Mit Spiele-CD

Nr. 5/98 · August/September

DM 16,90 öS 138 · sfr 17 · lfr 412 bfr 420 · hfl 19,90 Lit 22.500 · Ptas 1700

ISSN 1434-7792 2. Jahrgang

135 topaktuelle Spiele & Demos

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin



Erotik-Special:

- 100 Erotik-Fotos „Sexy Secrets" – mit Viewer
- 36 Erotik-Texturen für den Win-Desktop

Vollversion

Strip-Poker 1.03

Ziehen Sie Karin und ihre Freundinnen aus!

Shareware-Hits am laufenden Band...

Nebular Fighter 1.1: Weltraum-Ballerspaß

Swarm: Knifflige Asteroidenjagd im All

Claw: Jump&Run im Disney-Stil

...und viele, viele mehr!



Und noch mehr Vollversionen:

Crazy Kleopatra
Crazy Emperor

CD fehlt?

Wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

CD defekt?

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

135 brandaktuelle Spiele & Demos für Win 95/3.1 & DOS

Echte Vollversionen

· Crazy Emperor · Crazy Kleopatra
· Strip-Poker 1.03

10 spielbare Demos

· CART Precision Racing
· Frogger · Outwars
· Jazz Jackrabbit 2 1.20 · Frogger
· Monster Truck Madness 2
· Mystery Island · Nuklear Strike
· Theme Hospital · XCom-Interceptor
· Conflict FreeSpace – The Great War

Neue Shareware-Highlights

· 3D Stars & Stripes 1.0 · Gubble 1.2
· Crazy Gyro 1.0 · Boogaloopers 1.2
· Claw · Dark Angel 1.0
· Swarm · neue Moraff-Spiele
· Nebular Fighter 1.1
· Sentinels of Ceth 1.5
· Yendorian Tales 3

Erotik-Spezial

· 100 Erotik-Fotos „Sexy Secrets"
· 36 Erotik-Texturen

Publish Verlag GmbH
COMPACT disc

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Super!

Jede Menge Software auf der Heft-CD!

10 spielbare Demos:

- Nuklear Strike
- Mystery Island
- Theme Hospital
- Outwars
- Frogger
- Conflict FreeSpace
- XCom – Interceptor
- Jazz Jackrabbit 2 1.20
- CART Precision Racing
- Monster Truck Madness 2

Für jung & alt:

Super-Tüftelspaß mit »Crazy Gyro«

4 394222 116905 05



Musik am PC



Win95/98 tunen!

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Neue Spieler braucht das Land



Auch in dieser, unserer elften Ausgabe haben wir es wieder geschafft, über 120 aktuelle Shareware-Spiele aus den Netzen zu fischen, um sie im Heft vorzustellen und Ihnen auf der Cover-CD gleich mitzuliefern. Dieser Fundus wird garniert mit zehn spielbaren Demos und drei Vollversionen.

Häufig fällt inzwischen in unserer Redaktion der Satz: „Das bringe ich meinem Vater mit, der freut sich drüber."

Tatsächlich ist es so, daß derzeit eine ganz neue Gruppe der Computer-Anwender entsteht. Und das sind nicht die Kids, die sich täglich im Kaufhaus am ausgestellten Spiele-Testrechner die Beine in den Leib stehen. Es sind auch nicht die Teens, die bereits wie die Profis durch das Internet zappen und die bunte Online-Wandzeitung für viel interessanter halten als alle Fernsehkanäle zusammengenommen.

Die neuen Computer-Anwender sind unsere Eltern und Großeltern, eben jene, die sich bisher noch nicht an den Computer herangetraut hatten, und nun – kurz vor dem Ruhestand oder schon mittendrin – doch noch die Muße finden, sich mit der elektronischen Zauberkiste zu beschäftigen. Mit Feuereifer sind sie nun alle dabei, den Computer für sich zu nutzen, um Briefe zu tippen, Multimedia-CDs auszuprobieren oder um im Internet zu surfen.

Es ist wirklich erstaunlich, wie viele Briefe, E-Mails und Anrufe wir derzeit von den Vertretern dieser Generation erhalten. Technik-begeisterte Hausfrauen rufen an und berichten, daß sie tagelang mit der Windows Kartenpatience gespielt haben, bis sie ganz überrascht entdeckten, daß es viele neue Patiencen auch in der Shareware-Szene gibt. Rüstige Rentner erzählen davon, daß sie wenig Spaß an den großen, komplexen Strategiespielen aus dem Fachhandel haben und sich lieber einer Partie Schach oder Reversi am Bildschirm widmen – auch da hat die Shareware-Szene die Nase vorn.

