmissen – bitte helfen Sie ihm!





Dynamite Joe ist beileibe kein Maulwurf. Doch da sein einziger Weg in die Freiheit durch massives Gestein führt, bleibt dem Sträfling nichts anderes übrig: Er muß graben, was die Fingernägel hergeben.

Das Motiv des frisch aus Frankreich eingetroffenen Spiels erinnert an den ewigen Ausbrecher Bobo, dessen klassische Comic-Abenteuer ebenfalls aus dem Land der Gallier stammen. Die Figur des freiheitsliebenden Dynamite Joe wird vom Spieler durch einen Parcours hindurchgesteuert, der nach Bedarf in eine von vier Richtungen scrollt. Mit den Cursortasten animiert man Joe zum Buddeln – so fräst er sich alsbald seinen Weg durch den steinigen Untergrund. Dabei wird er ständig von einer Handvoll blauer Gendarmen verfolgt. Die pflichtbewußten Kerlchen heften sich im frisch gegrabenen Tunnel zielstrebig an seine Fersen.

Das erste Ziel auf der Flucht sollte für Joe darin bestehen, die lästigen Verfolger loszuwerden. Zu diesem Zweck kann der Spieler per Druck auf die Leertaste eine Dynamitstange abwerfen, die den blauen Jungs äußerst schlecht bekommt. Ebensogut läßt sich die Spielfigur auch unter einem massiven Steinblock hindurchsteuern, der dann, in seiner Ruhe gestört, dem nachrückenden Gendarmen auf den Kopf fällt. Vorsicht ist geboten, wenn die solchermaßen mißhandelten Verfolger buchstäblich rot sehen und ihre Uniformen die Farbe wechseln. Die roten Flics schaffen es nämlich, selbst Löcher in die Wände zu hauen, um dem Flüchtling geschickt den Weg abzuschneiden. Prallt Joe mit einem seiner Verfolger zusammen, so ist sofort eines von drei Leben verwirkt. Zum Glück muß man das Spiel in diesem Fall nicht gleich wieder von vorn beginnen, sondern man kann die Flucht an Ort und Stelle wieder aufnehmen.

111 Schlüssel und laufende Suppenkessel

Überall im Gestein sind goldene Schlüssel versteckt, die bei einer Berührung aufgenommen werden und 50 Punkte einbringen. Schafft es der Spieler, alle 111 Schlüssel des Levels aufzusammeln, so gilt dieser als bestanden, und der nächste Parcours wird geladen. Einen Levelwechsel gibt es auch immer dann, wenn Joe alle Verfolger ausgeschaltet oder alle Bonusobjekte eingesammelt hat. Diese Objekte, fünf an der Zahl, haben die Form von laufenden Suppenkesseln und fallen ab und an unter lautem Sirenengeheul in den Parcours hinein.



Noch etwas: Wenn der letzte Polizist sein Wachhäuschen verlassen hat, verwandelt sich dieses in ein Tortenstück, das bei einer Berührung für 1000 Punkte gut ist. Verspeist Joe das angebotene Leckerli, so hat das allerdings Konsequenzen: Drei schwer motorisierte Polizeiwagen nehmen dann zusätzlich die Verfolgung auf.



Dynamite Joe 1.1

System:	Windows 3.1/95, 8 MB RAM, 256 Farben, Maus, Soundkarte
Autor:	C2V, BP 294, 75364 Paris Cedex 08, Frankreich
E-Mail:	games@ccv.fr
Preis:	199 Francs
Tip:	

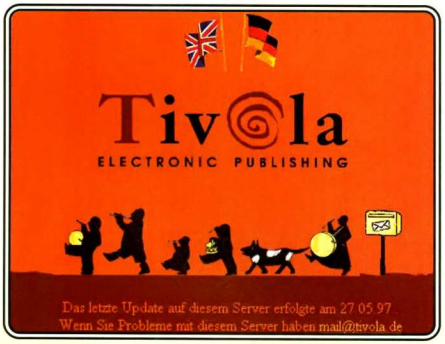
Spielefirmen im Internet

Tischlein-deck-dich

Es ist fast wie im Märchen: Kaum hat man den Web-Browser gestartet und sich im Internet auf die Seiten der Spieleentwickler gebeamt, decken diese auch schon softwaremäßig den Tisch: Es gibt Infos zu den kommenden Neuerscheinungen, Patches zu den bisherigen Games sowie Tips in Hülle und Fülle. Für den, der noch mehr will, kommt dann sozusagen der Knüppel-aus-dem-Sack, aber ein erfreulicher: megabyteweise kostenlose spielbare Demos, die für Stunden voller Spaß sorgen.



Wie so vieles im Leben hat auch die Unterhaltungssoftware für den PC vielerlei Gestalt. Anders ausgedrückt: Es gibt coole Spiele, und es gibt doofe Spiele. Beide Klassen von Programmen können gleich teuer sein, und im Regal lassen sie sich rein äußerlich nicht voneinander unterscheiden.



Tivola zeichnet verantwortlich für lustige und sehr niveauvolle Kinderspiele.

Den geplagten Geldbeutel schmerzt es sehr, wenn man einmal mehr auf eine kreischend bunte Verpackung und ein paar witzige Werbeslogans hereinfällt und ein teuer erstandenes Computerspiel sich zu Hause als grottenlangweiliger Blindgänger entpuppt. Dann bewahrheitet sich die alte Devise: „Traue keinem Klappentext unter 100 Zeilen!"

Viele Anwender schmökern aus Angst vor falscher Taschengeld-Investition in den einschlägigen Spielemagazinen, die am Kiosk zu finden sind, und versorgen sich auf diese Weise mit den mehr oder weniger repräsentativen Meinungen der verschiedenen Redaktionen. Zeitschriften haben aber immer eine Vorlaufzeit, die bis zu zwei Monate betragen kann. Außerdem läßt sich auf siebzig, hundert oder selbst zweihundert Seiten niemals jedes Spiel vorstellen und bewerten, das von den Softwarehäusern auf den aufgeblähten Markt losgelassen wird. So geht selbst dem eifrigen Zeitschriftenleser, was den aktuellen Spielemarkt angeht, noch einiges durch die Lappen.

Den allerneuesten Stand, und zwar in beliebiger Vielfalt, bekommt auf jeden Fall derjenige mit, der sich im Internet mit Neuigkeiten und Test-Software versorgt.

Jede große oder kleine Spielefirma ist im „Netz der Netze" mit einer eigenen Web-Site vertreten. Ein Besuch auf den bunten Seiten kann sich durchaus lohnen, weil hier stets die neuesten Produkte vorgestellt werden. Einzelne Programme werden online bereits beworben, wenn sie die Produktionsstätten noch gar nicht verlassen haben – so kann man sich schon Monate vor dem Verkaufsstart darüber informieren, was sich später im Fachhandel in der jeweiligen Spieleverpackung verbergen mag – und man kann im Freundeskreis mitreden. Das Schmökern im Preview-Teil der Web-Sites macht durchaus Sinn, weil es hier meist ausführlichere Texte und mehr Screenshots zu sehen gibt als auf den Verpackungen der fertigen Produkte. Alle Spielefirmen, die etwas auf sich halten, bieten außerdem spielbare Demos ihrer wichtigsten



Die Web-Site der US-Firma Activision

Programme im Internet an. Wer das Glück hat, auf einer schnellen Verbindung zu surfen, der zieht sich in weniger als einer Stunde eine Demo, die einen Umfang von 5 bis 20 Megabyte hat, auf die Festplatte und testet selbst, ob Spielidee, Grafik und Sound das halten können, was das jeweilige Softwarehaus in seinen Werbetexten verspricht.

Aber auch PC-Anwender, die bereits gängige Spiele besitzen und diese aktiv nutzen, kommen im Internet auf ihre Kosten. Viele Firmen stellen auf ihren Web-Sites kostenlose Patches zu ihren Produkten bereit, die nach der Installation bestimmte Programm-Bugs ausmerzen. Darüber hinaus gibt es online oft neue Missionsdateien, kostenlose Zusatz-Levels, praktische Schummeltricks oder gar auszudruckende Komplettlösungen – der Service wird im Netz großgeschrieben.

Da die Firmen ihre Kunden gern auf Dauer binden möchten, bieten sie auf ihren Web-Sites nicht selten Preisrätsel und andere Aktionen an. Per Mausklick kann man hier mitmachen und mit etwas Glück interessante Produkte gewinnen. Mitunter lohnt es sich auch, Spielesoftware über das Internet zu bestellen und ins Haus schicken zu lassen – das gilt besonders dann, wenn für bestimmte Programme Aktionen mit Preisreduzierung laufen.

Last but not least können sich Spielesüchtige bei den meisten Entwicklerfirmen auf Mailing-Listen setzen lassen und erhalten dann regelmäßig Infos über Neuerscheinungen und Aktionen kostenlos per E-Mail zugeschickt.

Spiele-Softwarehäuser im Internet

3D Realms Entertainment http://www.3drealms.com/	LucasArts http://www.lucasarts.com
7th level http://www.7thlevel.de	Maxis http://www.maxis.com
Accolade http://www.accolade.com/	Microprose http://www.microprose.com/
Activision http://www.activision.com/	Microsoft http://www.microsoft.de
Apogee http://www.apogee1.com	Mindscape http://www.mindscape.com
Blue Byte http://www.bluebyte.de/	Origin http://www.origin.ea.com
Bomico http://www.bomico.de/	Psygnosis http://www.psygnosis.com/
Broderbund http://www.broderbund.de	Raven Software http://www.ravensoft.com/
Bullfrog http://www.bullfrog.co.uk	Ravensburger http://www.ravensburger.de
CDV Software http://www.cdv.de/	SegaSoft http://www.segasoft.com/
DreamWorks Interactive http://www.dreamworksgames.com/	Shiny Entertainment http://www.shiny.com/
EIDOS Interactive http://www.eidosinteractive.com/	Sierra Coktel http://www.sierra.de
Electronic Arts http://www.ea.com/	Software2000 http://www.software2000.de/
Epic MegaGames http://www.epicgames.com/	Systhema http://www.systhema.de
Gremlin Interactive http://www.gremlin.com/	Tivola http://www.tivola.de
GT Interactive http://www.gtinteractive.com	Trilobyte http://www.tbyte.com/
ID Software http://www.idsoftware.com	Ubi Soft http://www.ubisoft.com/
Ikarion Software http://www.ikarion.com/	Virgin http://www.virgin.de
Interplay http://www.interplay.com	Westwood Studios http://www.westwood.com/



Sierra legt los: Das traditionell durch Adventures bekannte Haus bringt viele innovative Spiele der verschiedensten Genres heraus.



Microsoft stellt in seinem Spielebreich viele Demos zum Download bereit.

Wollen Sie mehr sehen?

Die CD-ROM von HOT CDs enthält über 700 Erotik-Fotos!





Jetzt im Handel für nur DM 12,90!

- **Vollversion:** Larry 7 Bildschirmschoner
- **Vollversion:** Erotikpuzzle mit 50 Girls
- 101x top-aktuelle Shareware
- Heiße Internetadressen

HOT CDs können Sie auch abonnieren:

Für nur DM 71,40 (DM 11,90 pro Heft anstatt DM 12,90 im Einzelverkauf) erhalten Sie die nächsten sechs Ausgaben druckfrisch per Post frei Haus. Der Versand erfolgt diskret im verschlossenen Umschlag. Füllen Sie bitte einfach den untenstehenden Coupon aus und senden Sie ihn per Post oder Fax. Wenn Sie das Heft nicht beschädigen wollen, verwenden Sie bitte eine Kopie oder schreiben Ihre Bestellung formlos auf ein Extrablatt.

Ja, ich möchte HOT CDs ab sofort im Abo beziehen. Für nur DM 71,40 erhalte ich die nächsten sechs Ausgaben regelmäßig und diskret im verschlossenen neutralen Umschlag frei Haus. Das Abo gilt zunächst für sechs Ausgaben und kann danach jederzeit gekündigt werden.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung. (Sie gehen kein Risiko ein – Ihre Bank ist verpflichtet, beanstandete Abbuchungen auf Anforderung rückgängig zu machen.)

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

☐ Verrechnungsscheck liegt bei (Einschreiben).

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

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

Datum, Unterschrift

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

Der Programmteil: 30 Top-Games

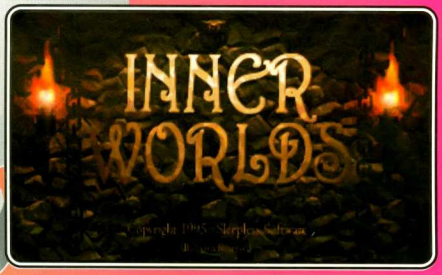


Spiele kompakt

Dem Redaktör ist nichts zu schwör: Bereits zum fünften Mal haben wir nächtelang CompuServe-Foren und Web-Sites heimgesucht, um die neuesten Shareware-Spiele aus den Datennetzen herunterzuladen. Nach der kritischen Begutachtung des Materials haben wir die folgenden Programme für DOS, Windows 3.1 und Win95 zu unseren „Top 30" gekürt. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen alle Neuheiten ausführlich vor.





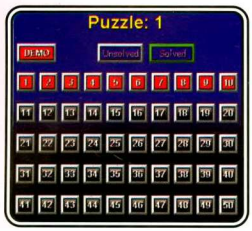


Axium Adventures 1.0 – Denkspiel
BasketBall ShootOut – Geschicklichkeitsspiel
Cal's Brain Strain 3.01 – Patience
Crazy Crack 2.0 – Breakout-Clone
CyClones Demo 1.0 – 3D-Shooter
Diaggle 1.1 – Denkspiel
Flaps 1.0 – Geschicklichkeitsspiel
Golph Episode 4 – 3D-Brettspiel für 4 Personen
Grav Balls – Geschicklichkeitsspiel
Inner Worlds 1.1 – 3D-Adventure
Interpose Tiny Demo 1.0 – Weltraum-Ballerspiel
Jigsaw Glamour 1.0 – Erotisches Puzzlespiel
Lomax Coltris – farbenprächtige „Columns"-Variante
Mini Draw Poker v1.0 – Pokerspiel
NSH Cards 2.0 – Patience
Plasma Zone Demo – Tetris-artiges Legespiel
Powball 1.0 – Breakout-Clone
Pulse 1.0 – Geschicklichkeitsspiel
Pyramad – Brettlegespiel
Quiver 1.02 – 3D-Shooter
Radon 1.10 – Tetris-Variante
Rainbow Balls – Brettspiel
Raly Racers – Action-Autorennen
Shadow Caster – 3D-Shooter
Skynet Demo 1.0 – 3D-Shooter
Sokoblue 2.0 – Sokoban-Clone
Tetris-Pack – 5 kostenlose Tetris-Varianten
Think 1.0 – Sokoban-Clone
Win Sensual Jack – erotisches Blackjack-Spiel
Yendorian Tales Book I – Chapter 2 – 3D-Fantasy-Adventure

Axium Adventures 1.0

Galaktisches Rätselraten

Millionen Lichtjahre von uns entfernt schwebt die Galaxis Axium durch das All. 50 Planeten kreisen um die Sonnen dieser Sternenballung – und jeder davon birgt ein eigenes Geheimnis. Wer sämtliche Aufgaben löst, der kann anschließend vielleicht auch das Rätsel von Axium knacken. Knobelfreunde reiben sich jedenfalls die Hände – hier darf gegrübelt werden.



Freie Levelwahl für freie Astronauten!

Auf jedem der 50 Planeten innerhalb der Axium-Galaxis steht ein einsamer Tempel, der nur aus einem einzelnen Raum besteht. Da staunen die Menschen im Jahre 2143 nicht schlecht, als sie mit ihren ersten überlichtschnellen Raumschiffen das All zu erkunden beginnen und dabei auf Axium stoßen.



Ganz schön knifflig: Leider gibt es keine Priester, die einem den Ausweg aus dem Tempel zeigen.

Betritt ein Astronaut einen der Tempel, so ist er sogleich gefangen in einem Parcours, der nur mit viel Köpfchen und Gehirnschmalz wieder verlassen werden kann. Irgendwo auf dem rechteckigen Terrain ist ein goldener Schlüssel versteckt, der perfekt in das Schloß der einzigen Ausgangstür paßt. Das Streben des Spielers sollte es demnach sein, diesen Schlüssel in seinen Besitz zu bringen und anschließend schleunigst zur Tür zu rennen. Natürlich wäre das Spiel schnell gelöst, wenn es keine Schikanen gäbe, die genau dies zu verhindern wüßten. Und so verbarrikadieren oft genug Laserstrahlen den Weg zurück in die Freiheit. Damit man nicht im gebündelten Licht verschmort, schiebt man Bälle in den Laserstrahl, die diesen sofort unterbrechen. Leider lassen sich die einmal in Bewegung gesetzten Bälle nur von einem handfesten Hindernis wieder stoppen. Um ihren Weg zielgerichtet zu lenken, werden nach dem Sokoban-Prinzip Kisten neu plaziert, die den Flug der Bälle abpuffern sollen.

Viel zu leicht bugsiert sich der Spieler mit seinen vielen Hilfsmitteln in eine aussichtslose Sackgasse. Da hat man dann auch bald kein Auge mehr für Tore, die nur in einer Richtung zu passieren sind, für Fallgruben oder grüne Schaumstoffbarrieren, die sich per Schalterdruck komplett auflösen lassen.

In der Testversion des Programms lassen sich zehn von 50 Levels spielen.

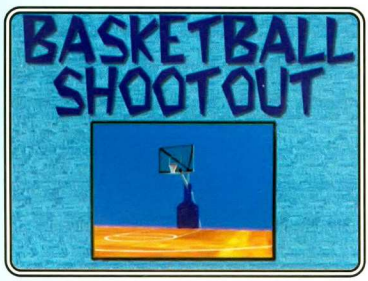
Axium Adventures 1.0

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Soleau Software, 163 Amsterdam Avenue Suite 213, New York, NY 10023, USA
E-Mail:	70407.1730@compuserve.com
Internet:	http://www.soleau.com
Preis:	18 $
Tip:	

BasketBall ShootOut

Korbwurf!

Sie sind viel zu kurz geraten, um Basketball zu spielen? Sie haben kein Ballgefühl, bei Ihnen zittern die Finger? Kein Problem! Das Spiel „BasketBall ShootOut" weckt den Magic Johnson in Ihnen – selbst wenn Sie nur ein Spargeltarzan ohne Muckis sind.



Lange Männer in kurzen Hosen – Basketball ist ein Sport, der in den USA die Massen elektrisiert, aber in Deutschland einfach nicht den zündenden Funken hervorbringt. In Amerika hat jeder Familienvater, der etwas auf sich hält, einen Basketballkorb an den Dachbalken der Garage angenietet – damit die Kleinen schon einmal fleißig trainieren können. Früh übt sich, was später ein gutbezahlter Profisportler werden möchte.

Mit der Simulation „BasketBall ShootOut" kommt der Korbballsport amerikanischen Zuschnitts auch auf deutsche PCs. Wer zwar basketballbegeistert, aber für das Spiel der Zwei-Meter-Männer zu klein geraten ist, kein Ballgefühl oder schlichtweg etwas gegen Rempeleien mit durchgeschwitzten Leuten hat, der kann allein und im eigenen Stübchen mit einem Programm wie diesem trainieren.