Wir sind in der glücklichen Lage, uns gar nicht erst an diese neue Klientel anpassen zu müssen. In der Shareware-Szene erscheinen schließlich seit jeher viele kleine Geschicklichkeits- und Denkspiele, die grafisch top sind und in die man sich dennoch schnell einfinden kann. Da kann es uns nur freuen, daß die Anzahl der Freunde dieser 5-Minuten-Spiele ständig zunimmt. Wir wollen diese Klientel auf jeden Fall weiter bedienen und in jedem Heft Dutzende neuer Spiele zu diesem Bereich zusammenstellen.



Unser Anspieltip in dieser Hinsicht sind die fünf nagelneuen **Mahjongg**-3D-Umsetzungen von Steve Moraff, die grafisch und spieltechnisch keine Wünsche an ein kniffliges Brettspiel offenlassen.



Ballerspaß für alle

Doch auch an die jüngeren Actionfreunde unter uns ist gedacht. In dieser Ausgabe konnten wir endlich einmal wieder ein paar rassige Ballerspiele auf der Heft-CD vereinen. Der Weltraum-Actionshooter **„Nebula Fighter"** etwa läßt es so richtig krachen, und auch der moderne Asteroids-Klon **„Swarm"** überzeugt mit seiner gerenderten Grafik.

Zusätzlich haben wir mit **„Claw"** ein neues Jump&Run-Abenteuer im Disney-Stil zur Hand und schicken Sie mit dem Rollenspiel **„Yendorian Tales 3"** ins Zauber-Fantasy-Reich. Oder wir laden Sie ein, mit dem Strategiespiel **„Delta Hydra"** Kolonien im Weltraum zu gründen und zu kontrollieren. Ganz, wie Sie es wünschen.

Wem das noch nicht ausreicht, der findet auf der Heft-CD zehn aktuelle spielbare Demos kommerzieller Titel. Das sollte auf jeden Fall ein Spiele-Cocktail sein, der den Preis unseres Magazins rechtfertigt, oder?

Für alle Twens haben wir außerdem noch einmal tief in unsere Trickkiste gegriffen und ein **Erotik-Special** zusammengestellt, das aus einer Strippoker-Vollversion, 100 scharfen Nacktbildern und über 30 Sexy-Texturen für den Windows-Desktop besteht. Viel Spaß damit.

Auf daß Ihr Joystick Funken schlägt, Ihr

Carsten Scheibe

Carsten Scheibe, Chefredakteur

Inhalt

Redaktionelles

3 **Editorial**
6 **Ihr Menü ist angerichtet**
Die Gebrauchsanweisung für unser Heft und die Cover-CD
7 **Der Datenklau geht um**
Spiele-Raubkopien im Internet
54 **Spiele von A bis Z**
Der Gesamtindex – Ausgabe 5/98
66 **Vorschau, Impressum**

Vollversionen

10 **Verrückter König**
Crazy Emperor
11 **Das Gesetz der Reihe**
Kartenpatience Crazy Kleopatra
12 **Ausziehen! Ausziehen!**
Strip-Poker 1.03
14 **Sexy Verführung**
100 x Erotik-Fotos „Sexy Secrets"

Shareware-Lupe

8 **Der Rest vom Fest**
Shareware-Shorties für Eilige
16 **Piraten auf Schatzsuche**
Claw 1.0 Demo
18 **Weltraum-Schlacht**
Nebula Fighter 1.1
20 **Knobelspaß für jung und alt**
Crazy Gyro 1.0
21 **Angriff der Dämonen**
Dark Angael 1.0
22 **Auf zu fremden Sternen**
Delta Hydra 1.0
23 **Zwei gierige Fresser**
PacMan 2.2 + Win Pac II 1.01
24 **Der Tempelwächter**
Sentinels of Ceth 1.5
25 **Traumjob Kistenschieber**
Sokofun 1.0
26 **Abenteuer in Thaine**
Yendorian Tales Chapter 3 – Tyrants of Thaine 1.0
28 **Zocken im Internet**
Universal Casinos 0.94beta
33 **Für Zocker stets geöffnet**
Neue Kasino-Spiele
62 **Drachenfutter**
Neue Spiele von Steve Moraff