„BasketBall ShootOut" zeigt einen Basketballkorb in 3D-Darstellung aus der Perspektive eines Spielers, der in gebührendem Abstand schräg links vor dem hohen Netz steht. Von zehn Bällen muß man nun fünf in den Korb bringen, um in der Simulation voranzukommen. Das Werfen will geübt sein – das gilt auch beim simulierten Sport auf dem Bildschirm. Zur Realisation der Würfe blendet das Spiel eine schmale Leiste mit einem symbolisierten Korb ein. Der Ball schnellt von links darauf zu. Schafft man es, genau bei einer Berührung des Korbes die linke Maustaste zu drücken, so fliegt der Ball auch im großen Bildschirm animiert ins Ziel – und drin ist er! Leider erwischt man den richtigen Moment nicht immer, und so geht mancher Ball weit daneben. „BasketBall ShootOut" ist streng – wenn nur sechs der zehn Bälle am Ziel vorbeigehen, ist das Spiel sofort beendet. Schafft man es allerdings, fünf Körbe zu werfen, so dreht sich der Blickwinkel um ein paar Grad, und der Werfer bezieht nun genau vis-a-vis des Korbes Stellung. Nach weiteren fünf Treffern wechselt die Perspektive erneut – es sind insgesamt vier Wurfserien, die man auf diese Weise zu bewältigen hat. Schafft es der Spieler, alle 20 Bälle in den Korb zu schmettern, so beginnt eine neue Runde. Dann dürfen Sie nur noch achtmal in jeder Position werfen, um fünf Körbe zu erzielen. In jeder weiteren Runde reduziert sich die Anzahl der Versuche um einen weiteren Wurf – ganz schön knifflig, diese Simulation!

BasketBall ShootOut

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	TC Consulting Inc., PO Box 277, Hazel Crest, IL 60429-0277, USA
E-Mail:	stanchat@interaccess.com
Preis:	7,95 $
Tip:	

Cal's Brain Strain 3.01

Rechenspiele

Freunde einer guten Patience fühlen sich von „Cal's Brain Strain" in besonderer Weise gefordert: Beim Anlegen der Karten müssen Matheaufgaben gelöst werden. Der Spieler muß also nicht nur Kombinationsvermögen und Geduld, sondern auch zumindest Spaß am Addieren mitbringen

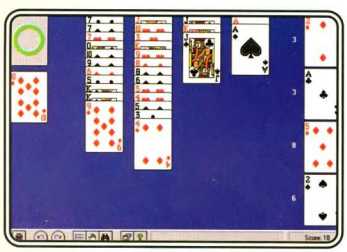
Patience-Umsetzungen für den PC büßen auch ein knappes Jahrzehnt nach dem ersten Erscheinen des Windows-„Solitaire" nichts von ihrer Faszination ein. Vielleicht schaffen Omas speckige Patience-Karten es nicht unbedingt, das rechte Feuer zu entfachen. Wenn es aber darum geht, am Computer Karten zu dreschen, kann sich auf einmal selbst der sonst so desinteressierte Enkel nicht mehr zurückhalten.

Die meisten Patiencen sind mehr oder weniger Glücksspiele, bei denen eher der Zufall als der Verstand über Aufgehen oder Nichtaufgehen entscheidet. Das gilt jedoch ganz und gar nicht für „Cal's Brain Strain", das sich sogar perfekt im Mathematikkurs einer Grundschule behaupten könnte: Hier darf nämlich gerechnet werden, was das Zeug hält.

Zu Beginn einer Partie legt das Programm jeweils eine Karte auf vier Anlageplätzen aus. Auf das erste Feld kommt ein As, auf das zweite eine Zwei, dann folgen eine Drei und schließlich eine Vier. Der Spieler ahnt es bereits – die verbleibenden Karten des Decks müssen auf diesen vier Kartenstapeln angelegt werden. Dabei gilt es diesmal nicht, die Stapel in der Farbe zu bedienen und neue Karten stets so abzulegen, daß sie einen um eins höheren Wert aufzeigen als die bereits ausliegenden.

Bei „Cal's Brain Strain" steht die Mathematik im Vordergrund. Das bedeutet: Auf dem ersten Stapel müssen Karten mit einem Wert +1 abgelegt werden. Das As nimmt demnach erst eine Zwei, dann eine Drei und nachfolgend eine Vier entgegen. Auf dem zweiten Stapel müssen die Karten mit dem Wert +2 folgen. Die ausliegende Karte Zwei verlangt also nach einer Vier, dann nach einer Sechs, einer Acht und einer Zehn. Folgerichtigerweise ist dann auf dem dritten Stapel der Wert +3 angesagt, auf dem vierten schließlich +4.

Neue Karten werden von einem Kartenstock aufgenommen. Passen sie gerade einmal nicht auf einen der vier Foundation-Plätze, so lassen sie sich auf vier „Müllhalden" zwischenlagern. Allerdings ist es immer nur möglich, die oberste Karte von einer solchen „Halde" wieder ins Spiel zu bringen. Da heißt es schon, diese vorübergehende Ablage mit System und Köpfchen zu nutzen, sonst geht die Patience nie auf.



Mist – diese Patience ist nicht aufgegangen.

Cal's Brain Strain 3.01

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Dartcy Productions, PO Box 714, Carmel, NY 10512, USA
E-Mail:	104336.1735@compuserve.com
Internet:	http://members.aol.com/dartcypro/
Preis:	7 $
Tip:	✌✌✌

Crazy Crack 2.0

Verrücktes Mauerwerk

Wenn Ihnen ein Programm hübsch gemauerte Steinreihen in den Weg legt, dann kann es sich dabei nur um einen Breakout-Clone handeln. Eine der beliebtesten Varianten des Klassikers nennt sich „Crazy Crack" und liegt seit kurzem in einer neuen Version vor.

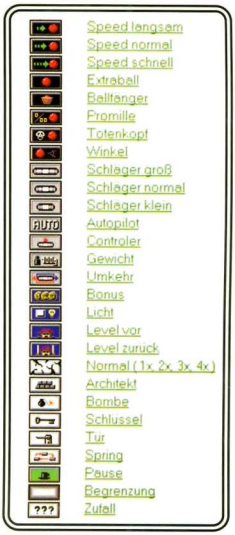
Die Berliner Mauer ist weg, die chinesische steht noch immer. Passionierte Mauerspechte, denen die Betätigung an dem fernöstlichen Jahrhundertbauwerk zu aufwendig oder zu riskant ist, können ihre Abbruchgelüste auch beim Spielen am heimischen PC auslassen: Packen wir's an!

Die deutsche Breakout-Variante „Crazy Crack" holt in der Vollversion gleich zweihundert verschiedene Mauern auf den Schirm – in der Testversion sind es immerhin noch zehn, die es einzureißen gilt.

In jedem Level errichtet „Crazy Crack" eine neue Mauer aus lauter kleinen, äußerst sensiblen Bausteinen. Mit dem Crackball und einem Schläger wagt sich der Spieler an die destruktive Aufgabe heran, das Mauerwerk gleich wieder abzutragen. Trifft der Crackball einen Stein, so löst sich dieser in der Regel sofort auf – nur einige spezielle Steine brauchen einen zweiten Anstoß, um in ihre Bestandteile zu zerfallen. Nach jeder Berührung mit dem Mauerwerk prallt der Crackball wieder ab und muß mit dem nur horizontal beweglichen Schläger wieder ins Spiel gebracht werden. Schwirrt ein Ball am Schläger vorbei ins Aus, so ist ein Leben verwirkt – zum Glück hat man aber fünf davon.

Etliche Steine bergen Überraschungen und lösen bei einem Ballkontakt die verrücktesten Situationen aus. Da gibt es „Auto"-Steine, die den Schläger so lange automatisch fernsteuern, bis sie ein zweites Mal getroffen werden. Sehr hinterhältig sind diejenigen Mauersteine, die sofort damit beginnen, entstandene Lücken wieder aufzufüllen. Andere verwandeln den Ball in einen Totenkopf, den man mit dem Schläger nicht mehr berühren darf, oder sie zünden eine Bombe, die ganze Abschnitte aus dem Mauerwerk reißt.

Es macht Spaß, die grafisch hervorragende Breakout-Variante „Crazy Crack" zu spielen – nicht zuletzt wegen der vielen Überraschungen, die das Programm zu bieten hat. In der Vollversion steht zusätzlich ein Level-Editor zur Verfügung



Die Übersicht der „Spezialsteine", die es bei „Crazy Crack" abzuschießen gilt.

Crazy Crack 2.0

System:	386, DOS ab 3.3, 4 MB RAM als XMS, Soundkarte
Autor:	CreaTeam Flensburg, Postfach 1340, 24903 Flensburg
Preis:	49 DM
Tip:	✌✌✌✌

CyClones Demo 1.0

Gefangen!

„CyClones“ ist keine Neuheit auf dem Spielemarkt und hat bereits einige Jahre auf dem digitalen Buckel. Allerdings wurde das Raven-Produkt hierzulande immer etwas stiefmütterlich behandelt. So gibt es auch heute viele, die „CyClones“ noch nicht kennen. Dabei kann der 3D-Shooter immer noch mächtig auftrumpfen und den Spieler zu einer spannenden Ballerorgie verführen.

Die amerikanische Entwicklerfirma Raven Software ist Ballerfreunden nicht unbekannt. Immerhin hat das Raven-Team mit Spielen wie „Black Crypt“ und „Hexen“ ein kleines Kapitel Software-Geschichte mitgeschrieben. Auf der Web-Site des Unternehmens werden seit kurzem nicht nur die neuen Projekte unterstützt, sondern auch ältere Demos zum Download feilgeboten – hier haben wir gleich zugeschlagen.



Achtung, grimmige Wärter voraus!

„CyClones“ ist ein 3D-Shooter mit einer überraschend feinen und detaillierten Grafik. Der Held, aus dessen Augen die Szenerie gezeigt wird, erwacht in einer modern ausgestatteten Zelle in einem gigantischen Gebäude aus Stahl und Beton. Vor ihm liegt ein Wächter, der anscheinend gerade eben überwältigt worden ist, gekrümmt am Boden. Ein Blick reicht aus, und schon wechselt eine Keycard für das Türschloß den Besitzer – der Weg nach draußen ist frei.

Die Steuerung von „CyClones“ ist leider gewöhnungsbedürftig, da der Spieler mit den Cursortasten nur den Gewehrlauf in der Hand seiner Figur ausrichtet. Um den Helden zu bewegen, muß man die rechte Maustaste drücken, während man das digitale Nagetier ganz behutsam in die gewünschte Richtung schiebt. Spätestens wenn die plötzlich auftauchenden Feinde aus allen Richtungen ballern, was das Zeug hält, bleibt keine Zeit mehr, um sich auf die sensible Steuerung zu besinnen – im Kugelhagel geht der Spieler wehrlos unter. Die rechte Maustaste dient übrigens auch dazu, Gegenstände einzusetzen oder Türen zu öffnen.

Bei all dem sollte man aber auch die linke Maustaste keinesfalls außer acht lassen. Sie gibt Dauerfeuer mit der erbeuteten Waffe. Und Dauerfeuer ist wirklich vonnöten, um glubschäugige Aliens in den verbleibenden Zellen oder die gutbewaffneten Wächter aus dem Weg zu räumen. Die Demoversion wartet mit einem kostenlosen Probelevel auf, in der Vollversion wird freilich noch mehr Action geboten.

CyClones Demo 1.0

System:	DOS, Soundkarte
Autor:	Raven Software
Internet:	http://www.ravensoft.com
Preis:	keine Angabe
Tip:	

Diaggle 1.1

Pyramidenzauber

„Diaggle“ nennt sich eine neue bunte Tetris-Variante, bei der es zur Abwechslung einmal Dreiecke regnet. Die vom Himmel fallende Bausteine müssen in einer Pyramide so aufgeschichtet werden, daß eine komplette Diagonallinie nur Dreiecke der gleichen Farbe aufweist. Dann erst lösen sich die betreffenden Teile auf und machen neuen Dreiecken Platz.



Der Rang des Spielers steigt mit seinen Punkten. Wir haben es nur bis zum „Novice“ (Neuling) geschafft.

Haben Sie auch manchmal das Gefühl, in puncto Tetris schon alles gesehen und gespielt zu haben? Irrtum! Wann immer man glaubt, alle erdenklichen Tetris-Varianten bereits zu kennen, läßt sich ein Programmierer doch wieder etwas Neues einfallen. William Soleau plaziert zum Beispiel eine Pyramide mitten auf dem Boden eines Tetris-Schachts – zu bestaunen ist diese Konstruktion im Windows-Spiel „Diaggle“. Die Pyramide ist zu Beginn einer Partie noch vollkommen leer und dazu auch noch mit Linien in lauter kleine Dreiecke unterteilt, die abwechselt auf der Spitze stehen oder auf einer Seite liegen.

Von oben fallen regelmäßig kleine Dreiecke in den Schacht hinein, die rot oder grün gefärbt sind. Diese Bausteine lassen sich mit den Cursortasten nach rechts oder links schubsen. Am besten lenkt man sie so, daß sie mitten im Pyramiden-Drahtgestell den Boden berühren. Für jedes in der Pyramide plazierte Dreieck erhält der Spieler Punkte gutgeschrieben. Fliegt ein Dreieck an der Pyramide vorbei, so werden dafür entsprechend Punkte abgezogen. Erschwerend kommt bei „Diaggle“ hinzu, daß die in den Schacht hineinsegelnden Dreiecke mal mit der Spitze und mal mit einer Seitenfläche nach unten zeigen. In der Pyramide muß ihre Ausrichtung aber genau der Drahtgitterkennzeichnung entsprechen – ansonsten versperren sie wertvolle Stellfläche, indem sie zwischeneinander Löcher entstehen lassen..

Da die Pyramide insgesamt nur wenige Dreiecke aufnehmen kann, muß es eine Möglichkeit geben, Platz zu schaffen: Vom Boden der Pyramide aus gehen acht Diagonalen aus, die je nach Lage mit mehr oder weniger Dreiecken aufzufüllen sind. Schafft man es, eine Diagonale vollständig mit Dreiecken einer Farbe zu füllen, so entsteht ein „Diaggle“. Die entsprechenden Steine lösen sich prompt auf, und der Spieler erhält viele Bonuspunkte gutgeschrieben. Jokersteine mit dem Aufdruck „Wild“ können übrigens beide Farben annehmen und auf diese Weise dabei helfen, die diagonalen Reihen noch schneller zu bilden.

Diaggle 1.1

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Soleau Software, 163 Amsterdam Avenue Suite 213, New York, NY 10023, USA
E-Mail:	70407.1730@compuserve.com
Internet:	http://www.soleau.com
Preis:	18 $
Tip:	

Flaps 1.0

Murmelspaß

Von Soleau Software kommt ein neues Geschicklichkeitsspiel, das Erinnerungen an die Kindheit weckt: Jonglieren Sie mit bunten Murmeln, und sorgen Sie dafür, daß die Glaskugeln immer in den jeweils richtigen Slot einer Murmelbahn rutschen.

Kindheitserinnerungen werden wach, wenn „Flaps" eine schrägstehende Murmelbahn auf den PC-Bildschirm malt. Dann entläßt das Programm im steten Rhythmus Murmeln in die Bahn – abwechselnd von links und rechts oben. Sie werden auf ihrem Weg von mehreren schiefstehenden Banden immer wieder in neue Richtungen abgelenkt. Das Ziel des Spielers besteht bei „Flaps" darin, den langsamen Lauf der Murmel so geschickt zu beeinflussen, daß am unteren Ende der Bahn acht Slots mit je einer Murmel gefüllt werden. Das ist – Sie ahnen es bereits – gar nicht so einfach.



Lassen Sie die Murmeln in die acht Slots am Ende der Bahn rollen.

Während eine Murmel fällt, können Sie die einzelnen Banden auf dem Bildschirm per Mausklick neu ausrichten und somit die Kugel wahlweise nach rechts oder nach links lenken. Bei diesen Bemühungen muß man schnell agieren. Wird eine Kugel bereits unterwegs aufgehalten, weil zwei Banden eine V-förmige Tasche bilden, so lösen sich nicht nur die Kugel, sondern auch gleich noch die beiden Banden auf. Das kann für den Spielverlauf fatal sein, weil man die Banden unbedingt benötigt, um den Lauf der Kugeln zu beeinflussen. Hinzu kommt, daß „Flaps" die Murmeln pro Level nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung stellt. Hat man diese Murmeln verbraucht, ohne daß alle Slots gefüllt sind, so gilt das Spiel als verloren. Der jeweilige Vorrat ist wie folgt bemessen:

Levels 1–4: 25 Murmeln pro Level
Levels 5–19: 20 Murmeln pro Level
Levels 20–25: 15 Murmeln pro Level

Der erste Level von „Flaps" ist noch recht einfach zu knacken, weil das Spiel zunächst nur rote Kugeln anreicht. Im zweiten Level gibt es allerdings bereits zwei verschiedene Murmeltypen, nämlich rote und grüne. Sie müssen in die entsprechend farblich markierten Slots am Ende der Bahn befördert werden. Vorsicht: Landet etwa eine rote Kugel in einem bereits belegten grünen Slot, so lösen sich beide Kugeln umgehend auf, und es hagelt Minuspunkte. Jeder einzelne Level hält eine eigene Aufgabe bereit und fordert den Spieler neu heraus. Besonders geschickte Murmelroller dürfen sich freuen: In den höheren Levels können sie gleich mit vier verschiedenen Farben jonglieren.

Bei der Shareware-Version lassen sich 7 von 25 Levels spielen.

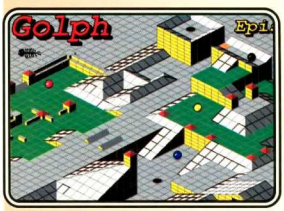
Flaps 1.0

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Soleau Software, 163 Amsterdam Avenue, Suite 213, New York, NY 10023, USA
E-Mail:	70407.1730@ compuserve.com
Internet:	http://www.soleau.com
Preis:	18 $
Tip:	

Golph 4

Von allem etwas

„Golph" ist ein Computerspiel, das sich hemmungslos im Regelfundus von Minigolf, Flipper, Billard und Mensch-ärgere-dich-nicht bedient. Das Resultat ist spannendes 3D-Geschicklichkeitstraining, bei dem bis zu vier Personen gegeneinander antreten können.



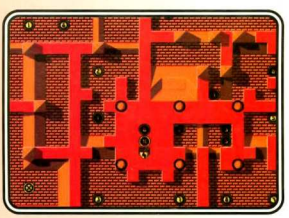
Ein Spaß für die ganze Familie.

Die eierlegende Wollmilchsau – es gibt sie tatsächlich. Hubert Achthaler hat sie im Arbeitsspeicher seines Rechners erschaffen; sie heißt „Golph" und gehört zur beliebten Gattung der Mehrpersonenspiele am PC. Der Aachener Software-Entwickler hat für sein buntes Windows-Programm in 3D-Gestaltung ganz einfach die besten Ideen aus bekannten Gesellschaftsspielen herausgelöst und sie dann ähnlich wie Viktor von Frankenstein zu einem neuen „Geschöpf" zusammengenäht. Golph jongliert fröhlich mit klassischen Elementen aus Minigolf, Flipper, Billard sowie Mensch-ärgere-dich-nicht – und fühlt sich auch noch wohl dabei. Der Spieler tut das übrigens auch.

Als Spielbrett verwendet Golph ein quadratisches 3D-Terrain, das aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Bis zu vier Spieler hantieren mit maximal vier Kugeln, die über den Parcours geschlagen werden müssen – bis hin zu einem Zielloch am anderen Ende der Bahn. Viele Hindernisse wie beim Minigolf machen das Einlochen zur Qual. Da gibt es animierte Förderbänder, Tunnel, Treppen, bewässerte Gräben und viele weitere tückische Hindernisse.

Nach jedem neuen Schlag mit der Maus als Billiard-Queue wechseln sich die Spieler ab. Dabei ist es sehr leicht möglich, mit dem eigenen Ball die Kugeln der Gegner in eine dumme Situation zu bringen. Man kann sie in einen Abgrund schießen, über eine Flipperbande ins Niemandsland befördern oder mit einem Transmitter an den Anfang der Bahn zurückschicken – das ist dann mit dem beliebten „Rausschmeißen" beim Brettspiel Mensch-ärgere-dich-nicht vergleichbar.

Die vierte Umsetzung von Golph bringt 20 neue Spielpläne mit, von denen vier bereits in der Testversion zur Verfügung stehen. Wer den Golph-Mastercode für 30 Mark erstanden hat, kann übrigens alle Golph-Versionen auf einmal freischalten.



Golph besteht aus 20 verschiedenen Spielbrettern, von denen vier bereits in der Testversion zur Verfügung stehen.

Golph 4

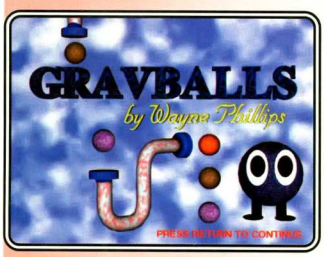
System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Hubert Achthaler, Kongress Str. 6, 52070 Aachen
E-Mail:	achthaler@ t-online.de
Internet:	http://members.aol.com./achthaler/root.htm
Preis:	20 DM
Tip:	

Grav Ball

Schwebende Bälle

Geschwindigkeit ist keine Hexerei: Bei „Grav Ball" müssen Bälle, die vom Himmel fallen, mit schnell errichteten Leitern und Rampen so umgeleitet werden, daß sie in einen Auffangbehälter plumpsen. In der Testversion stehen bereits 15 Levels zur Verfügung.

Das Spiel beginnt: Mit der Maus bewegt der Spieler ein großes Fallrohr waagerecht über den Bildschirm. Hat man die perfekte Position gefunden, so reicht ein Mausklick aus, um das hervorzuholen, was sich bislang im Rohr versteckt hat: Bälle. Sie purzeln der Gravitation folgend direkte-mang nach unten – immer schön einer nach dem anderen. Der freie Fall ist allerdings nicht unbedingt im Sinne des Erfinders, da ja die Aufgabe des Spielers darin besteht, die Bälle in ein Depot zu lenken, das meist an einer ziemlich tückischen Position am unteren Bildschirmrand zu finden ist.



Das Spiel „Grav Ball" macht aus Lemmingen Bälle – bringen Sie die tumben Kugeln sicher ins Ziel...

Um den Weg der Bälle zu beeinflussen, gibt es ähnlich wie bei den Vorbildern „Lemmings" oder „The Incredible Machine" ein breitgestreutes Arsenal von Werkzeugen und Baumaterialien, mit denen sich gezielt Hindernisse aufbauen lassen. Schräggestellte Rampen lenken die Bälle etwa nach links oder rechts, während Fließbänder die horizontale Beförderung übernehmen. Eine Leiter oder ein schräggestelltes Transportband bringen zu tief abgerutschte Bälle wieder auf ein höheres Niveau; Trampolinnetze und Flipperbanden lassen das bunte Transportgut sogar animiert über den Bildschirm fliegen. Leider gibt es all diese Dinge nur in begrenzter Stückzahl. Deswegen müssen alle Aktionen gut geplant werden – fehlt im entscheidenden Moment etwa eine schräggestellte Rampe, so ist der Level schnell verloren.

Profis drehen gerne eine Extrarunde im Parcours, um gelbe GB-Symbole von den Bällen berühren zu lassen. Jeder GB-Kontakt erhöht die Chance auf ein dringend benötigtes Extraleben – man scheitert ja sooo schnell. Für den Punktestand sind diverse Fallrohre interessant, die eine Zahlenmarkierung aufweisen. Jeder Ball, der diese Röhren passiert, erhöht das Punktekonto um den jeweils angegebenen Wert.

Das Ziel ist und bleibt aber, eine vorgegebene Anzahl von Bällen in den Auffangbehälter zu befördern. Da die Bälle nur abgezählt in den Parcours fallen, macht es Sinn, erst einmal die Pflicht-Schäfchen ins Trockene zu bringen, bevor man sich um Extrapunkte bemüht. In der Vollversion stehen 40 Levels zur Verfügung.

Grav Ball

System:	Windows 95, DirectX 3.0, Soundkarte
Autor:	Wayne Phillips, PO Box 436, Jamison, PA 18929-0436, USA
E-Mail:	phillips@voicenet.com
Internet:	http://www.voicenet.com/~phillips
Preis:	15 $
Tip:	

Inner Worlds 1.1

Wolfsgeheul



In den finsteren „Inner Worlds" regiert das Übel. Ein irre kichernder Wissenschaftler hat das personifizierte Böse geschaffen und auf die Welt losgelassen. Aber da meldet sich Widerstand von unerwarteter Seite: Die tapfere Werwölfin Nikita wagt es im aktuellen Jump&Run-Hit von Sleepless Software, dem drohenden Verhängnis die Stirn zu bieten.

Nächtliche Nebelschwaden ziehen durch die Zinnen des Schlosses, das nur von einigen wenigen Fackeln am Burgtor erleuchtet wird. Wolfsgeheul ist zu hören, daß es einem die Schauer über den Rücken treibt und die Nackenhaare hochstellt. Da löst sich ein Schatten aus dem Dunkel – es ist ein großer, grauer Wolf. Plötzlich sprühen magische Funken, und der Wolf verwandelt sich in die schöne Nikita, eine Kämpferin des Lichts. Wütend reckt sie die Faust zum Schlosse hin.



Sie haben richtig gelesen: In dem neuen Jump&Run-Hit „Inner Worlds" steuern Sie eine charmante Gestaltwandlerin. Nikita bietet den bösen Monstern Paroli und wagt sich in die düstere Burg hinein, um das Übel an der Wurzel zu packen und auszurotten.

Mit den Cursortasten steuert der Spieler das 256-Farben-Mädchen durch die Gänge des Schlosses. Riesige Spinnen wuseln auf dem steinernen Boden herum und reduzieren Nikitas Health-Punkte bei jeder Berührung. Beherzt springt das Mädchen deswegen noch vor einem Kontakt mit <Shift> in die Luft. Landet Nikita auf einer Spinne, so zerplatzt diese und ist damit unschädlich gemacht. Die giftigen Fledermäuse sind leider nicht so einfach zu bekämpfen. Da muß sich Nikita schon per Druck auf <Alt> in einen Wolf verwandeln, um dann nach ihnen zu schnappen – diese Aktion wird mit der Leertaste ausgelöst.

Es macht sehr viel Spaß, durch die Gänge zu schleichen, um Monster zu schlachten, Mana-Punkte einzusammeln oder geheimnisvolle Zaubertränke und andere Power-ups einzusetzen. Zum Glück gibt es immer wieder Stellen im Spiel, an denen man mit <Strg> den aktuellen Spielstand speichern kann. Geht beim Kampf gegen das Böse dann doch etwas schief, muß Nikita nicht wieder ganz von vorn beginnen. In der Testversion steht die komplette erste Episode der Trilogie zur Verfügung.

Inner World 1.1

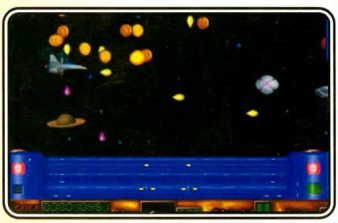
System:	DOS, Soundkarte
Autor:	Sleepless Software, 420 South 1100 East, Salt Lake City, UT 84102, USA
E-Mail:	receptionist@sleepless.com
Internet:	http://www.sleepless.com
Preis:	35.95 $
Tip:	

Interpose Tiny Demo 1.0

Schlacht im Weltraum

Freunde opulenter Weltraumschlachten in 3D werden nach einem ersten Test von „Interpose" Luftsprünge machen und dabei die Hacken zusammenschlagen. Tempo, gerenderte Grafiken und viele Power-ups zeichnen das neue Ballerspiel aus.

Neulich, mal wieder mitten im tiefsten Weltraum... – Ein galaktischer Krieg steht bevor. Es ist einer jener Kämpfe um alles oder nichts, die immer wieder irgendwo aufflammen, seitdem an PC-Bildschirmen gespielt wird. Mit anderen Worten: Es gibt Spaß, Spannung und Lasergefechte, kurzum alles, was ein Sternenfighter braucht.



Sternenkampf im Hagel der Dollarstücke.

Bei „Interpose" schlüpfen wir in die Rolle eines Katzenvolks, das sich vor den aus dem All näherrückenden menschlichen Invasoren schützen muß. Und so steigt der Spieler als Katzen-Alien in ein kleines, flottes Raumschiff und stellt sich mutig der humanoiden Übermacht – miauuu...

„Interpose" besticht durch eine perfekte und sehr detailliert gerenderte 3D-Grafik. Der Spieler fliegt mit seinem Schiffchen von links in einen permanent zur Seite scrollenden Stollen hinein und nimmt per Dauerfeuer die vielen hundert Raumschiffe aufs Korn, die ihm da in einzelnen Wellen entgegenkommen. Die Zerstörungsorgie auf dem Bildschirm mündet schon bald in Dutzenden von goldenen Talern, die rotierend im Schacht hängenbleiben. Diese klingenden Münzen sollte der Spieler schnell durch Anstubsen mit der Raumschiffspitze aufsammeln – im Waffenshop kann man das intergalaktische Geld gegen neue Kanonen oder Schutzschilde eintauschen, die den nächsten Waffengang dann etwas einfacher gestalten. Der „geflügelte Kater" kann sein Raumschiff nicht nur im Shop auf Vordermann bringen, sondern auch unterwegs tunen. Ab und an fliegen rechteckige Drohnen über den Schirm, die nach dem brutalen Öffnen per Laserschuß ein kugelrundes Power-up zurücklassen. Diese Goodies stufen die Waffensysteme hoch, erhöhen die Leistung der Schutzschilde oder spendieren ein Extraleben. Das zusätzliche Leben ist dringend erforderlich, denn es stirbt sich ziemlich schnell bei „Interpose".

Auf unserer Heft-CD liegt die – nur von der DOS-Ebene aus spielbare – „kleine" Demoversion vor, die bereits zehn Megabyte umfaßt. Die Vollversion mit 23 Levels, 35 Waffen-Updates, 18 Boß-Gegnern und 120 verschiedenen 3D-Feinden ist dann – wen wundert das? – nur auf einer eigenen CD-ROM zu haben.

Interpose Tiny Demo 1.0

System:	DOS, 8 MB RAM, Soundkarte
Autor:	Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	Webfoot@msn.com
Internet:	http://www.WebfootGames.com/
Preis:	39.95 $
Tip:	

Jigsaw Glamour 1.0

Halbnackte Puzzle-Miezen

„Jigsaw Glamour" zerlegt schöne Frauen in viele kleine Teile. Wer gerne puzzelt und dabei die Anatomie weiblicher Schönheiten erkunden möchte, der kommt bei diesem Spiel voll auf seine Kosten.

Die beiden Brüste gehören wohl direkt nebeneinander, und die Nase findet direkt unter den Augen ihren angestammten Platz. Wer mit „Jigsaw Glamour" schöne Frauen neu aus ihren Einzelteilen zusammensetzen will, benötigt zwar nicht unbedingt einen Anatomieatlas, dafür aber ein sicheres Auge und viel Geduld. Übertrieben scharf ist das Spiel gewiß nicht – die abgebildeten Damen sind zwar nicht unbedingt züchtig bekleidet, aber auch nicht vollkommen nackt. Sechs Vorlagen spendiert David P. Gray in seinem neuen Puzzlespaß für Windows-Anwender. Die einzelnen Bilder werden als Preview im Startdialog des Spiels gezeigt – per Mausklick entscheidet sich der Genießer entweder für die im Bikini posierende Caprice, für die Dessous-Liebhaberin Cindy, das Sonnenbrillen-Modell Honey, die in ein Nachthemd gewandete Safrane, die sonnenbadende Sasha ohne Oberteil oder die lüstern blickende Teena im Schlafzimmer. Bevor die hübschen Originalbilder in lauter einzelne Puzzlesteine mit Nuten und Ösen zerfallen, muß der Spieler noch die gewünschte Anzahl der Teile festlegen. „Jigsaw Glamour" kann ein Bild in 4 bis 4000 Puzzleteile zerlegen. Empfehlenswert sind maximal 200, weil es ansonsten selbst bei hohen Windows-Auflösungen fast unmöglich ist, mit den winzigen Fragmenten zu hantieren.



„Jigsaw Glamour" zerlegt schöne Mädchen in viele Teile.

Liegen die Teile erst einmal im Programmfenster aus, so lassen sie sich mit der Maus neu zusammenfügen. Wenn zwei aneinandergelegte Teile zueinander passen, erkennt das Programm dies sofort und schweißt sie fest zusammen. Beim Puzzeln helfen außerdem noch diverse Schummelbefehle. So kann man zum Beispiel das Originalbild einblenden lassen, um geschickt die Position einzelner Steine auszubaldowern. Es ist aber auch möglich, die Steine automatisch nach Form und Farbe sortieren zu lassen. Auf diese Weise lassen sich zusammengehörige Steine schneller ausfindig machen.

Die Vollversion wird auf CD-ROM ausgeliefert und bietet insgesamt 136 Aktbilder an.

Jigsaw Glamour 1.0

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	David P. Gray, PO Box 333, Northboro, MA 01532, USA
E-Mail:	73607.2105@compuserve.com
Internet:	http://www.dgray.com/glamour.htm
Preis:	41 $
Tip:	

Lomax Coltris

Power-Tetris

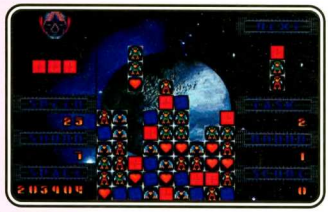
Der Name Lomax steht für farbenprächtige DOS-Spiele, die das letzte Bit an Farbe aus der Grafikkarte herauskitzeln und dabei auch noch ordentlich Krach machen. Das neue Spiel „Lomax Coltris" setzt die Klassiker Columns und Tetris neu um.



Etwas behäbiger geht es bei der Lomax-Version von Tetris zu..

Lomax-Spiele sind nichts für Anwender, die in Häusern mit dünnen Wänden wohnen – die Nachbarn könnten sich beschweren. Die kreischend bunten Spiele aus Neuenkirchen bereiten ihren Besitzern nun einmal immer dann den größten Spaß, wenn die Lautsprecherboxen des heimischen Multimedia-Centers auf volle Energie gestellt werden. Während bereits die ersten Bässe aus den Boxen hämmern, bangt dann so mancher Spieler auch um das Wohlergehen seiner Grafikkarte – die wird nämlich schwer damit beschäftigt, wabernde Farbnebel, blitzende Funken und allerlei andere Effekte hervorzubringen. Ganz schlicht zusammengefaßt: Lomax-Spiele bieten einiges fürs Auge und auch für die Ohren. Der neueste Lomax-Hit nimmt sich wohlbekannte Klassiker zur Brust und setzt den Spielideen von Tetris und Columns ein neues Denkmal. Beim Columns-Clone fallen dünne Stäbchen in einen Schacht hinein. Jedes dieser Stäbchen besteht aus drei Symbolen, deren Reihenfolge noch beim Fallen verändert werden kann. Als Symbole erscheinen im Spiel flatternde Krähen, puckernde Herzchen und irisierende Kugeln. Schafft man es, mindestens drei gleiche Symbole in eine Reihe zu bringen, so explodieren sie mit einem mörderischen Knall. Die nachrutschenden Symbole bilden oft gleich neue Dreierkombinationen aus – dann kommt es zu infernalisch lauten Kettenreaktionen, die jedes Heavy-Metal-Konzert zum artigen Kindergeburtstag degradieren. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist in fünf Stufen regelbar, wobei die Anzahl der verschiedenen Symbole stetig zunimmt.

Ähnlich wie Columns wird auch die Lomax-Version von Tetris gespielt. Nur plumpsen hier die üblichen Tetris-Bauklötze in den Schacht hinein und müssen am Boden zu erschlossenen Reihen aufgetürmt werden. Die registrierte Fassung des Spiels weist 100 Levels pro Schwierigkeitsgrad auf – der helle Wahnsinn.



Gleich knallt es wieder: Treffen bei der Columns-Variante drei gleiche Symbole aufeinander, explodieren sie.

Lomax Coltris

System:	DOS, Soundkarte
Autor:	Lomax Software, Kettelerstr. 27, 48485 Neuenkirchen
E-Mail:	100625.1745@compuserve.com
Internet:	http://www.lomaxsoft.simplenet.com/
Preis:	29,95 DM
Tip:	

Mini Draw Poker 1.0

Poker auf engstem Raum

Draw Poker nennt sich die Casino-Variante des traditionsreichen Pokerspiels. Bei dieser komprimierten Fassung erhält der Gambler fünf Karten zugeteilt – und er darf nur einmal pro Runde mißliebige Klienten austauschen. Für ein gutes Blatt gibt's Punkte, für ein schlechtes fünf Miese.



Das Programmfenster von „Mini Draw Poker" nimmt nur wenig Platz auf dem Desktop ein.

Draw Poker ist eine schnelle Ersatzdroge für diejenigen Pokerfreunde, denen es gerade an den normalerweise nötigen Mitspielern mangelt. Schließlich will eine ordentliche Pokerrunde gut vorbereitet sein – neben ausgesuchten Freunden gehört eine gute Zigarre ebenso dazu wie ein alter Whisky. Dann wird gesetzt, gekauft, geblufft und gesteigert – auf jeden Fall ist das klassische Pokerspiel nichts für Leute, die es eilig haben.

Alle, die – aus welchen Gründen auch immer – allein zu Hause geblieben sind, finden in dem Windows-Programm „Mini Draw Poker" ein wenig Fast-food für den kleinen Poker-Hunger. Anders als viele bekannte Kartenspielsimulationen belegt dieses Programm nicht den gesamten Windows-Bildschirm, sondern der Pokerspaß findet hier nur in einem schmalen Streifen statt, der alle anderen Fenster überdeckt und auf diese Weise immer sichtbar bleibt. So kann man jederzeit eine Runde Draw Poker dreschen und in der nächsten Sekunde bereits wieder mit der Textverarbeitung oder der Tabellenkalkulation arbeiten.

Per Mausklick auf den Button *Deal* werden dem Spieler fünf Karten zugeteilt. Die Karten, die man behalten möchte, werden mit der Maus markiert – der Schriftzug „Hold" erscheint dann auf den Kartenblättern. Mit *Draw* werden die verbleibenden Karten einmal ausgetauscht, dann steht bereits das Ergebnis fest. Für einen Zweier gibt es 5 Punkte, für einen Dreier bereits 10. Ein Flush ist für 50 Punkte gut, ein Poker bringt 100 und ein Royal Flash 500. Bekommt der Spieler gar kein vernünftiges Blatt zusammen, so muß er zuschauen, wie von seinem bisherigen Score 5 Punkte abgebucht werden.