Spiele kompakt: Top 32

37 **3D Stars & Stripes 1.0** –
Einarmiger Bandit
37 **Aros Magic Checkers 1.0** – Neue Version des Brettspielklassikers Dame
38 **Assault Trooper 1.2** –
3D-Strategiespiel
38 **Atom und Molekül 1.41** –
Brettlegespiel mit bunten Atomen
39 **Bluppo** –
Boulderdash mal unter Wasser
39 **Bomby 7.02** –
Bomben Sie Ihre Freunde vom Schirm
40 **boogaloopers 1.2** –
Spannendes Weltraumspiel
40 **Bubble Pop 1.2** –
Plattformspiel mit Zauberwirkung

Erotik-Spezial: Fotos, Texturen, Strip-Poker



Spaß muß sein. Zum dritten Mal stellen wir für alle harten Kerle unter unseren Lesern ein sündiges Erotik-Spezial zusammen, das den Testosteron-Spiegel auch ohne Viagra in die Höhe treibt.

Wie wäre es etwa mit einer Partie **Strip-Poker?** Die Vollversion des Spiels von Thomas Zeh setzt den Anwender zusammen mit Karin und ihren Freundinnen an einen Tisch. Nur wer wirklich gut pokern kann, hat allerdings eine Chance darauf, den Mädels an die Wäsche zu gehen.

Weiter geht es mit **hundert ästhetischen Nacktfotos** schöner Frauen, die allesamt in ein Menüsystem eingebunden sind, das direkt von der CD aus startet. Im Slideshow-Modus kann man(n) sich zurücklehnen und einfach nur genießen.

Abgerundet wird das Spezial von einer Vollversion mit **über 30 Erotik-Texturen.** Mit diesen faszinierenden Bildern können Sie den Windows-Desktop oder die eigene Homepage tapezieren.

Ab Seite 12.



Claw – Wenn Piraten Schätze suchen

Captain Claw ist eine Katze mit sieben Leben. Helfen Sie ihm doch bitte in diesem im Disney-Stil animierten Jump&Run-Spektakel, unermeßlich wertvolle Goldschätze zu heben und die böse Cocker-spaniel-Bande in Atem zu halten. „Claw" ist DAS Spiel für jung und alt und überzeugt mit einem Fun-Wert von 100 Prozent.

Ab Seite 16.

Nebula Fighter – Ballern, bis der Arzt kommt



Weltraum-Ballerspiele sind selten geworden in unserer Zeit. Da macht es Spaß, daß mit dem „Nebula Fighter" endlich wieder ein rasanter Shooter für DOS und Windows 95 vorliegt. Ballern Sie sich ohne Pause durch wahre Armeen angreifender Aliens, sammeln Sie neue Waffensysteme in so großer Anzahl wie brasilianische Gigolos die Höschen armer Jungfrauen, und nehmen Sie es am Ende auch noch mit den gefürchteten Boß-Gegnern auf. Eine komplette Episode kann bereits in der Testversion ausprobiert werden.

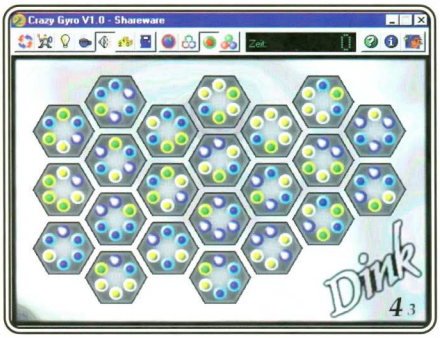
Ab Seite 18.

Steve Moraff: Mahjongg-Spiele vom Allerfeinsten



Steve Moraff hat es mit den Klassikern: Seine farbenprächtigen Mahjongg-Klone gehören zu den besten Shareware-Spielen, die derzeit zu haben sind. Viele der bekannten Mahjongg-Umsetzungen von Steve sind erst vor kurzem in einer neuen Version erschienen, einige sogar ganz neu auf Kiel gelegt worden. Wir stellen Ihnen die Programme ausführlich vor und laden zu schwierig-spannenden Patiencen aus dem Land der aufgehenden Sonne ein, die Sie so schnell nicht knacken werden.

Ab Seite 62.



Crazy Gyro – Herr, laß es Hirn regnen!

Wer grübelt, hat mehr vom Leben. Unser Knobelbaron Josef Stöckl legt mit „Crazy Gyro" seinen neuesten Rätselspaß vor. Hier gilt es, eine vorgegebene Ordnung durch das Drehen von Plattformen wieder herzustellen – das ist kein leichter Job, denn Josef hat die eine oder andere Schwierigkeit in sein gerendert-buntes Spiel eingebaut. In der Testversion gibt es keine Einschränkungen.

Ab Seite 20.

Mystery Island: Gefangen im Azteken-Tempel



Im Azteken-Tempel des alten Montezuma soll ein sagenhafter Schatz verborgen sein. Max Montezuma, der legitime Erbe des alten Azteken-Chefs, wagt sich abenteuerlustig in den Tempel hinein, um den Schatz zu heben. Riesengroße Ratten, grünhäutige Tempelpriester und anderes Gesocks machen ihm seinen Job aber nicht gerade leicht. Das wichtigste Element im 3D-Shooter, der eher an ein vergnügliches Jump&Run-Abenteuer erinnert, ist aber der Tempel selbst – mit seinen ebenso fantasievollen wie tödlichen Fallen.

Neun weitere spielbare Demos bekannter kommerzieller Spiele werden ebenfalls im Heft vorgestellt und stehen Ihnen auf der Cover-CD zur Verfügung.

Ab Seite 57.

Inhalt

41 **Bzzz! 2.0** – Füttern Sie einen hungrigen Frosch
41 **Crazy Patterns 2.0** – Finden Sie das vorgegebene Muster auf dem Spielplan
42 **Cybersphere Plus** – megabuntes Breakout
42 **Destruction Carnival** – Ballerorgie aus der Vogelperspektive
43 **Dragons 2.0** – Optisch ausgefeilte Mahjongg-Variante
43 **Dynamite** – Bomby-Klon, bei dem es gilt, alle Gegner zur Explosion zu bringen
44 **Fatal Fumes 1.10** – Spannendes Autorennen
44 **Gearwheels 1.0** – Legen Sie Zahnräder auf dem Bildschirm ab
45 **Gubble 1.2** – Das 3D-Hüpfspiel für Handwerker
45 **Kyodai Mahjongg 4.52** – Farbenprächtige Mahjongg-Variante
46 **Landlord Deluxe** – DOS-Rollenspiel
46 **Othello 95 2.1** – Reversi-Klon mit 3D-Effekten
47 **PBTerm Paintball 1.70** – Strategiespiel fürs Internet
47 **PC Kniffel 1.0** – Gelungene Kniffel-Variante
48 **PowBall 2.01** – Breakout-Klon mit vielen Extras
48 **Pretty Good Solitaire 98 4.98.0** – Kollektion verschiedener Kartenpatiencen
49 **Pulsoid (final release)** – Breakout-Klon mit vielen Extras
49 **Save the Earth II 1.1** – Geschicklichkeitsspiel im Weltraum
50 **SixGun 1.0** – Zwei-Personen-Ballerspiel
50 **SolSuite 98 2.00** – Kollektion verschiedener Kartenpatiencen
51 **Space Invaders 2.0** – Umsetzung des bekannten Alien-Klassikers
51 **Splods 2.0** – Columns-Variante für Tetrisfreunde
52 **Subhunt 1.2** – U-Boot-Jagd in tiefsten DOS-Gefilden
52 **Wrigglers** – Wurmi-Klon mit Schlange

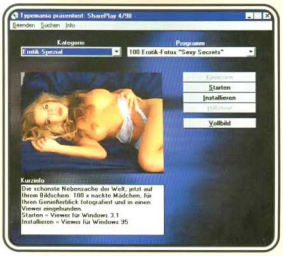
Spielbare Demos

55 **Röhrende Motoren** CART Precision Racing
56 **Monster auf vier Rädern** Monster Truck Madness 2
57 **Montezumas Rache** Mystery Island
58 **Vorsicht, Frosch unterwegs** Frogger
59 **Flottenmanöver im All** Descent FreeSpace: The Great War
60 **Marines im Einsatz** Outwars
60 **Mineralstoffe gesucht** XCom Interceptor
61 **Schwester, bitte einen Arzt!** Theme Hospital
61 **Hase in grün** Jazz Jackrabbit II 1.20