Wer möchte, der aktiviert die verschärfte Spielregel „Jacks or better" – dabei zählen Pärchen erst dann, wenn man mindestens zwei Buben auf der Hand hat. Noch krasser: Man kann „Mini Draw Poker" so einstellen, daß der Spieler nicht alle fünf Karten, sondern höchstens drei oder gar nur eine austauschen darf. Ein kleiner Tip am Rande: Die gelungene Sounduntermalung des Spiels muß erst im Konfigurationsfenster eingeschaltet werden.

Mini Draw Poker 1.0

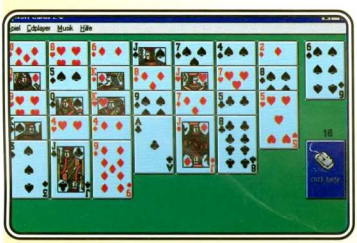
System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	R. Scalzi, Suite No. 345, 13335 Fifteen Mile Road, Sterling Heights, MI 48312, USA
E-Mail:	rscalzi@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/rscalzi
Preis:	13 $ für zehn Spiele
Tip:	

NSH Cards 2.0

Kartenspaß für Dauerklicker

Die Patience „NSH Cards“ fordert den steten Mausklick nicht weniger, als es ein schnelles Ballerspiel tun würde. Schweißgebadet schließt man dabei manche Runde bereits nach Sekunden wieder ab – und wieder ist das Ganze nicht aufgegangen. Oder doch?

Eine Patience, das ist normalerweise ein ganz bedächtiges Spiel, bei dem die Zeit ruhig so langsam verrinnen kann, wie es Salvador Dalis berühmte zerlaufende Uhren symbolisieren.



Welche Karte paßt jetzt noch auf den Talon?

Das Ruhige, das Erholsame – genau das läßt die Patience „NSH Cards“ völlig vermissen. Bei diesem Kartenkunststück für Einsame steht dem Spieler schnell der Schweiß auf der Stirn, während er mit der Maus mal hier-, mal dorthin klickt, um Karten im Eilverfahren vom Bildschirm zu entfernen.

Nach dem Start einer Patience werden jeweils fünf Karten aufgedeckt und in sieben Reihen auf dem Bildschirm ausgelegt. 17 weitere Karten wandern aufeinandergestapelt in den Talon – von ihm ist nur das Bild der obersten Karte sichtbar. Das Ziel ist nun, alle Karten in den sieben Reihen restlos vom Monitor zu fegen.

Dazu schaut der Spieler einfach auf die gerade aufgedeckte Karte des Talons. Damit man eine Karte von einem der sieben Stapel aufnehmen und auf dem Talon ablegen kann, muß diese Karte einen um eins höheren oder niedrigeren Wert als die Talon-Karte zeigen. Auf eine ausliegende Sieben darf somit eine Acht oder eine Sechs angelegt werden – die Farbe der Karten spielt dabei keine Rolle. Oft genug kommt es bei „NSH Cards“ vor, daß man in einem Rutsch den halben Kartenberg abträgt, indem man sich die Kartenhierarchie hinauf- und gleich wieder hinunterarbeitet. Da fliegt im Eiltempo das As auf den König, gefolgt von einer Zwei und einer Drei. Dann geht es wieder nach unten über die Zwei zum As, dann wieder hoch zur Zwei – bis sich plötzlich keine neuen Karten mehr anlegen lassen. In diesem Fall kann man die nächste Karte aus dem Talon umdrehen: Vielleicht geht die Ausspielorgie dann ja wieder von vorn los.

Ist der Talon erst einmal leergeräumt, gilt die Patience sofort als verloren. Die Anzahl der noch in den sieben Reihen ausliegenden Karten wird dem Spieler in Form von Minuspunkten angerechnet. Geht die Patience hingegen auf, so werden die noch im Talon verbleibenden Karten als Pluspunkte gewertet.

NSH Cards 2.0

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Matthias Schulz, Schulstrasse 8, 21266 Jesteburg
E-Mail:	106076,2777@compuserve.com
Preis:	30 DM
Tip:	❦❦❦

Plasma Zone Demo

Hochstapelei



Wenn Kinder ein gewisses Alter erreicht haben, trennen sie sich bisweilen vom Ballast der Vergangenheit und verschenken ihre alten Holzbauklötze. Mancher bedauert das später als Erwachsener, wenn er plötzlich noch einmal Lust aufs Hochstapeln verspürt. „Plasma Zone“ hilft da gern weiter.

Wohin verschwinden eigentlich all die eckigen Tetris-Steine, die sich beim Spielen mit dem Klassiker in Luft auflösen? Sie tauchen bei „Plasma Zone“ wieder auf. Das DOS-Spiel borgt sich die bekannten Formen für eine Art Holzklotz-Stapelei mit Tangram-Background aus.



Füllen Sie die Lücken auf dem Spielbrett mit den ausliegenden Tetris-Steinen.

Nach dem Start einer neuen Spielrunde malt „Plasma Zone“ eine Schablone auf dem Bildschirm. Darin sind diverse 3D-Mulden für mehrere verwinkelte Klötze ausgespart, die am unteren Bildschirmrand – nach Formen sortiert – in Schubladen ausliegen. Ziel des Spiels ist es, alle Mulden auf dem Schirm so mit den Bauteilen zu füllen, daß am Ende weder ein Stein noch eine Mulde übrigbleibt. Das ist kein Kinderspiel, auch wenn es sich so anhört: Oft genug muß man mehrere Bauklötze zu einer neuen Form zusammensetzen. Nur: Welche der Tetris-Steine müssen im konkreten Fall miteinander kombiniert werden und welche nicht? Erschwerend kommt hinzu, daß die Steine nicht immer in der richtigen Ausrichtung in den Schubladen vorliegen. Einige müssen im Uhrzeigersinn gedreht, andere sogar gespiegelt werden – ein paar Klicks mit der rechten Maustaste erledigen das.

Um dem Spiel mit den starren Formen den richtigen Kick zu geben, wird „Plasma Zone“ außerdem gegen die Zeit gespielt. Schafft man es nicht, einen Level in der vorgegebenen Frist zu lösen, so ist eines von mehreren Leben verwirkt, und man muß wieder von vorn beginnen. Ist der Level aber erst einmal geknackt, so werden dem Spieler die verbleibenden Sekunden als Punkte gutgeschrieben, und die nächste Spielebene wird geladen – mit einer noch verzwickteren Schablone. Die Vollversion bietet 90 Levels, die allesamt in mehrere Sektoren und „Maps“ unterteilt sind. Auf diese Weise kann man sich gleich mehrere hundertmal an dem Bauklotzspaß ergötzen.

Plasma Zone Demo

System:	DOS, Soundkarte
Autor:	Pixel Storm Entertainment, 11135 23A Ave., Edmonton, Alberta, Canada T6J-4W5
E-Mail:	orders@sy-systems.com
Internet:	http://www.sy-systems.com
Preis:	24,99 $
Tip:	❦❦❦❦

Powball 1.0

Breakout unter Aliens



„Powball" hält auf den zweiten Blick viele Überraschungen bereit.

„Powball" ist ein Breakout-Clone mit Anspruch. Das Programm wartet mit vielen kniffligen Levels auf, läßt den Spieler in Bonusrunden auf Meteoriten ballern und erlaubt es ihm, seinen Schläger im Waffenshop zu tunen.



Die Mauer muß weg! Das spricht nicht etwa der Polier auf einer Baustelle, sondern das Komitee zur Verhinderung einer außerirdischen Invasion. Und so macht sich der Spieler mit seinem Power-Schläger daran, kosmische Barrikaden abzutragen, indem er einen Ball gegen das Mauerwerk schleudert.

Der Schläger ist bei „Powball" mit der Maus zu steuern. Ein Doppelklick mit der linken Maustaste feuert zwei rote Bälle ab, die dann durch den Level fliegen und bei einer Berührung mit den frei schwebenden Steinen für sofortigen Knalleffekt sorgen. Mit der rechten Maustaste kann ein Blaster ausgefahren werden, der Schuß um Schuß in die Mauer setzt, um die Steine auf diese Weise weiter zu dezimieren.

Die derart mißhandelten Mauersteine lassen nicht nur rote und blaue Rubine fallen, die bei Berührung den Punktestand erhöhen, sondern spenden auch noch diverse Power-ups, die den Ball am Schläger festkleben lassen, neue Munition einbringen oder andere Aktionen hervorrufen. Besonders interessant sind die ziemlich voluminösen Ringe, die von den Steinen hin und wieder freigesetzt werden. Trifft der Spieler sie mit dem Blaster oder mit seinem Ball, so taumelt prompt ein silberner Taler auf den Boden des Bildschirms hinab. Diese Taler sollten tunlichst aufgesammelt werden, da sie für den weiteren Spielverlauf sehr wichtig sind.

Schafft es der Spieler, alle Steine eines Levels abzutragen, so wechselt die Szenerie, und man findet sich mit einem Raumschiff in einem Meteoritenregen wieder. Mit der Bordkanone sollte man so viele Felsbrocken wie möglich abschießen, um anschließend die freigesetzten Rubine einzusammeln. Nach einer animierten Zwischensequenz zum Zuschauen landet der Spieler im Shop. Hier kann er seine Taler gegen neue Waffensysteme eintauschen, die ihm im nächsten Breakout-Level dabei behilflich sind, noch schneller mit dem Mauerwerk aufzuräumen.

Die Vollversion wartet mit einhundert neuen Levels, neuen Grafiken und vielen Aliens auf, die sich zwischen den Breakout-Steinen tummeln.

Powball 1.0

System:	DOS, Soundkarte
Autor:	Pow Productions, Steve Wolfe, 1965 West 4055 South, West Valley City, UT 84119, USA
E-Mail:	onan@enterprise.net
Internet:	http://kublai.pacificrim.net/~solaris
Preis:	12 $
Tip:	

Pulse 1.0

Sterntaler

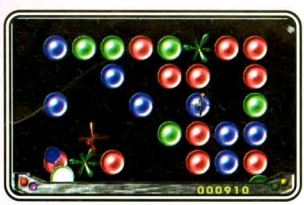
Wenn Sterntaler vom Himmel regnen, denkt mancher an Märchen, mancher an Aktiengewinne, aber kaum jemand an Symmetrie. Genau darum dreht sich aber alles bei „Pulse". Bringen Sie mindestens vier gleichfarbige Sterntaler in eine Reihe – sie lösen sich dann umgehend auf.



Öde sei der Bildschirm, schwarz und leer. Doch halt! Von rechts schwebt plötzlich ein sich um die eigene Achse drehender Sterntaler über den dunklem Horizont. Schnell wird er mit der Maustaste angeklickt und verharrt fortan an seinem Platz am Firmament. Immer schneller trudeln nun rote, grüne, gelbe oder blaue Sterntaler ins Bild, die sich auf die gleiche Weise per Mausklick festnageln lassen. Das schnelle Plazieren der Taler geht dem Spieler zu Beginn noch recht locker von der Hand. Bald aber sind fast alle Plätze blockiert, und die neu angeklickten Münzen finden keinen Platz mehr – verwirrt flirren sie hin und her und stören den Spieler bei der Arbeit.

Bei „Pulse" geht es darum, mindestens vier gleichfarbige Taler zusammenzubringen. Dabei ist es nicht entscheidend, daß diese vier eine gerade Reihe bilden. Wichtig ist vielmehr, daß sie sich überhaupt berühren. Schafft der Spieler es, eine derartige Taler-Kombination auszuarbeiten, so lösen sich die gerenderten Münzen in Luft auf und spendieren dem Anwender im Gegenzug ein paar Punkte. Natürlich entscheidet die Anzahl der Taler, die gerade an der Kette hängen, darüber, wie viele Punkte „Pulse" verteilt. Wer im Spiel die Übersicht behält, der sollte deswegen versuchen, große Ballungszentren zu schaffen, die dann mit einem letzten, zentral plazierten Taler aufgelöst werden.

Sobald die allererste Münzenreihe zerfallen ist, reagiert „Pulse", indem es zusätzlich zu den Sterntalern neue Formen ins Spiel bringt. Jetzt hat es der ordnungsliebende Talersammler auch noch mit zackigen Kristallen zu tun, die nach dem gleichen Muster zusammenzustellen sind. Das Spiel ist übrigens beendet, sobald es keine freie Anlegeflächen mehr auf dem Bildschirm gibt.



Sterntaler, Suppenschüsseln oder Pilzkulturen – was immer da auch über den Bildschirm fleucht, muß sauber sortiert zu Vierketten zusammengestellt werden.

Als Vollversion erhält der Registrierwillige das Programm „Pulse Ultra", das mit vielen neuen Grafiken und vor allem mit zusätzlichen interessanten Power-ups aufwartet.

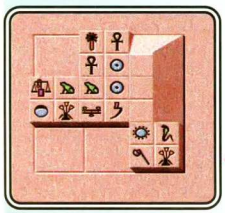
Pulse 1.0

System:	DOS, Soundkarte
Autor:	Albino Frog Software, PO Box 578, Port Salerno, FL 34992, USA
Preis:	24 $ für Pulse Ultra
Tip:	

Pyramad

Die Runen vom Nil

Bei „Pyramad" steht Fronarbeit auf dem Programm. Die Bauknechte des Pharao müssen eine neue Pyramide errichten. Das klappt freilich nur, wenn die mit Symbolen bestückten Steinquader auch wirklich zusammenpassen.

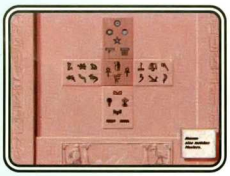


Die Pyramide kann errichtet werden.

Dem Pharao geht es gar nicht gut. Deswegen plant der Herrscher vorsorglich den Bau einer Pyramide, die seinen einbalsamierten Körper nach dem Tode aufnehmen soll. Stein für Stein errichten seine Gefolgsleute unter dem Knallen der Peitsche die aufwendige Grabstätte. Erschwert wird das Bauunternehmen allerdings durch den Umstand, daß alle Steinquader an den Seiten mit bunten Symbolen beschriftet sind. Nur wenn die Symbole benachbarter Steine zusammenpassen, kann dem Aufseher ein Baufortschritt gemeldet werden.

Das Kombinationsspiel „Pyramad" ist wunderhübsch anzusehen läßt sich aber leider nur im 256-Farben-Modus von Windows starten läßt. Nach dem Aufruf des Spielmoduls „Game of the Nil" wird das Spielbrett geladen. Das ist die „Pyramid of Menkauve" mit einer Seitenlänge von 3 x 3 Quadern. Auf diesem Grundriß müssen nun die Bausteine ausgelegt werden, die das Programm nacheinander anreicht. Auf jeder Seite eines Steins finden sich zwei bunte Symbole aus insgesamt fünf Gruppen. Da gibt es grüne Tiersymbole mit Echsen, Schlangen, Schildkröten und Fröschen, gelbe Vegetationssymbole mit verschiedenen Pflanzen, blaue Himmelsbilder mit Mond, Sternen und Regenwolken, lila gefärbte Werkzeuge und die schwarzen Hieroglyphen inklusive Ankh- und Pharao-Signet.

Die Steine sind auf dem Bildschirm so abzulegen, daß die Farben der jeweils benachbarten Symbole übereinstimmen. Nur die schwarzen Hieroglyphen dienen als Joker und können an jedes beliebige Symbol angelegt werden. Schafft der Spieler es, eine ganze Kante des Bretts mit Steinen zu belegen, verwandeln sich die Quader in eine schräggestellte Pyramidenfläche. Jetzt kann gleich die zweite Ebene der Pyramide errichtet werden – eine tolle Umsetzung einer einfachen Idee. Wer das Jonglieren mit den Steinen für zu einfach hält, der



Die Grafik zeigt die einzelnen Symbole des Spiels und ihre Verträglichkeit untereinander.

startet gleich das „Game of the Pharao", das nicht nur fünf Symbolklassen, sondern deren sieben anbietet. In der Vollversion ist es außerdem möglich, das Spielbrett zu vergrößern und wahlweise mit 4 x 4 oder mit 5 x 5 Feldern zu spielen.

Pyramad

System:	Windows 95, 256-Farben-Modus, Soundkarte
Autor:	MagiCastle
E-Mail:	throne@magicastle.com
Internet:	http:\\www.magicastle.com
Preis:	20 $
Tip:	

Quiver 1.02

Aliens drehen durch

Außerirdische haben wichtige Artefakte gestohlen, mit deren Hilfe sie in die Vergangenheit der Menschheit reisen können: Die Gegenwart soll ausgemerzt werden. Finden Sie die Aliens, rösten Sie sie, und bringen Sie die entwendeten Artefakte wieder zurück in Sicherheit.

Ach, wie tut das gut: „Quiver" ist ein unverschnörkelter 3D-Shooter, wie er im Buche steht. Schon beim Starten des Spiels kann man ganz beruhigt sein Hirn ausschalten – es wird fortan nicht mehr benötigt. Mit den Cursortasten wird die eigene Figur ruckelfrei durch die typisch dunklen Gänge unterirdischer Katakomben geführt, während man zugleich mit der <Strg>-Taste Dauerfeuer geben kann – frei nach dem Motto: „If it moves, shoot it!"



Die Waffensysteme von „Quiver" haben durchschlagende Wirkung.

Im sandfarbenen Gelände tummeln sich denn auch diverse Aliens, die sich recht gut zur Wehr setzen



Kommt eine Kakerlake geflogen...

können. Zum Glück verfügt der Spieler über bis zu acht verschiedene Waffensysteme, die mit den Tasten <1> bis <8> zu aktivieren sind. Mit ihnen kann man blaue Blitze auf die Reise schicken, gefährliche Strahlen abfeuern und noch auf einige weitere Arten einen beträchtlichen Flurschaden anrichten.

Damit die eigenen Verletzungen schneller heilen, stehen überall im Level Medi-Kits herum, die bei einer Berührung neue Lebenskraft wekken. Weitere Power-ups spendieren neue Munition oder diverse Hilfsmittel, die zum Weiterkommen dringend benötigt werden.

Die feindlichen Aliens wirken bei „Quiver" definitiv nicht menschlich und kommen stellenweise sogar in Form fliegender Kakerlaken daher. Wenn das Leben auf fremden Planeten tatsächlich so aussieht, dann sollte die Menschheit vielleicht doch lieber Funkstille nach draußen bewahren.

Beim Spielen des Shareware-Programms lohnt es sich, mit den folgenden drei Schummeltricks zu arbeiten:

WUSS – unbesiegbar
NUKE – toast `em all
MMAP – komplette Automap

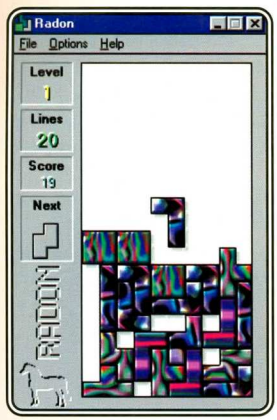
Quiver 1.02

System:	DOS, Soundkarte
Autor:	ESD Games, PO Box 13406, Tampa, FL 33681-3406, USA
E-Mail:	gorders@esdgames.com
Preis:	29,95 $
Tip:	

Radon 1.10

Tetris radioaktiv

„Radon“ bringt Tetris-Steine zum Leuchten und hetzt den Liebhaber der fallenden Blöcke von einer bunten Welt zur nächsten. Morgan McGuires Spiel bietet zwar kaum neue Ideen, dafür aber mächtig was fürs Auge.



Wer mag, kann auch mit ölverschmierten Tetris-Blöcken spielen.

Für „Radon“ gilt die alte Devise „Im Westen nichts Neues“. Das Windows-Spiel aus den USA bringt den Klassiker Tetris fast unverändert auf den Windows-Bildschirm. Das bedeutet, daß die typischen Tetris-Steine in einen rechteckigen Schacht hineinfallen und dort vom Spieler zu geschlossenen Reihen zusammenzustellen sind. Sobald eine Steinreihe ohne Unterbrechung von einer Seite des Schachts zur anderen reicht, löst sie sich sofort auf und schafft Platz für nachrückende Klötze. Das Spiel gilt als beendet, wenn der Schacht so vollgemauert worden ist, daß die gestapelten Steine den oberen Schachtrand berühren.

„Radon“ kombiniert den ewig gleichen Spielablauf allerdings mit einer ganz neuen Optik. Beim Start einer neuen Partie kann sich der Spieler für eine neue „Welt“ und somit für ein neues Design entscheiden. Bereits in der Testversion gibt es eine große Anzahl verschiedener Welten. Besonders genial sind die Einstellungen „Infrared“ mit geheimnisvoll rötlich schimmernden Steinen und „Oil Slick Classic“ mit Blöcken, die mehr ölige Pomade auf der Oberfläche tragen, als man bei Rockabilly-Kids in den Haaren. Die Einstellung „Laura's Fun World“ bricht auf andere Weise aus der Norm aus – hier werden Tetris-Steine mit neuen geometrischen Formen verwendet, so daß für Abwechslung gesorgt ist. Eine Mischung aller Formen und Farbeinstellungen wird übrigens bei der Welt „Wild Classic“ eingesetzt. Sie mag deswegen die optimale Einstellung für alle Tetrisianer sein, die sich partout nicht für eine bestimmte Welt entscheiden können. In der gleichen Dialogbox, in der Sie die Tetris-Welten aktivieren, beeinflussen Sie bei Bedarf auch die Breite des Schachts. Je breiter er ausfällt, desto schwieriger ist es natürlich, komplette Reihen mit den Tetris-Steinen zu mauern. Die besten Spieler dürfen sich in eine Highscore-Liste eintragen.

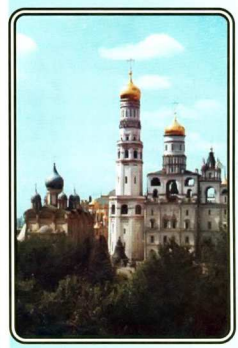
Radon 1.10

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	Morgan McGuire, 115 Grove Street, Tarrytown, NY 10591, USA
E-Mail:	MSys3000@aol.com
Internet:	http://web.mit.edu/morganm/www/msys.html
Preis:	10 $
Tip:	

Rainbow Balls

Wie die Karnickel

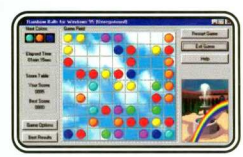
„Rainbow Balls“ bringt den Spieler zur Verzweiflung. Während er versucht, fünf farbenfrohe Bälle in eine Reihe zu befördern, erscheinen auf dem Bildschirm immer neue, die eine gezielte Bewegung bald vollkommen unmöglich machen.



Freunde eines gelungenen Brettspiels, das man auch allein angehen kann, werden sich mit dem russischen Spiel „Rainbow Balls“ gut die Zeit vertreiben können. Das Programm zeichnet im einfachsten Modus ein Spielbrett mit 9 x 9 Feldern auf den Bildschirm. Wahllos werden fünf Bälle in verschiedenen Farben auf dem Brett verteilt. Das Ziel besteht darin, mindestens fünf gleichfarbige Bälle in eine waagerechte, diagonale oder senkrechte Reihe zu befördern – dann lösen sie sich sofort auf und schaffen Platz für Nachfolger. Es ist ganz leicht, die Bälle zu bewegen. Erst klickt der Spieler einen davon an, dann gibt er mit der Maus den gewünschten Zielort auf dem Brett an. Es darf in alle Richtungen gezogen werden. Dabei ist es sogar erlaubt, Bälle geschickt zu umkurven und somit von der geraden Bahn abzuweichen. Tatsächlich kann man einen Ball auf jedes beliebige Feld des Bretts ziehen, sofern es nur möglich ist, über ausreichend freie Felder zu dieser Stelle zu gelangen.

Nach jeder Ballbewegung kommt es zu einer Überraschung: Drei neue Bälle erscheinen auf dem Spielbrett. Mit jedem Zug erhöht sich somit das Ballaufkommen auf dem Schirm – da ist es bald gar nicht mehr so einfach, neue Fünferketten auszubilden, weil der Platz dafür fehlt. Der wahre Profi versucht trotzdem, gleich mehrere einander kreuzende Fünferketten zu plazieren, um auf diese Weise besonders viele Punkte zu erzielen.

Wenn „Rainbow Balls“ Anklang beim Spieler findet, kann dieser den Schwierigkeitsgrad langsam erhöhen. Immerhin stehen bereits in der Testversion weitere Spielbretter mit 11 x 11 und 13 x 13 Feldern zur Verfügung. Hier muß man bereits sechs beziehungsweise sieben Bälle in eine Reihe befördern,



Heiliger Ambrosius, hilf: Auf dem Bildschirm erscheinen immer mehr Bälle!

damit sie sich auflösen. Und noch ein kleiner Gag: Passend zur Herkunft des Spiels läßt sich der blaue Hintergrund der Spielfläche gegen ein Foto von Moskau eintauschen.

Rainbow Balls

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	Vyacheslav A.Lebedev, Gambit, 3rd Khoros hevskaya street, bld. 11, Moscow 103482, Rußland
E-Mail:	ref@gambit.msk.su
Preis:	ab 5 $
Tip:	

Rally Racers

Schumi dreht auf

Spieler, die ein Faible für den Autorennsport haben, werden besonderen Gefallen an dem Action-Spiel „Rally Racers“ finden. Hier bekommen Sie die Gelegenheit, ein spannendes Rennen gegen knüppelharte Konkurrenten auszutragen. Dabei werden Ihre Gegner alles dransetzen, Sie von der Strecke zu kicken.



Der verwinkelte Rennparcours von „Rally Racers“ wird dreidimensional aus der Vogelperspektive gezeigt. Nach dem Start eines neuen Spieldurchgangs steuert der Spieler seinen Boliden aus dem oberen rechten Eck heraus und wagt sich an die Aufgabe heran, das nach allen Richtungen scrollende Straßengeflecht auf dem Bildschirm zu erkunden. Anders als bei der Formel 1 rast man hier nicht stumpfsinnig Runde für Runde im Kreis herum. Vielmehr gilt es bei „Rally Racers“, Geschwindigkeit mit Köpfchen zu paaren.



Zehn Fähnchen sind irgendwo im Spielgelände verstreut. Sie gilt es einzusammeln, um eine Runde abzuschließen. Das hemmungslose Herumbrausen auf dem Parcours wird massiv erschwert durch äußerst unpassend herumliegende Felsbrocken, die dem Fahrer bei Berührung sofort eins seiner fünf Leben nehmen. Nicht ganz so bedrohlich sind Ölpfützen und rote Sicherheitshütchen, die das Auto des Spielers zum Schlingern bringen und den Benzinvorrat schrumpfen lassen.

Äußerst gefährlich sind außerdem die gegnerischen Fahrzeuge, die auf den Straßen herumrasen und den Spielerwagen ganz gezielt jagen. Ihnen muß man aus dem Weg gehen, um Schaden zu vermeiden. Notfalls kann man einen fatalen Crash mit der Leertaste verhindern – aber auch das geht zu Lasten des Benzinvorrats. Jeder einzelne Level muß dreimal nacheinander absolviert werden, bevor das nächste Szenario an die Reihe kommt. Jedesmal wechseln die gegnerischen Autos ihre Farbe, werden dabei noch schneller und gefährlicher.

Fünf von insgesamt 25 Strecken lassen sich bereits in der Testversion spielen. Die besten Rennfahrer dürfen sich mit ihren Namen in die Highscore-Liste eintragen.

Rally Racers

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	TC Consulting, PO Box 277, Hazel Crest, IL 60429-0277, USA
E-Mail:	stan_tarr@msn.com
Preis:	19,95 $
Tip:	

Shadow Caster Demo

Verwandlungskünstler

Von Raven Software stammt dieser ungewöhnliche Klassiker aus dem Genre der 3D-Shooter: Als Gestaltwandler schleicht sich der Spieler durch die nebelverhangenen Bereiche der Vorhölle, um wandelnde Skelette und andere finstere Geschöpfe zu vernichten.



Die Skelettmänner kommen. Als Frosch hat man gegen sie aber nur geringe Chancen.

Nebel wabern durch die alten Gemäuer, in den Schatten warten schwerbewaffnete Skelette. In dieser ungastlichen Umgebung findet sich der Spieler wieder, sobald er den 3D-Shooter „Shadow Caster“ aufgerufen hat. Gleich nach den ersten Feindkontakten stellt sich allerdings heraus, daß der menschliche Körper nur bedingt als Waffe taugt – im Handgemenge mit den Skeletten zieht er doch immer wieder den kürzeren. Zum Glück wartet das Spiel „Shadow Caster“ mit einer Neuerung auf, die es im Genre der 3D-Shooter zuvor noch nicht gegeben hat: Der Held kann im Spiel per Mausklick veranlaßt werden, seine Gestalt zu wechseln. Dabei schlüpft er wahlweise in den Körper eines giftgrünen Frosches oder in den widerstandsfähigen Body eines steinernen Hünen. Es lohnt sich, den Skeletten in Form eines wandelnden Steinbergs entgegenzutreten. Mit einem einzelnen Faustheb verstreut der Spieler die Knochen der Gegner über das ganze Terrain – da macht es Spaß, ein Stein zu sein.

Neben den Skeletten mit ihren kleinen Schilden und den Zahnstocher-Schwertern gibt es bei „Shadow Caster“ noch so illustre Gegner wie kleine rote Rüben, die mit Speeren ausgestattet sind, sich mit dem steinernen Vorschlaghammer aber ebenfalls ungespitzt in den Boden rammen lassen.

„Shadow Caster“ ist ein schon recht betagtes Spiel, das sich aber immer noch passabel spielen läßt. Insbesondere die Möglichkeit der Gestaltwandlung macht das flüssig animierte Game zu einem Ereignis für alle 3D-Ballerfreunde.



Wandelnde Runkelrüben – ab in die Suppe damit!

Shadow Caster Demo

System:	DOS, Soundkarte
Autor:	Raven Software
Internet:	http://www.ravensoft.com
Preis:	keine Angabe
Tip:	

Skynet Demo 1.0

Die Roboter sind los!

In einer fernen Zukunft haben die Roboter die Macht übernommen. Als Angehöriger einer Rebellengruppe finden Sie sich mit dieser Situation nicht ab und wagen sich an die Aufgabe heran, ein feindliches Lager auszuspionieren. Mit Laserkanone und Molotow-Cocktails geht es den Blecheimern an die Scharniere.



Vorsichtig tastet sich der Spieler im offenen 3D-Szenario vor. Dazu benutzt er die <A>-Taste, die für die Vorwärts-Bewegung verantwortlich ist, während es mit <Z> rückwärts geht. Da taucht bereits ein erster Roboter auf, so ein ungelenk dahinstapfender Blechheini auf Stelzen. Mit einer der Tasten von <1> bis <7> wird flugs eine neue Waffe ausgewählt, am besten eine Schrotflinte oder ein Raketenwerfer. Per Laser-Zielvorrichtung wird der laufende Schrotthaufen ins Visier genommen, ein Schuß fällt – und schon regnet es Metallkonfetti.

Es bleibt wenig Zeit, um sich vom ersten Schreck der Konfrontation zu erholen, da nur kurze Zeit später bereits fliegende Drohnen, Helikopter und jede Menge Bodenpersonal den Tatort erreichen. Die Maschinen forschen nach dem Verbleib ihrer blechernen Kollegen. Rennend bringt sich der Spieler in Sicherheit und flüchtet hinter einige umgefallene Autos.

Es macht einen Heidenspaß, in diesem 3D-Shooter auf die Jagd nach tumben Robotern zu gehen. Hier braucht man kein schlechtes Gewissen zu haben, während man den Abzug durchdrückt. Anstelle von Menschen, Tieren oder Monstern geht es hier eben doch nur Maschinen an den Kragen. Spannend ist es auch, daß der Spieler bei „Skynet" tatsächlich eine Militärbasis inklusive einer gesicherten Zufahrtsstrecke erkunden und einnehmen kann. Da fühlt man sich an alte „Capture the Flag"-Spiele erinnert – oder an die Zeit beim Bund.

Die Demoversion bietet einen Single- und einen Multiplayer-Level für bis zu vier Mitspieler. In der Vollversion können sich bis zu acht Spieler an zehn Multiplayer- oder einzeln an acht Single- Missionen versuchen. Über 20 Robot-Gegner lassen sich dabei abwechselnd mit 17 tödlichen Waffen aufs Korn nehmen.



Skynet Demo 1.0

System:	DOS, Soundkarte
Autor:	Bethesda Softworks
E-Mail:	skynet@bethsoft.com
Internet:	http://www.bethsoft.com
Preis:	keine Angabe
Tip:	

Sokoblue 2.0

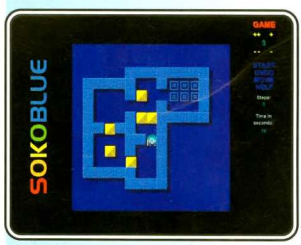
Kistenschieberei

Die Jungs von „Games 4 Brains" bringen die Gehirnzellen zum Kochen: Wie um alles in der Welt schiebt man Kisten so durch den Keller, daß sie auf den markierten Zielfeldern landen und nicht in einer Sackgasse vermodern? Der Sokoban-Spaß wird jetzt auch unter Windows fortgeführt.



Fast möchte man glauben, daß den Jungs von „Games 4 Brains" die Sokoban-Kistenschieberei schon zu den Ohren rauskommt – schließlich wird fast im monatlichen Rhythmus eine neue Variante des Klassikers in dem Lüdinghausener Softwarehaus fertiggestellt. Jetzt ist mit reichlich Verspätung auch der Wechsel von der DOS-Ebene zu Windows vollzogen worden. Das Resultat ist eine wesentlich feinere Grafik bei gleichbleibend hohem Grübelspaß mit Suchtcharakter.

„Sokoblue für Windows" bietet einhundert Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad, wobei zwanzig dieser Levels bereits in der Shareware-Version zur Verfügung stehen. Die Reihenfolge, in der ein Spieler die verschiedenen Spielwelten ausprobiert, ist nicht zwingend vorgeschrieben – so bleibt man nicht auf ewig im Spiel stecken, wenn sich ein Level mal partout nicht lösen lassen will.



Überlegen Sie gut, wie Sie die Kisten am einfachsten auf die markierten Zielfelder schieben.

Die einzelnen Kellergewölbe von Sokoblue haben es durchaus in sich. Überall stehen Kisten in den schmalen Gängen herum, die sich nur schieben, allerdings nicht ziehen lassen. Bevor der Spieler ohne den Einsatz von Gehirnschmalz drauflosrennt und auf dem Bildschirm einen mittleren Flurschaden anrichtet, sollte er lieber gut überlegen und seine Züge bedächtig im voraus planen. Zum Glück ist es bereits in der Testversion möglich, jeden einzelnen Zug mit der Undo-Funktion wieder rückgängig zu machen.

Wer möchte, läßt all seine Züge von einer im Spiel integrierten „Kamera" aufzeichnen und kann sich dann später sein eigenes Siegervideo auf dem Bildschirm anschauen.

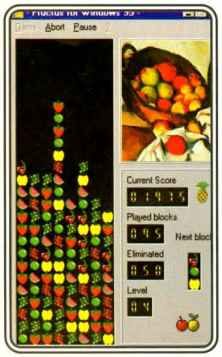
Sokoblue 2.0

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Games 4 Brains, Jan Reineke, Kalandsweg 4, 59348 Lüdinghausen
E-Mail:	g4bhome@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/g4bhome
Preis:	15 DM
Tip:	

Tetris-Pack

5mal Tetris satt

Philippe Basciano hat seine Spendierhosen an: Er verschenkt gleich fünf aufwendig programmierte Tetris-Clones auf einmal. Wer diese schnellen Varianten des klassischen Reaktions- und Kombinationsspiels einmal angespielt hat, kommt so schnell nicht wieder davon los.



Wenn ein Programmierer kein Geld für seine Arbeit haben möchte, dann wird er schnell schräg von der Seite angeschaut: Die betreffenden Produkte taugen sicherlich nichts. Daß manche Entwickler einfach nur stolz auf ihre Arbeit sind und das Ergebnis mit so vielen Anwendern wie nur möglich teilen möchten, auf diese Idee kommt kaum jemand.

Das erste Spiel der Kollektion „Tetris-Pack" nennt sich **BeeTris** und bringt passend zum Titel eine Biene als Maskottchen mit. Der typische Tetris-Schacht ist bei „BeeTris" in sechseckige Bienenwaben eingeteilt. Da wundert es niemanden, daß die Tetris-Steine ebenfalls die Form von zusammengeklebten Waben aufweisen. Sie müssen zu geschlossenen Reihen aufgetürmt werden, damit sich die einzelnen Bauelemente auflösen und Platz für neue Waben schaffen.

Weiter geht es mit dem Spiel **Fructus**, einer Columns-Variante. Hier purzeln ganze Obstkörbe in den Schacht hinein. Dabei kleben immer drei Fruchtsorten übereinander und bilden auf diese Weise ein Stäbchen. Noch beim Fallen kann die Reihenfolge der einzelnen Elemente im Stäbchen gezielt verändert werden. Bilden drei Melonen, Äpfel, Kirschen, Beeren oder Erdbeeren am Boden des Schachts eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe, so lösen sich die betreffenden Symbole in Luft auf – und leiten dabei nicht selten eine Kettenreaktion der nachrutschenden Obstkulturen ein, die weitere Dreierkombinationen ausbilden.

Wer sich schwach und krank fühlt, der probiert vielleicht einmal **Gelules** aus. Bei dieser Columns-Variante fallen bunte Tabletten in den Schacht hinein. Der Anblick der Cyber-Pillen kann in guter alter Placebo-Manier bereits das Wohlbefinden des Spielers heben. Alle Tabletten bestehen aus je zwei unterschiedlich gefärbten Teilen. Schafft man es, vier Tablettenhälften gleicher Farbe zusammenzubringen, so lösen sie sich auf.

Proto nennt sich ein neuer Tetris-Clone, der den Schauplatz in einen stark verbreiterten Schacht verlegt. Anders als beim Original werden hier besonders verwinkelte Strukturen für die Bauklötze verwendet. Wer bei all dem aber schließlich doch das Original vorzieht, dem empfehlen wir **Tetris Light**.