Die Gebrauchsanweisung für unser Heft

Ihr Menü ist angerichtet

Wir verzichten darauf, alle im Heft vorgestellten Spiele einfach nur auf der Cover-CD abzulegen. Deswegen sind alle Programme zusätzlich in ein Menüsystem eingebunden, das direkt von der CD aus startet. Passend zu jedem Spiel gibt es einen Screenshot, eine Kurzbeschreibung und Buttons zum Installieren der Anwendungen. Wie Sie mit dem Menü arbeiten, erfahren Sie auf dieser Seite.



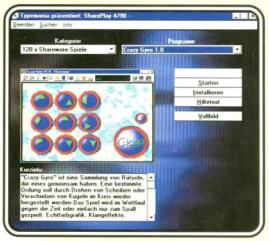
Wählen Sie einfach im Pulldown-Menü das Programm aus, das Sie gerade interessiert – prompt lädt das Menü das dazugehörende Datenblatt.

Benutzen des Menüsystems

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

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

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



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 Buttons des Menüsystems

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

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

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

Hilfetext (ruft die beiliegende Erklärungsdatei eines Programms auf)

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

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

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

Probleme & Laufzeitdateien

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

Zusätzlich halten wir für Sie in der Kategorie „Redaktionelles" die Treiber der **DirectX-5.20**-Bibliothek, die **Visual-Basic-5.0-Library** und **die 32-Bit-Erweiterung von Microsoft** bereit. Mit der installierten 32-Bit-Erweiterung laufen viele Windows-95-Anwendungen auch unter Windows 3.1 – probieren Sie es aus!

Heft-CD funktioniert nicht?

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

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

DIRECT DOWNLOADS 98

Spiele-Raubkopien im Internet

Der Datenklau geht um

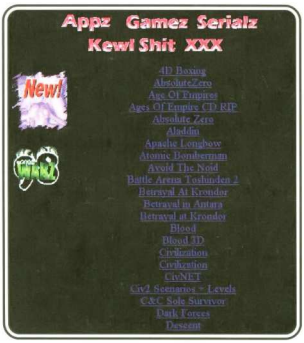
Unfaßbar: Im Internet verteilen Raubkopierer kostenlos die neuesten kommerziellen Spiele und Shareware-Vollversionen. Die kriminelle Energie der Warez-Leute kennt keine Grenzen – und niemand hindert sie an ihrem Tun.



Stefan grinst nur schief aus den Mundwinkeln, wenn er im Fachhandel mal wieder an den Regalen mit den neuesten Spielen vorbeiläuft. Er hat bereits alles zu Hause, was der Markt so hergibt, und er hat keine müde Mark für sein Vergnügen ausgegeben – wenn man von seinen Online-Gebühren einmal absieht. Er hat seine Vollversionen nämlich als Raubkopie aus dem Internet gezogen.

Derzeit formieren sich im Internet Hunderte von skrupellosen Raubkopierern, die keinen Profit aus ihrem Tun ziehen möchten, sondern die begehrten Vollversionen von neuen Spielen oder Shareware-Programmen gratis weitervermitteln. Das ist nicht verrückt, oder vielleicht doch, auf jeden Fall aber Teil einer ziemlich verbogenen Cracker-Ehre.

Beim Surfen im Internet treffen alle Anwender, die gerne etwas tiefer bohren, früher oder später auf das Kunstwort „Warez" – und sei es nur in den News-Gruppen. Es kennzeichnet ganz spezielle illegale Homepages, die auf Servern östlicher Länder liegen und harten Tobak per Mausklick vermitteln. Unbedarfte Anwender werden zunächst einmal durch einen wahren Irrgarten aus plötzlich aufpoppenden Browser-Fenstern geführt, die scheinbar sinnlos auf kommerzielle Pornodienste oder Online-Kasinos verweisen. Nur Internet-Profis, die genau wissen, in welcher Reihenfolge die einzelnen Fenster zu schließen sind, landen dann schließlich auf der eigentlichen Warez-Seite.



Welches Spiel hätten Sie denn gerne? Das Angebot einer Warez-Seite im Überblick.

Crackz, Serialz oder Gamez?

Eine Warez-Seite ist wie ein Supermarkt ohne Kasse. Angeboten werden in erster Linie Crackz, also kleinste Progrämmchen von einigen Kilobyte Größe, die kommerzielle 30-Tage-Demos in vollwertige Anwendungen verwandeln oder Shareware-Programme zu Vollversionen freischalten. Besonders beliebt sind auch seitenlange, ausdruckbare Listen mit Seriennummern für Shareware- und Kommerzprogramme, mit denen sich Raubkopien nachträglich lizenzieren lassen – das sind dann die sog. Serialz, um beim Netz-Jargon zu bleiben.

Die Spieler interessieren sich naturgemäß eher für die Gamez. Darunter versteht man geknackte Vollversionen, die von allen voluminösen Intros und Zwischensequenzvideos bereinigt wurden und demnach nicht mehr so groß sind, wenn sie erst einmal komprimiert wurden. Per Mausklick holen sich immer mehr Anwender nagelneue Spiele wie Age of Empire, Hexen II und Incubation, aber auch Klassiker wie SimCity 2000, SimEarth, Theme Hospital und Tomb Raider 2 aus dem Netz auf die Festplatte. Da wundert es auch nicht mehr, daß alle in Deutschland indizierten Spiele an erster Stelle in den Warez-Foren angeboten werden. Eine ungeheure Dreistigkeit der oft genug deutschen Betreiber, die sich allein an der Nachfrage der Spiele orientieren.

Ganz klar – die Verbreitung dieser Raubkopien ist streng verboten. Leider schert sich in Moldawien oder ähnlichen Ländern kein Provider um die Inhalte der auf seinem Server ins Netz gestellten Homepages. Und da es kaum möglich ist, die anonym agierenden Betreiber haftbar zu machen, feiern die Warez-Seiten auch weiterhin fröhliche Urständ. Originalzitat: „Für jede Warez-Seite, die vom Big Brother geschlossen wird, machen wir sofort zehn neue auf."

Den Spielefirmen ist die Internet-Piraterie ein schmerzhafter Dorn in Auge, weil die Umsätze sicherlich auch aufgrund der Downloads sinken – da liegt die Hemmschwelle sonst ehrlicher Anwender eben noch niedriger als beim Kauf einer Raubkopie auf dem Schulhof.

Ganz besonders betroffen vom Datenklau sind auch die Shareware-Programmierer. Sie sind auf jede Registrierung angewiesen und müssen nun tatenlos dabei zusehen, wie skrupellose Hacker ihr Jahreswerk schlicht „verschenken".



Untereinander geben die Warez-Betreiber auch noch mit ihren Besucherzahlen an.

Shareware-Shorties für Eilige

Der Rest vom Fest

Das schnelle Spiel für zwischendurch – es ist eigentlich nur noch in der Shareware-Szene zu finden, weil die kommerziellen Hersteller sich ganz auf die großen Games konzentrieren, die den Spieler für mindestens eine Woche an den Joystick fesseln. Die besten Shareware-Quickies der letzten Wochen, garniert mit vielen Updates bekannter Programme, finden Sie auf dieser Doppelseite.

3 Peek Space Cards

Buntes Kartenspiel, dessen Regeln in der Online-Hilfe erläutert werden.

3D Bloobs 2.0

Schießen Sie Farbkugeln in einen Schacht hinein. Berühren sich dabei drei oder mehr Kleckse der gleichen Farbe, so lösen sie sich prompt auf.

3D Hotslots 1.0

DOS. Einarmiger Bandit mit einer fulminant animierten Grafik und vielen Spielen im Spiel, die bei einem Gewinn aktiviert werden.

A.G.F. 1.06

DirectX. Freeware. Genial konzipiertes Ballerspiel zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Geeignet für mehrere Personen, spielbar auch im Netzwerk. Mit 3D-Draufsicht.

Airport2

Bei diesem Strategie- und Geschicklichkeitsspiel ist es Ihre Aufgabe, Fluglotse auf einem Flughafen zu spielen.

Ancient Ivory 3.3

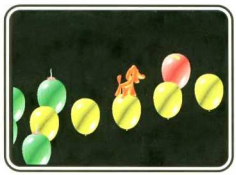
Kniffel-Variante mit altertümlicher Oberfläche und Würfeln, die aussehen wie aus Knochen geschnitzt. Vier verschiedene Spielvarianten lassen sich ausprobieren.