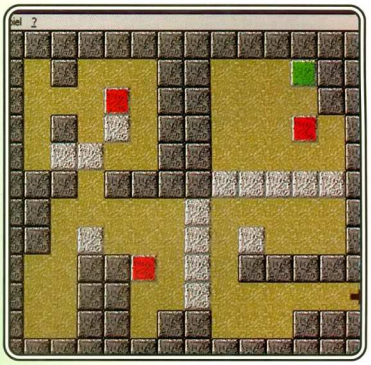
Tetris-Pack

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	Philippe Basciano, 46 rue de Cornouaille, 22000 Saint-Brieuc, Frankreich
Preis:	Freeware
Tip:	

Think 1.0

Ausweg gesucht

„Think" ist eine Sokoban-Variante mit einer neuen Idee: Einzelne Kisten müssen diesmal nicht auf markierte Zielplätze geschoben, sondern in hohem Bogen vom Spielbrett geworfen werden. Zuvor gilt es, die Mauern der Kellergewölbe neu zu plazieren.



Wo, bitte, geht es denn hier nach draußen?

Auf einem 14 x 12 Felder umfassenden Spielbrett sind mit dunkelgrauen Steinen unverrückbare Mauern gezogen. In den Räumen, die dadurch gebildet werden, stehen an verschiedenen Stellen mehrere rote Kisten herum. Wie beim großen Vorbild Sokoban dürfen diese Kisten partout nicht dort stehenbleiben, wo sie sich gerade befinden. Bei Sokoban galt es noch, die sperrigen Frachtstücke ordnungsverliebt auf speziell markierte Felder zu verschieben. Bei „Think" müssen die Kisten rüpelhaft vom Spielplan geschubst werden.

Zu diesem Zweck steuert der Spieler einen grünen Pusher-Stein mit den Cursortasten. Mit Hilfe dieses „Hubwagens" lassen sich die Kisten wie üblich nur schieben, aber nicht ziehen. Umso wichtiger ist es, die Züge im Vorfeld genau zu bedenken. Ansonsten landet die eine oder andere Kiste schnell in einer Sackgasse, und der aktuelle Level ist verloren.

„Think" bringt ein neues Element in das Sokoban-Genre ein. So findet der geneigte Kistenspediteur auf dem Spielfeld etliche hellgraue Mauerblöcke vor, die sich mit dem Pusher-Stein leicht verschieben lassen. Auf diese Weise kann man den Lagerkomplex streckenweise vollkommen neu designen und ganz neue Wege schaffen.

Das Spiel wartet in der Testversion mit zwei Levels auf, die sich von vorn bis hinten ohne Einschränkung durchspielen lassen. Wer möchte, der kann auch die drei zusätzlichen Levels der Vollversion anspielen – allerdings lassen sich hier nur jeweils 50 Spielzüge vornehmen, bevor das Programm vehement an die Bestellung der Vollversion gemahnt.

So nett und knifflig das Spiel auch sein mag: Die fünf Levels der Vollversion sind schnell durchgespielt. Möchte der Autor viele Vollversionen verkaufen, so sollte er zum gleichen Preis mindestens 50 Levels anbieten, wenn nicht gar 100. Übrigens: „Think" wurde mit der deutschen Shareware-Programmiersprache „RGH-Profan" geschrieben.

Think 1.0

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Ronald Baumann, Obere Schwemmbichlstraße 25, 94261 Kirchdorf
Preis:	15 DM
Tip:	

Win Sensual Jack 2.5

Die schönste Versuchung...

Wenn Geld beim Zocken bereits keine Rolle mehr spielt, dann muß ein neuer, schärferer Einsatz her. Bei der Blackjack-Variante „Win Sensual Jack" erkaufen Sie sich mit Ihrem Gewinn den Blick auf nackte Mädchenhaut.



Zocken für die Libido: „Win Sensual Jack" tauscht virtuelles Geld gegen lüsterne Blicke.

Blackjack, Poker, Craps – all diese Casino-Spiele sind von eifrigen Software-Entwicklern bereits hundertmal und mehr umgesetzt worden. Anscheinend gibt es genug PC-Anwender, die das Glück lieber völlig risikolos am eigenen Bildschirm als im echten Casino herausfordern.

„Win Sensual Jack" ist ein weiteres Casino-Spiel, das sich nahtlos in die lange Phalanx der Kartenspiel-Clones und Zocker-Varianten einreiht. Allerdings geht es bei dieser Blackjack-Fassung für Windows 95 nicht primär um virtuellen Mammon, sondern in letzter Konsequenz um die schönste Nebensache der Welt – um nackte Mädchen.

Der Bildschirm von „Win Sensual Jack" ist zweigeteilt. Auf der rechten Seite wird hemmungslos gezockt. Hier kann der Spieler per Mausklick seinen Einsatz zwischen 5 und 500 Dollar festlegen und erhält anschliessend eine Karte zugeteilt. Einsteiger müssen bei diesem Blackjack-Spiel nichts befürchten, da das Programm selbständig die Werte der Karten hochrechnet. Das Ziel besteht wie immer darin, mehr Punkte als der Computergegner zusammenzubringen – mindestens 17, aber höchstens 21. Karten werden einzeln gezogen, bis das Ergebnis den Spieler zufriedenstellt – oder bis er „Busted" ausrufen muß, weil er plötzlich mehr als 21 Punkte auf der Hand und die Runde deshalb verloren hat.

Das virtuelle Geld, das der Zocker hoffentlich schnell verdient, kann sofort in wahrhaft lasterhafter Weise reinvestiert werden. Zu diesem Zweck lohnt sich ein Blick auf die linke Hälfte des Programmfensters. Hier prangt das Bild eines nackten hübschen Mädchens, das mit einer undurchsichtigen Patina vollgekleistert ist. Für jeweils 25 Dollar kann man diese streckenweise abwaschen – und über das Bloßgelegte lüstern staunen. In der Testversion lassen sich zwei Mädchen bewundern, in der Vollversion sind es bereits zwanzig.

Win Sensual Jack 2.5

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	Creatiel, BP13, 7810 Orgerus, Frankreich
E-Mail:	100622.2221@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepage/Gilles_ESPERINAS
Preis:	29,95 $
Tip:	

Yendorian Tales, Book I – Chapter 2

Yendors Schicksal

In Yendor ist die Hölle los – und das keinesfalls nur im übertragenen Sinne. Zusammen mit einigen Freunden brechen Sie in diesem Fantasy-Rollenspiel auf, um als wackerer Held Riesenameisen und Monsterspinnen zu erlegen.



Für eine Brotzeit bleibt keine Zeit – es gibt neue Abenteuer zu bestehen

Wir schlagen das zweite Kapitel eines Fantasy-Rollenspiels auf, das bereits im ersten Teil viel Aufsehen in der Shareware-Szene erregt hat. Der Spieler, noch ganz erschlagen von seinem letzten Abenteuer, weilt als Gast im Schloß des Herrschers, als die neue Schreckenskunde hereinbricht: Böse Mächte haben eine wichtige Mine des Fantasy-Reichs in ihre Gewalt gebracht. Jemand muß unverzüglich ausziehen, um die bösen Buben einen Kopf kürzer zu machen – warum blicken denn eigentlich alle Augen voller Erwartung auf Ihre Person?

Bevor der Spieler in die Rolle des Helden schlüpft, muß er sich diesen Charakter erst Stück für Stück zusammenbasteln. Im entsprechenden Dialog des Spiels wählt der angehende Abenteurer zunächst seinen Charakterkopf aus einer Porträtliste, um dann mit mehreren Würfeln die herausragenden Eigenschaften des Heroen festzulegen. Wissen die auf zufälliger Basis ermittelten Zahlen zu gefallen, so geht es unverzüglich weiter zur Ausrüstungsstube. Hier kann der Spieler Kleidungsstücke, Proviant sowie Waffen auf sein Körperbild ziehen und seine Figur auf diese Weise für den Einsatz vorbereiten.

Sobald das eigentliche Spiel beginnt, zeigt „Yendorian Tales" das Szenario in der First-Person-Perspektive an – wie bei einem 3D-Shooter à la „Blood". Mit den Richtungspfeilen können die eigene Figur und die zuvor noch rasch ausgesuchten Begleiter durch die Burg gelenkt werden. Schnell hat man das Gemäuer verlassen, um sich der fern wartenden Aufgabe zu stellen. Doch welch unangenehme Überraschung: Diverse Riesenspinnen und gigantische Ameisen machen bereits den Burghof unsicher. Mit der <A>-Taste („Attack") geht es den Viechern an den Chitinpanzer, daß das klebrige Insektenblut nur so in Strömen fließt. Werden die Kämpfer selbst im Gefecht verletzt, so helfen ein eilends gesprochener Zauber oder eine Mütze voll Schlaf bei der Genesung.



Diese Ameise paßt unter keine Schuhsohle mehr.

Yendorian Tales, Book I – Chapter 2

System:	DOS, 2 MB RAM, Soundkarte
Autor:	Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	Webfoot@msn.com
Internet:	http://www.WebfootGames.com/
Vertrieb:	Jürgen Egeling Computer, Ticsoft, Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe
E-Mail:	info@ticsoft.de
Internet:	http://www.ticsoft.de/
Preis:	39,90 DM
Tip:	

Neue kommerzielle Spiele-Demos

Von Ace Ventura bis zur „Toy Story"

Die Auswahl ist groß, die Preise sind nicht selten gepfeffert. In den Regalen des Fachhandels liegen mehr tolle Spiele aus, als selbst wohlhabende Anwender sich leisten können. Und ständig kommen neue Produkte dazu, mit immer raffinierterer Soundtechnik, immer besserer 3D-Animation und, und, und... – Damit Ihnen die Qual der Wahl nicht zu schwer fällt, stellen wir Ihnen an dieser Stelle acht weitere spielbare Demos vor – mit ihnen können Sie kostenlos in kommerzielle Games hineinschnuppern.

Alle 8 Demos finden Sie auf der Heft-CD

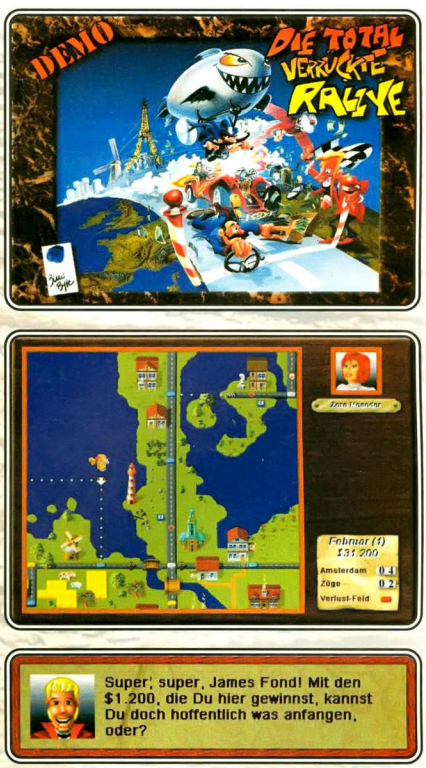
Spielen ohne Reue, Staunen ohne Gebühr: Interaktive Demoversionen erlauben es interessierten Anwendern, die neuesten Baller- oder Strategiespiele ausgiebig und ohne weitere Kosten kennenzulernen. Wem das gefällt, was sich da im Verlauf einer Demo auf dem Bildschirm abspielt, der greift anschließend umso lieber zum Portemonnaie, um das betreffende Vollprodukt zu erwerben. Schließlich kauft man jetzt nicht mehr die Katze im Sack, sondern hat sich bereits im Vorfeld von der Qualität eines Spiels überzeugt. Damit Sie sich einen eigenen Eindruck von den Spielehits der letzten Zeit verschaffen können, reichen wir an dieser Stelle noch einmal acht Demos nach.

Die total verrückte Rallye

Jeder kennt und liebt sie, die total verrückten Wettrennen, die kreuz und quer über den Erdball führen. Nicht zuletzt dem unstillbaren Hunger nach solchen Events, die Nervenkitzel mit Fernweh mischen, ist es zu verdanken, daß Filme wie „In 80 Tagen um die Welt", „Cannonball", „Das große Rennen" oder auch „Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten" zu echten Publikumslieblingen geworden sind. Wer das rasante Treiben sonst nur fiebernd vor der Mattscheibe beobachtet, kann heute selbst aktiv werden – bei der „total verrückten Rallye" von Blue Byte.

Bis zu acht Spieler dürfen sich auch in der Demo bereits zu einem Rennen quer durch Europa anmelden. Die wichtigste Aufgabe besteht darin, als erster einen angegebenen Zielort zu erreichen – das bringt immerhin 100.000 Dollar bar auf die Hand. Auch unterwegs kann der Spieler Geld verdienen – oder verlieren. Am Schluß der Rallye hat nicht derjenige gewonnen, der die meisten Etappen gemeistert hat, sondern der Fahrer mit der dicksten Brieftasche.

Um mit durchdrehenden Reifen vom Startpunkt aus aufbrechen zu können, muß man erst einmal würfeln. Abhängig von der erzielten Würfelzahl zieht man anschließend mit einem Auto (an Land) oder einem Flugzeug (über Wasser) 1 – 6 Felder vor. Ganz Europa wird beim Ziehen zur besseren Orientierung aus der Vogelperspektive gezeigt. Da durchaus mehrere Wege zum Ziel führen, kann jeder Spieler seine Route selbst festlegen – nach jedem Schritt muß man dem Programm die gewünschte Himmelsrichtung des nächsten Zuges mitteilen. Die Farbe des Streckenabschnitts, auf dem der Zug beendet wird, hat große Konsequenzen für die stets knappe Reisekasse. Bei blauen Punkten bekommt der Spieler etwas dazu, bei roten Punkten hagelt es finanzielle Abzü-



Ein echter Knüller für die ganze Familie: Bis zu acht Spieler beteiligen sich an der „total verrückten Rallye".

ge. Sehr nett: Fährt der Spieler an einer Sehenswürdigkeit oder an einer historisch relevanten Stätte vorbei, so weisen Popup-Fenster auf diesen Umstand hin, und rasch eingeblendete Texttafeln verlieren ein paar erläuternde Worte.

Damit die Reise durch die einzelnen Länder nicht zur schnöden Kilometerfresserei verkommt, lassen sich diverse Gemeinheiten planen. Ereigniskarten werfen – einmal ausgespielt – Nägel auf die Fahrbahn, beschleunigen das eigene Fahrzeug erheblich oder bringen noch fiesere Tricks in Spiel. Lassen Sie sich überraschen.

Fies geht es überhaupt in mancherlei Hinsicht zu. Nachdem das erste Etappenziel erreicht ist, mischt sich der finstere Dr. Drago ins Geschehen ein. Er hängt sich an die Stoßstange des Spielers, der am weitesten vom Ziel entfernt ist. Nach jedem Zug des Unglückwurms meldet sich der Lebemann-Doktor zu Wort – er verzockt ohne Hemmungen das Kapital des gebeutelten Spielers, zerreißt dessen Ereigniskarten oder blockiert ihn für eine Runde. Um den lästigen Dr. Drago wieder loszuwerden, muß ein anderer Spieler überholt oder die Karte „Hau ab!“ eingesetzt werden.

„Die total verrückte Rallye“ ist ein irrer Spaß vor allem für Erwachsene. Insbesondere die wunderschön animierte 3D-Grafik, die vielen gemeinen Ereigniskarten und der böse Dr. Drago machen das Windows-Spiel zu einem Erlebnis.

In der Demo ist die Spielzeit auf zwei (Spiel-)Jahre begrenzt. Außerdem steht nur ein Teil des Spielfelds zur Verfügung. Die Reihenfolge der Zielstädte ist vorgegeben, und es können nicht alle Ereigniskarten eingesetzt werden.

Harvest of Souls

Anscheinend sind Sie einer von der ganz langsamen Sorte. Als Sie mit ordentlich Verspätung als letztes Mitglied einer aufstrebenden Rockband im Kuhkaff Cyclone eintreffen, um ein Musikvideo zu drehen, sind Ihre Freunde bereits spurlos verschwunden. Beim näheren Hinsehen fällt Ihnen auf, daß ganz Cyclone verlassen scheint – keine Menschenseele ist zu sehen. Frustriert und verängstigt erkunden Sie die Geisterstadt und checken gerade das Gefängnis des Ortes, als das Telefon klingelt. Eine gespenstische Stimme erzählt Ihnen, daß die Freunde verschleppt wurden, und daß es keinen Musiker, sondern eher einen Helden braucht, um sie wiederzufinden.

„Harvest of Souls“ ist ein neues Grafik-Adventure von Sierra, das unter Windows läuft und mit bestechend realistischen 3D-Bildern in Panorama-Perspektive aufwartet. Mit der Maus kann man sich frei in einem Raum bewegen und sich dabei ruckelfrei um die eigene Achse drehen. Stößt der Mauszeiger beim Inspizieren der Einrichtungen auf irgend etwas Interessantes, so leuchtet er grün auf. Dann heißt es rasch klicken, um näher an einen Gegenstand heranzuzoomen, etwas in die Hand zu nehmen oder eine Aktion auszuführen. Beim Auskundschaften der Räume krabbelt einem schnell eine Gänsehaut über den Rücken – die Szenerie ist ohnehin schon recht dunkel gehalten, und überall stößt man auf Hinweise, daß hier irgend etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist.







„Harvest of Souls“ – Als Sie als letzter in Cyclone eintreffen, um mit Freunden ein Rock-Video aufzunehmen, ist das Kaff vollkommen ausgestorben. Irgend etwas geht hier nicht mit rechten Dingen zu.

Besonders nervenzerreibend ist die genial angewandte „Dynamic Panning“-Technologie, die in diesem Spiel erstmals verwendet wird. „Dynamic Panning“ erzeugt einen echten 3D-Surround-Sound – und erschreckt Sie mit leisem Geflüster, Telefongeklingel oder anderen Geräuschen, die aus den unterschiedlichsten Ecken und Richtungen an Ihr Ohr dringen. Ein gut eingesetztes Gehör ist in dem Spiel „Harvest of Souls“ extrem wichtig. Viele Hinweise auf den Verbleib der Freunde sind in Videoclips verschlüsselt, die man sich hier und da im Spiel anschauen und anhören kann.

Internet-Freunde lassen sich von „Harvest of Souls“ nicht in einsame Verzweiflung führen. Online chatten Sie in eigens eingerichteten Sierra-Kanälen über das Spiel und tauschen Beobachtungen und Lösungshinweise aus.

Die spielbare Demo auf unserer Heft-CD erlaubt es Ihnen, sich im Gefängnis des Ortes umzuschauen.

Alexander der Große

Interactive Magic legt „Die großen Schlachten der Antike“ als neue Spielereihe auf. Die einzelnen Titel sind wie maßgeschneidert für alle Spieler, die schon lange einmal eine gigantische Schlacht à la Cannae am eigenen Rechner nachvollziehen wollten. Der erste Teil der Serie heißt „Alexander der Große“ und kommt in einer Windows-95-Version daher.

Wer Sunzis uraltes Lehrbuch „Die Kunst des Krieges“ gelesen hat, der wird besser als der gänzlich Unvorbereitete in der Lage sein, seine Mannen auf dem Bildschirm so zu plazieren, daß der Sieg sicher scheint. Denn merke: Kämpfe nie, wenn du nicht sicher bist, auch zu gewinnen.