Babylon Puzzle 3.14

Freeware. Versuchen Sie, die Ausgangssituation bei diesem Puzzlespiel wiederherzustellen.

Balloon Dog Puzzle 1.11

DirectX. Pop, der Ballonhund, ist auf dem Weg zum Mond. Helfen Sie ihm dabei, eine Luftballonbrücke zu überqueren, auf der viele spitze Gefahren auf den armen Hund warten.



Big Bug

Freeware. Sie steuern eine kleine Ameise. Im Ameisenhügel sind Sie unterwegs, um Pflanzensamen einzusammeln, die dem sechsbeinigen Volk abhanden gekommen sind. Achtung, böse Käfer und schleimige Würmer möchten Sie von Ihrem Tun abhalten. 16 Level.

Break Beat

DOS. Breakout-Klon: Tragen Sie die Mauer auf dem Bildschirm Stein für Stein ab.

Bubbles by DynoTech 1.2

Ungewöhnliches Geschicklichkeitsspiel, das von unten nach oben gespielt wird. Bewegen Sie die aufsteigenden Blasen so, daß sie in die dazugehörigen Blasenkammern geleitet werden.



Championship Spades 5.1c

Spades-Spiel mit Truecolor-Grafik und mit mehreren spielstarken und konfigurierbaren Computergegnern. Es lassen sich die Spielvariationen Jokers, 2S, Swap, Blind und Cut hinzuschalten. Die Oberfläche nutzt 14 verschiedene Kartendecks, 15 Tische und 104 Soundeffekte.

Classic Peg Solitaire 1.0

Entfernen Sie alle Spielsteine vom Brett, indem Sie mit einem Stein über den anderen hüpfen – in eine bestehende Lücke hinein. Drei verschiedene Bretter stehen zur Verfügung.

Cobra Gunship 1.3.2

DOS. Steuern Sie einen Hubschrauber durch feindliches Gebiet, und machen Sie Jagd auf feindliche Panzer und Bodenstellungen.



Crazy Egg

Geschicklichkeitsspiel, bei dem es darum geht, Münzen auf verschiedenen Plateaus einzusammeln, die nicht leicht zu erreichen sind.

Crazy Poker 1.0

Einfache Poker-Maschine für die DOS-Ebene.

Dice! 10000 1.01

Schnelles Würfelspiel, bei dem es darum geht, als erster 10.000 Punkte zusammenzubringen.

ElTtris 1.30

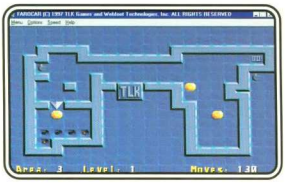
Freeware. Abgefahrenes Tetris-Spiel, bei dem vier Spieler zugleich an einem Rechner ein eigenes Spiel durchziehen. Auch über das Internet spielbar. Mit Internet-Highscore.

Erno Rubic's Cube 1.0

Versuchen Sie, den bekannten magischen Würfel am Bildschirm zu lösen.

Farocar

Schieben Sie die Kisten an ihren angestammten Platz, ohne dabei in eine Sackgasse zu geraten.



Fathom It 1.1

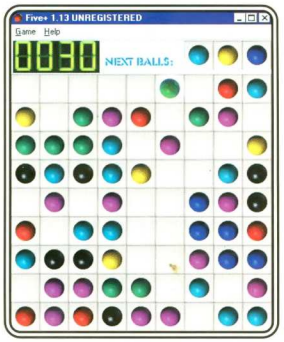
Schiffe versenken am Bildschirm.

Five in a Row 1.0

Freeware. Zwei Spieler treffen sich im Internet, um diese Variante des Spiels „Fünf in einer Reihe" zu spielen.

Five+ 2.4

Versuchen Sie, fünf gleichfarbige Steine in eine Reihe zu bewegen, damit diese sich auflöst. Leider werden bei jedem Zug drei neue Steine auf dem Brett abgelegt, was die Wege verstellt.



Fyrad32 1.0

Das klassische Vier-in-einer-Reihe-Spiel in der Computer-Umsetzung. Mit sieben Schwierigkeitsgraden und sechs verschiedenen Computergegnern.

International Test Cricket 1.17

Cricket-Simulation für den PC.

Jewel Fighter 1.0

Buntes Geschicklichkeitsspiel, bei dem in einen Schacht hineinfallende Strukturen neu anzuordnen sind.