Nach dem Spielstart schlüpft der Spieler in die ausgeblichene Haut Alexanders des Großen und versucht, einen beispiellosen Feldzug der Antike noch einmal zu unternehmen. In gigantischen Schlachten geht es erst den Griechen an den Kragen, anschließend marschiert der ehrgeizige Makedonenkönig nach Afrika und weiter bis nach Asien. Dabei zwingen die von Alexander befehligten Truppen sogar die aufsässigen Perser in die Knie. Wer mag, kann den Spieß aber auch umdrehen: Dann übernimmt der Spieler die Rollen von Darius, Memnon, Clitus und anderen gefeierten Militärstrategen des Zeitalters und versucht, Alexanders Eroberungssucht Einhalt zu gebieten.

Es macht einen Riesenspaß, die dreidimensional animierten Truppen per Mausklick auf dem Schlachtfeld in Position zu bringen. Da gibt es jede Menge Fußvolk, aber auch berittene Kämpfer und Soldaten auf großen, dicken Elefanten. Bogenschützen, Speerwerfer und Katapultmannschaften machen den Reigen der Krieger perfekt. In der Demo-Version darf sich der Spieler an einer von insgesamt zehn Schlachten versuchen.

Weitere Folgen mit den Namen „Julius Cäsar“, „Hannibal“ und „Attila, der Hunnenkönig“ sind in Vorbereitung.



„Alexander der Große“ – Versuchen Sie Ihr Geschick als Stratege, und fechten Sie berühmte Schlachten der Weltgeschichte noch einmal aus.

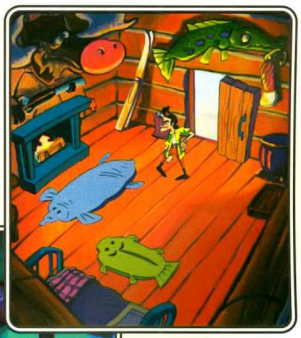
Ace Ventura

Vom Spielehaus 7th Level (im Vertrieb durch Bomico) stammt die softwaremäßige Umsetzung des Kinohits „Ace Ventura“ als Lizenzspiel für Windows 95. Der wandlungsfähige Jim Carrey begegnet uns hier als schrille Comic-Figur, die sich in einem kreischend bunten Grafik-Adventure behaupten muß.

Die Demo erlaubt es Ihnen, einen kleinen Teil des kommerziellen Programms zu spielen. Ace Ventura ist wieder einmal der verschrobene Detektiv, der sich darauf spezialisiert hat, Tierentführungen aufzuklären. Diesmal hat es ihn nach Alaska verschlagen. In einer Fabrik macht er sich auf die Suche nach Husky-Hunden, die von der bösen Odora gestohlen worden sind.

Wie es bei einem Adventure üblich ist, muß man kleine Rätsel lösen, um von einem Raum in den nächsten zu gelangen. Im Eingangsbildschirm der Demo sehen wir eine gemütliche Jagdhütte mit Kamin. Ein erster Hinweis: Unter einem Teppich befindet sich ein roter Knopf. Drückt Ace darauf, so öffnet sich sofort ein zuvor gut verborgener Geheimgang hinter dem Kamin. Leider ist der Gang gut gesichert – Flammen züngeln heftig über den Boden. Mit der <Cursor hoch>-Taste wird Ace dazu veranlaßt, über die Flammen hinwegzuhüpfen. Anschließend schaltet er sie mit einem Hebel auf der anderen Seite des Ganges aus. Dann geht es in einen Korridor auf der linken Seite hinein, wo es gilt, eine Horde Seelöwen zu befreien.

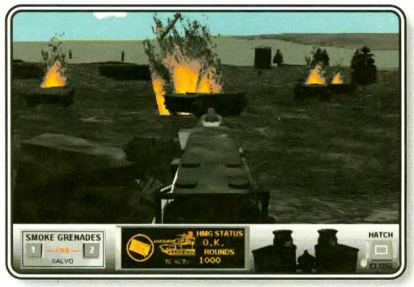
Wer nach dieser Starthilfe doch gleich wieder steckenbleibt, der möge die Textdatei ACE.TXT laden, die der Demo beiliegt. Hier lassen sich Schritt-für-Schritt-Anweisungen zum Lösen der Demo-Aufgaben nachlesen.



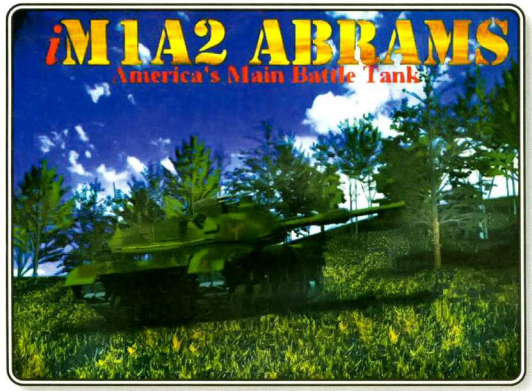


Ace Ventura hat sich als Detektiv auf die Fährte entführter Husky-Hunde begeben. Helfen Sie ihm, die Tiere zu befreien.

iM1A2 Abrams



Waffenfanatiker und Berufssoldaten horchen auf: Interactive Magic legt mit „iM1A2 Abrams“ eine Panzersimulation vor, die durch ihren hohen Realitätsgrad überzeugt. Nach der Auswahl eines modernen Panzers aus dem Menü kann es gleich losgehen: In einem aktuellen Krisengebiet gehört der Spieler zur Besatzung eines „Tank platoon“. Er kann dabei wahlweise die Rolle des Geschützoffiziers, des Fahrers oder des Panzerkommandanten übernehmen. Zusätzlich lassen sich unterstützende Einheiten wie Artillerie, Begleitfahrzeuge und Kampfhubschrauber befehligen. Das Spiel bietet die modernste Waffentechnologie inklusive der russischen Panzertypen T-90, T-72 und BMP-3. Für die Programmierer ganz selbstverständlich: Die Panzer sind bereits mit „MPAT“-Anti-Helikopter- und „STAFF“-Top-Attack-Munition ausgestattet. Nachtsichtgeräte und Infrarot-Techniken sind ebenfalls gerngesehene Spielereien im 3D-Szenario.



So wirklichkeitsnah das Spiel auch sein mag, die Grafik weiß nicht so recht zu überzeugen. Viel zu fade wirken die gezeichneten Panzer und die nur grob skizzierten Szenarien. Zu lange dauert es auch, bis die einzelnen Handgriffe sitzen und sich der Panzer frei steuern läßt. So bleibt die Simulation „iM1A2 Abrams“ ein faszinierendes Spielzeug für alle Militärfreunde, während Fun-Spieler mit dem Programm nur wenig anzufangen wissen.

Toy Story



Disney Interactive holt mit „Toy Story“ das passende Spiel zum bekannten Kinofilm auf den PC-Bildschirm. Wenn Spielzeuge zum Leben erwachen, ist das im Kino auf jeden Fall eine ganz besonders große Gaudi. Auf dem PC hängt hingegen alles davon ab, was man aus dem vorgegebenen Stoff macht. „Toy Story“ ist auf der digitalen Ebene jedenfall ein relativ behäbiges und simples Geschicklichkeitsspiel für all die Kinder geworden, die noch nicht der Faszination der schnellen 3D-Shooter erlegen sind.

In der Demo steuern wir – ganz im Stil von Michael Schumacher – ein Spielzeugauto über einen verwinkelten Parcours. Während sich das Fahrzeug mit quietschenden Reifen in die Kurven legt, sammelt man diverse Power-ups ein, die entweder Punkte oder Bonuszeit einbringen. Leider bleibt zur Eingewöhnung in das Autorennen nicht viel Zeit – die Uhr mit dem Countdown tickt unerbittlich. Wer sich beim Fahren nicht extrem geschickt anstellt, der bleibt viel zu schnell mit einem Time-out an der Bande hängen.



Die Siedler 2

Der Nachfolger des legendären Bestsellers „Die Siedler" von Blue Byte ist kein neues Spiel. Allerdings sind Konzept und Umsetzung der strategischen Wirtschaftssimulation so überzeugend, daß wir die Demo einfach nachreichen müssen.

Der Spieler übernimmt in dem DOS-Spektakel die Herrschaft über ein kleines Volk. Dieses Volk zu schützen und zu vergrößern ist die vordringliche Aufgabe des unsichtbaren Herrschers diesseits des Bildschirms. Er muß die Struktur eines Dorfes planen, Baustellen kennzeichnen, Nahrung anpflanzen oder jagen lassen, Kundschafter aussenden, Soldaten ausbilden und Baumaterialien besorgen. Über 25 verschieden ausgebildete Siedler stehen auf Abruf bereit, um die Bierproduktion anzuwerfen, Ackerbau zu betreiben oder Fische zu fangen.

In der Vollversion gibt es Tausende von animierten Untertanen, die über den 3D-Bildschirm wuseln, um ihren Aufgaben nachzugehen. Vier verschiedene Völker liegen dabei schnell im Clinch und kämpfen um Macht und Ressourcen. Das Auf und Ab der selbstgesteuerten Zivilisation kommt jedenfalls so gut bei den Simulations-Strategen an, daß Blue Byte bereits eine Missions-CD mit neuen Szenarien (Eis- und Dschungelwelt etc.) nachgelegt hat. In der Demoversion kann sich der Spieler in einem Szenario bereits frei entfalten und sein eigenes Volk wachsen und gedeihen sehen.

Chewy – Esc von F5

Chewy ist ein Außerirdischer – langbeinig, rosafarben und dazu auch noch unsterblich. Er hastet stets von einem Abenteuer ins nächste. Wer Spaß an ebenso komplexen wie lustigen Grafik-Adventures hat, der trainiert mit dem Spiel „Chewy" von Blue Byte sowohl das Zwerchfell als auch den Verstand. Auf seiner Suche nach dem „roten Glumb" gerät der kleine Außerirdische immer wieder in die verrücktesten Situationen. In der spielbaren Demo rasselt Chewy so zum Beispiel mitten in den Aufnahmeset eines Hollywood-Films hinein. Dort gibt es alles, was das Klischee zu bieten hat, einschließlich eines zu klein geratenen Regisseurs und einer zickigen Diva.



Chewy, der Außerirdische, mischt den Set eines Hollywood-Films auf.

Eines wird diejenigen Adventure-Freunde freuen, die sonst immer gleich am ersten Rätsel straucheln: „Chewy" ist sehr einfach zu handhaben. Da der Held nicht sterben kann, muß man keine Angst haben, ihn in gefährliche Situationen zu bringen. Sehr hilfreich ist es, daß es im Spiel zwar Sackgassen, aber keine Einbahnstraßen ohne Ausweg gibt. Niemand muß Angst haben, daß er in einem Raum einen für den weiteren Spielverlauf wichtigen Gegenstand übersieht und später nicht mehr an ihn herankommt. Alle wichtigen Utensilien sind immer nur einen Mausklick von der Action entfernt.

Nett gezeichnete Grafiken, tolle Soundeffekte und eine Sprachausgabe (die in der Demo freilich fehlt) machen das unter DOS laufende „Chewy" zu einem sehr unterhaltsamen Spiel nicht nur für Kinder.



Tips für angehende Programmierer

Geld scheffeln mit Shareware

„Shareware? Find' ich gut!" – Immer mehr PC-Anwender brechen aus der passiven Konsumentenrolle aus und wagen sich an die Aufgabe heran, selbst ein Spielchen zu programmieren. Was es bei der Vermarktung eigener Schöpfungen auf Shareware-Basis alles zu beachten gibt, verraten wir Ihnen auf diesen Seiten.

Wenn der Postmann zweimal klingelt, dann hat er wohl schwer zu tragen – an den Registrierungsgeldern zufriedener Shareware-Kunden zum Beispiel. Viele PC-Anwender sind inzwischen vom Shareware-Gedanken begeistert und basteln eifrig an einem eigenen Spiel auf der „Test vor Kauf"-Basis. Im Geiste spielen die angehenden Programmierer bereits Dagobert Duck und baden im stetig hereinprasselnden Geld der ehrlichen Anwender, die sich natürlich sofort registrieren lassen.

Die Wirklichkeit sieht leider anders aus: Das Gros der Shareware-Entwickler sieht nie genügend Geld, um sich davon auch nur einen neuen Computer leisten zu können. Andere wiederum schwimmen tatsächlich im Geld und erhalten am Tag bis zu 50 Registrierungen – da hat man als Programmierer schon sein Auskommen.

Um bei den potentiellen Kunden anzukommen, muß man – **Punkt 1** – eine gute Idee haben. Tetris-Clones, Sokoban-Nachfolger oder Breakout-Varianten – das haben wir alles schon hundertmal gehabt. Sehr erfolgreich waren in den letzten Monaten eher die neuen Ideen wie die 3D-Roboterjagd „Dr. Harrison" von Axel Maierhöfer, das Minigolf-Turnier „TZ-Minigolf" von Thomas Zeh und die verrückten „Golph"-Folgen von Hubert Achthaler. Die Quintessenz dieser Spiele: Sie bieten eine neue (oder bislang nur wenig genutzte) Idee, sind grafisch sehr ansprechend und aufwendig umgesetzt – und kosten nur wenig Geld.

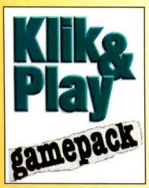
Tatsächlich glauben viele Shareware-Entwickler, für ihr Werk bis zu 100 Mark verlangen zu können. Mensch, Leute – dafür gibt es bereits kommerzielle Spiele von einer Qualität, an die kein Shareware-Produkt heranreichen kann! Ein durchschnittliches Shareware-Spiel verkauft sich – **Punkt 2** – für maximal 20 bis 30 Mark sehr gut – das ist ein Mitnahmepreis, über den die Kunden nicht lange nachdenken. Natürlich muß man noch einen Anreiz zum Kauf schaffen. Bei Spielen stellt man in der Regel nur ein Drittel der Levels in der Testversion zur Verfügung – da lohnt es sich immer noch, die Vollversion zu kaufen.

Eine Faustregel besagt, daß von eintausend Testpersonen nur eine die Vollversion eines Programms bestellt. Das Rechnen in Promille-Sätzen kann frustrierend sein, wenn die eigene Shareware nur bei einem Hinterwald-Händler im Programm verstaubt. Deswegen: Ein neues Shareware-Spiel muß – **Punkt 3** – sehr weit gestreut werden. Am besten wird es in alle einschlägigen Online-Foren in AOL, CompuServe, T-Online eingespeist und vor allem auch per Internet verbreitet. Außerdem gilt es, sämtliche Fachzeitschriften zu beliefern (unterschriebene Veröffentlichungsgenehmigung nicht vergessen!), damit die Testversionen auf den Heft-CD-ROMs landen. Weiterhin stehen die Redaktionen von CD-Samplern sowie große Shareware-Händler auf dem Verbreitungsplan.

Wer das Trio **Idee, Preis und Verbreitung** in den Griff bekommt, hat bereits gewonnen – dann kann die Shareware nur ein Knüller werden.

Spiele-Baukasten „Klik&Play"

„Ich wollt', ich wär ein Programmierer..." – So singen viele Anwender das Trauerlied der Nichtbegabten. Schließlich beherrscht nicht jeder eine Programmiersprache aus dem Effeff. Für alle kreativen „Normalanwender" hat die Spielefirma Maxis den Spielebaukasten „Klik & Play" auf den Markt gebracht. Das Windows-Programm hilft dabei, eigene Spiele nach dem Lego-Prinzip aus einzelnen Bild-, Ton- und Animationselementen zusammenzusetzen. Einige Freeware-Spiele, die auf diese Weise entstanden sind, haben wir bereits in der SharePlay vorgestellt.



Zehn CD-ROMs des „Klik&Play Gamepack", gestiftet vom Vertrieb Bomico, warten auf neue Besitzer. Die CD-ROM enthält eine interaktive Demo von Klik&Play sowie vier gigantische Spielewelten, deren Bilder der Spielefreund hemmungslos für eigene Zwecke ausschlachten kann. Die ersten zehn Leser, die unter dem Stichwort „Klik & Play" einen kurzen Leserbrief zur aktuellen Ausgabe an die Redaktion senden, erhalten ein kostenloses Exem-



Shareware-Profi Robert Mundt packt aus: die besten Tips

Robert Mundt gehört zu den erfolgreichsten Shareware-Entwicklern in Deutschland. Seine Programme „Datatron", „Crack" und „Win-Ahnen" sind bekannt und verkaufen sich gut. Der Ex-Chemiker und Porschefahrer konnte seine Vollversionen sogar an große Verlage wie Rossipaul und Systhema verkaufen. Hier seine Tips für die nachrückende Generation hoffnungsvoller Entwickler:

• Ein Programm muß sich **fehlerfrei installieren** lassen. Software, die bereits beim Start Ärger macht, wird vom Kunden sofort gelöscht.

• **Zeitschleifen und gravierende Einschränkungen** sind bei den Testversionen vollkommen **out**. Man muß das Programm ausgiebig testen können. Am besten schränkt man nur die Anzahl der Spiele-Levels ein. Ein **Nerv-Bildschirm mit allen wichtigen Daten** zur Vollversion darf nicht vergessen werden.

• Wichtig ist auch, daß das **Programm fehlerfrei auf allen Rechnern läuft**. Viele Programmierer testen ihre Spiele und Anwendungen nur auf dem eigenen PC. Wenn die Software dann bei einer anderen Konfiguration abstürzt, ist der Kummer groß – das Programm wandert wieder in den Müll.

• Unbedingt der Testversion alle zum Programmstart benötigten **Laufzeitbibliotheken beilegen**! Nicht jeder Kunde besitzt diese Dateien à la VBRUN300.DLL bereits.

• Viele Entwickler programmieren nach dem Motto „Funktionell sei die Software, grau und fade". Das Auge kauft aber mit. **Grafisch edle Oberflächen, kleine Animationen und pfiffig gestaltete Buttons** machen mächtig Eindruck.

• Legen Sie der Testversion eine **Textdatei als Bestellformular** bei. Hier fragen Sie die wichtigsten Kundendaten wie Adresse, Bankverbindung und Sonderwünsche ab – so ärgern Sie sich später nicht mehr mit unvollständigen Bestellungen herum.

• Bauen Sie eine **umfangreiche Produktpalette** auf, die in allen Testversionen ausgiebig beworben wird. Viele Kunden bestellen nach dem Test eines Shareware-Produkts dann gleich mehrere Vollversionen auf einmal.

• Haben Sie ein sehr einfaches Spiel entwickelt, das Sie erst in Zukunft ausbauen möchten, dann **verschenken Sie es als Cardware** – die Benutzer müssen Ihnen als „Bezahlung" eine Postkarte zusenden. So haben Sie gleich einen Adreßbestand interessierter Kunden zur Hand und können später ein gezieltes Mailing als Werbung für die gebührenpflichtige Nachfolgeversion starten.



Die Shareware-FAQ

Für angehende Shareware-Programmierer eignet sich die „Shareware-FAQ" von Thomas Mönkemeier. Bei einer FAQ handelt es sich um eine Textdatei, die häufig gestellte Fragen beantwortet („Frequently Asked Questions"). Die Shareware-FAQ ist in mehreren Jahren gewachsen und enthält sozusagen die Essenz aus vielen Diskussion der deutschen Entwickler im Fido-Mailboxnetz.

In dem ausführlichen Text geht es unter anderem um die Frage, welche Einschränkungen in einem Shareware-Produkt sinnvoll sind, mit welchen Inkompatibilitäten man rechnen muß, wie eine Installationsroutine beschaffen sein sollte und wie man am besten Werbung und Pressearbeit für seine Produkte betreibt. Darüber hinaus wird auch über Copyright-Fragen, über die Vorteile des Vertriebs auf CD-ROM und über die gängige Höhe der Registriergebühren aufgeklärt. Außerdem hilft die FAQ allen Neueinsteigern weiter, wenn es um die Gewerbeanmeldung, die lästigen Steuern, etwaige Garantieleistungen oder um den Vertrieb eigener Programme im Ausland geht.

An der FAQ haben viele Persönlichkeiten aus der Shareware-Szene mitgewirkt. Auch die alte FAQ von Marc Beckersjürgen zum Thema floß in den Text ein. Jörg Riesmeier hat sich bereit erklärt, die Textdatei regelmäßig zu überarbeiten. Updates beziehen Sie kostenlos bei den folgenden Quellen:

per E-Mail von:
„fileserv@vgasoft.com"

per FIDO-Request bei: 2:2426/2240

per Modem-Download unter:
04 41/97 29 55



Bonus-Spiele auf der Heft-CD

Kurz und schmerzlos

Shareware-Quickies à la SharePlay: Auch diesmal hat die Redaktion wieder mehr Shareware-Spiele zusammengetragen, als wir für die „Top 30" berücksichtigen konnten. Viele weitere wichtige Updates und Neuerscheinungen reichen wir Ihnen deswegen auf diesen Seiten nach – knapp und knackig beschrieben, zu Ihrer schnellen Information.

301 Scorer 2.0

Für Windows 95. Werfen Sie mit simulierten Pfeilen auf eine perfekt gezeichnete Darts-Scheibe, und kämpfen Sie spannende Duelle nach den gängigen Regelwerken „301" und „501" aus.



301 Scorer

3D Dudes 1.07

Für Windows 95. Zwei dreidimensional dargestellte Figuren treten gegeneinander an und versuchen, sich gegenseitig die Nasen einzuschlagen.

3DMaze 1.5

Für Windows 95. Finden Sie den Ausgang aus dem dreidimensional gezeichneten Irrgarten. In jeder Runde wird ein komplett neues Labyrinth generiert.

A.I. Wars – The Insect Mind 2.1a



Für Windows 95. Der Spieler „programmiert" die Verhaltensweisen von Insekten. Ist das „Programm" erst einmal in den Tieren implementiert, lassen sie sich in einem Szenario freisetzen und beobachten. Dabei kann man die wimmelnden Versuchsgeschöpfe auch gegen die eines Gegners einsetzen.

Action SuperCross 1.1

Für DOS. In diesem Geschicklichkeitsspiel steuern Sie einen Motocross-Fahrer, der mit seiner Maschine über holpriges Terrain knattern muß, um Bonusgegenstände einzusammeln.

Angel's Return 1.1

Für Windows 3.1. Ihr Ziel ist es, auf dem Spielbrett mehr Plättchen mit hohen Punktzahlen aufzusammeln als der Computergegner. Schaffen Sie das, so können Sie sich nach jedem absolvierten Level ein Erotik-Bild anschauen.



Art Quiz Jigsaw Puzzle 1.40

Für Windows 3.1. Bei diesem Puzzlespiel zerlegen Sie ein altes Gemälde in viele Einzelteile, um es anschließend neu zusammenzusetzen.

Big 8 Solitaire 3.0

Für Windows 95. Diese Kollektion besteht aus acht bekannten Patience-Varianten, die man komplett spielen lassen kann. Allerdings läßt sich die Testversion nach der Installation nur zehnmal starten.

BlitzIn 1.50

Für Windows 95. Das Freeware-Programm baut flugs eine Verbindung zum Internet auf, damit man im „Internet Chess Club" eine Partie Schach gegen einen Unbekannten spielen kann.

Board Games for 2 4.0

Für Windows 95. Dieses Programm hält eine Spielesammlung für zwei Teilnehmer bereit, deren Rechner per Modem gekoppelt werden. Wenn die Verbindung steht, lassen sich Spiele wie Schach, Dame oder Backgammon zu zweit angehen.

Cosmic Ark 32

Für Windows 95. Das sehr simpel gestrickte Spiel wird mit der Leertaste gestartet. Anschließend gilt es, Asteroiden und Meteoriten mit der Maus abzuschießen.

Craps System

Für Windows 3.1. Spielen Sie Craps am Kasinotisch. Leider kann die Testversion nach dem Installieren nur zehnmal gestartet werden.

Cybercube

Für Windows 95. Bei diesem Tetris-Clone fallen Stäbchen in einen dreidimensional dargestellten Schacht hinein und können am Boden in mehreren Ebenen abgelegt werden.

Dan's Duck

Für Windows 3.1. Dreschen Sie gern Karten? Dann können Sie bei „Dan's Duck" so richtig aus dem Vollen schöpfen und mal eine ganz eigenständige Spielidee kennenlernen.

Death by Dark Shadows 1.5

Für DOS. Sie verwandeln sich in einen schwarzen Panther und versuchen als solcher, aus einem Höhlenlabyrinth zu entkommen. Das Spiel erinnert von der Grafik und der Idee her stark an das bekannte kommerzielle Programm „Prince of Persia".

Deathball Incarnate 1.2

Für DOS. Sie führen einen Ball durch einen 3D-Parcours, in dem Männer gefangen sind. Die Aufgabe des Balls ist es, diese Menschen an der Flucht zu hindern.



Der Wurm 1.02

Für Windows 95. Führen Sie den gefräßigen Wurm durch 11 von insgesamt 99 Levels.

Desk Drop 1.0

Für Windows 3.1. Bei dieser „Columns"-Variante von Soleau-Software

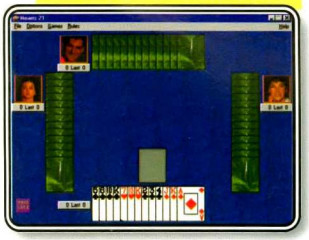
fallen Stäbchen in einen Schacht hinein. Berühren sich drei identische Symbole in einer Reihe, so lösen sie sich auf.

Dice 1.1

Für Windows 3.1. Einfache Kniffel-Variante.

Funcard 3.0

Für Windows 95. „FunCard" ist eine kleine Kollektion von Kartenspielen, die man auch zusammen mit Freunden spielen kann. Geboten werden „Spades", „Hearts", „Cribbage" und „Go Fish!".



Funpok 3.0

Für Windows 95. 192 verschiedene Draw-Poker-Varianten lassen sich mit „FunPok" angehen.

Funsol 3.0

Für Windows 95. Wer bisweilen gern eine Patience löst, der kommt mit „FunSol" voll auf seine Kosten. Das farbenprächtige Spiel startet über 140 verschiedene Solitaire-Varianten.

GastroBörse 1.0

Für Windows 3.1. Simulieren Sie in diesem Spiel eine Kneipe, in der die Bierpreise abhängig von der Nachfrage steigen oder sinken. *Tip:* Eine solche Kneipe gibt es in Berlin tatsächlich.

GastroDerby 1.0

Für Windows 3.1. Setzen Sie beim Rennen auf ein Pferd, und hoffen Sie darauf, daß es sich gut plaziert.

Hubie! 1.2

Für DOS. Hubie muß durch einen verwinkelten Parcours voller Gefahren geführt werden. Berührt die Figur das „Exit"-Schild, wird der nächste Level geladen.

Keno Casino 2.0

Für Windows 95. Setzen Sie beim Keno auf 3 bis 9 Zahlen, und freuen Sie Sich darüber, wenn diese auch tatsächlich gezogen werden – in dem Fall haben Sie nämlich gewonnen.

Landlord

Für DOS. Bei diesem Strategiespiel für Tüftler steuern Sie die Geschicke einer ganzen Region und können die Marschroute für alle Entwicklungen im Schloß, im Dorf, im Lager oder in der Kaserne vorgeben.



Laser Blocks 2.2, Demo

Für Windows 95. In der 5-Level-Testversion fallen Steine in einen Tetris-Schacht hinein. Wenn dabei drei der Röhren zusammenfinden, die auf den Steinen aufgesetzt sind, schießt ein Laserstrahl hindurch, und die betreffenden Steine lösen sich auf.

Let's fly

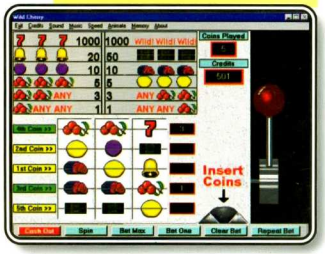
Für DOS. Spielstarkes 3D-Weltraumspiel. Sie fliegen mit Ihrem Raumschiff durchs All und nehmen feindliche Raumer auf die Kimme, die von allen Seiten näherrücken.

Marble

Für Windows 3.1. Einfaches Geschicklichkeitsspiel für Taktiker und Grübler.

Mega Slots 1.0e

Für Windows 3.1. Das Spiel stellt sechs verschiedene Einarmige Banditen zur Verfügung. In der Testversion kann der Spieler nur an zwei Automaten sein virtuelles Geld verspielen.



MegaMotion

Für DOS. In den fünf Levels der Testversion gilt es, den „Motion Rotater" so über einen Parcours zu führen, daß er sicher den Ausgang erreicht.

Memory 3.0

Für DOS. Einfaches Memory-Spiel für Anwender, die ihre Konzentrationsfähigkeit schulen möchten.

Metal Knights 95 0.971

Für Windows 95. „Metal Knights" ist ein Strategiespiel für Risiko-Freunde mit Online-Anbindung. Auf einer Landkarte lassen sich die eigenen Truppen verteilen. Anschließend geht man online, um im Internet mit mehreren Partnern gleichzeitig zu spielen.

Zusätzliche Software-Bonbons auf der Heft-CD

Sampler Christian Jung

Christian Jung stellt in diesem Sampler die Testversionen all seiner Spiele und Windows-Programme vor: WinPolis, Mau, WinStrumento, Canasta, Rommé, Mensch-ärgere-dich-nicht, Passage Plus, Kleine Kartenspiele, WinCardo, Pauker, Conradi, Bunny, Kniffler und Logic Overdrive. Einige Spiele stammen nicht von Jung selbst, sondern von seinen Freunden.

Shareware FAQ

Thomas Mönkemeier ist der Schöpfer dieser Shareware-Textdatei, die alle drängenden Fragen angehender Shareware-Entwickler klärt. Wir werden uns bemühen, aktualisierte Fassungen regelmäßig an dieser Stelle anzubieten.

Virenkiller – F/WIN 4.02/G

Für DOS. Deutscher Virenscanner zur Erkennung und Beseitigung von Makro- und Win95-Viren.

Virenkiller – F-PROT 2.26

Für DOS. Sehr guter Virenscanner, der auch mit einer heuristischen Suche ausgestattet ist. Mit umfangreichem Virenlexikon. Für Privatpersonen kostenlos.

Virenkiller – PC-cillin II

Für Windows 95. 30-Tage-Testversion eines neuen kommerziellen Virenscanners, der mit einer residenten Virenüberwachung aufwarten kann.

Virenkiller – TBAV 8.0

Für Windows 95. Sehr bekannter Virenscanner mit allem Drum und Dran. Mit heuristischer Suche, residenter Virenüberwachung und Virenlexikon.

Virenkiller – VirusNet 95

Für Windows 95. Virenscanner mit residenter Virenüberwachung und speziellem Scanner für Makroviren.

Web-Site – Typemania

Das Redaktionsbüro Typemania, das die SharePlay zusammenstellt, hat auch eine Web-Site im Internet. Den kompletten Bestand vom Juni 1997 gibt es auf der Heft-CD zu bewundern: einfach die Datei „!START.HTM" in einen Web-Browser laden!

Owela 1.2

Für DOS. „Owela" ist das klassische afrikanische Bohnenspiel in einer sehr simplen grafischen Umsetzung.

PairIt 3.0

Für Windows 95. Dreidimensionales Memory mit einfacher Grafik.

Personal Tarot 3.2

Für DOS. Hier wird Ihnen aus den Tarot-Karten die Zukunft geweissagt.

Platsch und Päng 1.01

Für Windows 95. Finden Sie die verborgenen U-Boote im Meer, indem Sie nach Gutdünken Bomben auf die einzelnen Felder werfen.

R.E.X. Blade

Für DOS. 3D-Ballerspiel für Freunde der stetig eingesetzten Schießprügel.



Red Dog

Red Dog 1.2

Für Windows 3.1. Einfaches Kartenspiel mit Wettmöglichkeit.

Skat 2095 mit Uli Stein

Für Windows 3.1. Spielen Sie Skat gegen die Kartoffelnasenmännchen von Uli Stein. Das Vollprodukt ist schon oft lobend in der Presse erwähnt worden, die Testversion leidet jedoch unter starken Einschränkungen.

Souped Up 1.10

Für DOS. Fahren Sie auf abgelegenen Straßen geheime Duelle gegen den Computer. Nach gewonnenem Rennen kann das Auto ordentlich aufgemotzt werden.

Space Puzzles 1.3

Für Windows 3.1. Zerlegen Sie Weltraumbilder in Puzzleteile, und setzen Sie das Ganze anschließend wieder neu zusammen.

Tiler

Für Windows 95. Versuchen Sie, alle roten Spielsteine von der Bildfläche verschwinden zu lassen. Das klappt nur dann, wenn die Steine in der richtigen Reihenfolge angeklickt werden.

Turbo Time Killer! 1.00a

Für Windows 3.1. Bunte Klötzchen fallen vom Himmel und sammeln sich am Boden des Fensters. Punkte gibt es immer dann, wenn mehrere gleichfarbige Steine nebeneinander liegenbleiben. Durch Schütteln und Rappeln am Fenster kann der Fallweg der Bausteine beeinflußt werden.

WinCraps 3.3

Für Windows 3.1. Setzen Sie auf dem wunderschön gestalteten Craps-Tisch Geld auf verschiedene Felder, und hoffen Sie anschließend darauf, daß Ihnen das Würfelglück gewogen bleibt.

XLM's Color Attack 1.1d

Für Windows 95. Tolles Action-Spiel, das auch eine gehörige Portion strategisches Denken erfordert. Sie müssen farbige Objekte abschießen, die in zahllosen verschiedenen Formationen auf Ihr Raumschiff zufliegen. In vielen Levels kann nach Herzenslust geballert werden, in anderen gibt es Abschußquoten für die verschiedenen Farben – wer nicht verlieren möchte, muß diese Quoten einhalten. Jeder Level erfordert daher eine andere Strategie. Viele verschiedene Power-ups verhelfen dem Spieler zu besseren Waffen oder bringen andere Vorteile.

XLM's Crazy Gravity 2.1D

Für Windows 95. Faszinierendes Action- und Geschicklichkeitsspiel. Erleben Sie die wunderbare Welt der Schwerkraft, und durchfliegen Sie mit einem Raumtransporter ein Höhlensystem. Sie müssen Fracht aufnehmen und diese zu Ihrer Heimatbasis transportieren. Unterwegs gibt es viele Hindernisse zu überwinden. Gebläse pusten Sie gegen den nächsten Felsen, Magnete ziehen Sie mag(net)isch an, bewegliche Stäbe schieben sich Ihnen immer zum ungünstigsten Zeitpunkt in den Weg, und Kanonen bombardieren Sie mit Feuerbällen. Zu allem Überfluß zieht Sie die Schwerkraft ständig erbarmungslos nach unten.

XLM's Dr. Harrison 3.0D

Für Windows 3.1. Action- und Strategiespiel mit toller Grafik, Smooth-Scrolling und lustigen Soundeffekten. Führen Sie Dr. Harrison durch zehn Stockwerke bis zum Ausgang eines Forschungszentrums für die Entwicklung von Robotern, in dem das Chaos ausgebrochen ist. Zerstören Sie die Roboter, und öffnen Sie Barrieren mit den richtigen Schlüsseln. Mit Spiel-Editor zum Entwerfen eigener Levels.



XLM Color Attack



SharePlay gibt's jetzt mit Abo-Prämien!



Werben Sie Freunde, Bekannte, Verwandte oder Kollegen für ein Abo der SharePlay. Wir belohnen Sie dafür mit einer der abgebildeten wertvollen Prämien.



Bosch Akku-Bohrmaschine

Prämien-Nr.: 470004

Gratis für ein 2-Jahres-Abo oder 1-Jahres-Abo mit 49 DM Zuzahlung



Elektro-Barbecue-Grill

Emaillierte, abnehmbare Grillwanne, höhenverstellbarer Rost, Fußgestell abnehmbar

Prämien-Nr.: 4680

Gratis für ein 2-Jahres-Abo oder 1-Jahres-Abo mit 49 DM Zuzahlung



Gratis für ein 2-Jahres-Abo oder 1-Jahres-Abo mit 45 DM Zuzahlung

Nikon Kamera

Kleinbildkamera mit eingebautem Blitzgerät, Fixfocus von 1,5 m -∞, automatischer Filmtransport, Lampe zur Verringerung roter Augen

Prämien-Nr.: 466050

Berndes Topf-Set

4-teilig, stapelbar, Edelstahl 18/10, Sandwichboden mit Alukern, Isoliergriffe, 3 Töpfe mit 16, 18 und 20 cm Ø, Wasserbadform mit 14 cm Ø

Prämien-Nr.: 420154

Gratis für ein 2-Jahres-Abo oder 1-Jahres-Abo mit 39 DM Zuzahlung



So einfach geht's:

Für ein 1-Jahres-Abo erhalten Sie die gewünschte Prämie mit der angegebenen Zuzahlung.

Für ein 2-Jahres-Abo oder die Nennung von zwei 1-Jahres-Abonnenten (bitte Kopie des nebenstehenden Coupons verwenden) erhalten Sie eine dieser Prämien gratis.

Bitte schneiden Sie den Coupon aus, kleben Sie ihn auf die Rückseite einer Postkarte und schicken Sie diese an:

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

Ja, ich möchte SharePlay ab sofort im Abonnement beziehen.

☐ Ich wünsche ein **1-Jahres-Abo**. Für nur 90,– DM erhalte ich die nächsten 6 Ausgaben druckfrisch frei Haus. Das Abo verlängert sich jeweils um ein weiteres Jahr, wenn es nicht 3 Monate vor Ablauf gekündigt wird.

☐ Ich wünsche ein **2-Jahres-Abo**. Für nur 180,– DM erhalte ich die nächsten 12 Ausgaben druckfrisch frei Haus. Das Abo verlängert sich jeweils um ein weiteres Jahr, wenn es nicht 3 Monate vor Ablauf gekündigt wird.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Widerrufsbelehrung: Sie können Ihre Bestellung schriftlich innerhalb von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Daß Sie von Ihrem Widerrufsrecht Kenntnis genommen haben, bestätigen Sie mit Ihrer Unterschrift.

Datum, Unterschrift

Ja, ich möchte die Prämie!

Den neuen Abonnenten, der in den letzten drei Monaten nicht Abonnent der SharePlay war, habe ich vermittelt. Schicken Sie mir bitte dafür die angegebene Prämie. Einen evtl. Zuzahlungsbetrag zahle ich bei Auslieferung der Prämie per Nachnahme.

Prämien-Nr. Zuzahlungsbetrag:

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum, Unterschrift

Absahnen mit Shareware!

Jetzt im Handel

Vollversionen:

Testen Sie bis ist 2 Monate lang Vollversionen bekannter Profiprogramme

Digitaler Sound:

Neue Shareware-Programme für Musik und Sound

Spezial:

So optimieren Sie Ihr Windows 95!

ComicClips:

Coole Bilder zur freien Verwendung!



...und vieles weiteres mehr!

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