Joker Wild Video Poker 2.5

Bei diesem Draw-Poker-Automaten haben Sie nur einen Versuch frei, die Ihnen zugeteilten Karten auszutauschen. Dann müssen Sie es bereits geschafft haben, ein gewinnträchtiges Blatt zusammenzubekommen.

Jonggy 1.51

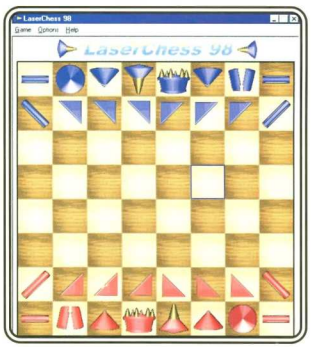
Kartenpatience mit einer bunten und ungewohnten Oberfläche. Mit zwei Schwierigkeitsgraden, einem Highscore, einer Timed-Play-Funktion und mehr. Ohne Einschränkungen.

Laser Blocks 2.2

Bei diesem Tetris-Spiel spielen die Linien in den Blöcken eine Rolle. Erst wenn die Linien einen durchgehenden Laserstrahl erzeugen, lösen sich die entsprechenden Reihen auf.

LaserChess 98 1.0

Das Spiel der Könige einmal anders. Die typischen Schachfiguren fungieren jetzt als Spiegel, die einen vom König abgefeuerten Laserstrahl umdirigieren und ins Ziel lenken können.



Lurid Land

Sammeln Sie vier Schlüssel im Schloß ein, und vermeiden Sie es dabei, den Rittern zu nahe zu kommen. Ihnen müssen Sie auf den Kopf springen, damit sie sich auflösen.

Mah Jongg Wall 2.0

Bauen Sie eine Mauer auf, indem Sie einen Mahjongg-Drachen abbauen.

Mile Stones 98 1.40

Freeware. „Mile Stones" ist ein schnelles Kartenspiel, das gegen den Computer gespielt wird. Jeder Spieler versucht, durch das Ausspielen von Karten Kilometer zu sammeln. Das kann durch das Ausspielen von Pannenkarten verhindert werden.

Mr. Matt 2.10

Bei diesem Boulderdash-Klon gilt es, unterirdische Früchte auszubuddeln, ohne daß der Spielfigur dabei Steine auf den Kopf fallen.

Netmaze 3.7

Freeware. Spielbar nur im Internet. Fahren Sie Panzer, und jagen Sie alle Ihre Freunde in die Luft.

Nibbles 1.2

Freeware. Wurmi-Klon in schlichter Grafik für bis zu vier Mitspieler. Bewegen Sie den Wurm über den Bildschirm, ohne irgendwo anzuecken, und verspeisen Sie dabei Ziffern in der Reihenfolge, die vom Programm eingeblendet werden.

Nimmers MiniScrabble 1.4

Kleines Scrabble-Spiel in englischer Sprache.

Nimmer's Wheel of Fortune 2.3

Das Glücksrad in einer Computer-Umsetzung, die sich auch auf eine deutsche Benutzerführung umstellen läßt.

Othello 1.05

Einfache Reversi-Umsetzung für den PC.

PC*Bert 1.01

DOS. Der Q-Bert-Klon orientiert sich eng am Original. Bereiten Sie einen Asteroiden zur Sprengung vor, indem Sie nacheinander alle Felder auf dem Bildschirm betreten.

Quads 4.1

Das bekannte Käsekästchenspiel aus der Schule, jetzt auch für den Computer.

Quadzle 2.01

Das Puzzle-Spiel zerlegt Grafiken in bis zu 2500 Einzelteile. Wer bis zu vier Puzzles miteinander vermixt, erhöht den Schwierigkeitsgrad gleich noch einmal.

RH Breaking 1.0

Ein ungewöhnlicher Breakout-Klon, bei dem die abzutragende Mauer mal ganz unten im Spielfeld vorzufinden ist.

Save the Earth 1.1

Die Erde muß in ein anderes Sonnensystem transferiert werden. Bewegen Sie unseren Globus durch viele Level, und sammeln Sie unterwegs Energie und neues Wasser auf. Vorsicht – viele Gefahren erschweren Ihre Mission.

Siege & Capture 2.2

Freeware. Ein Internet-Spiel für zwei Personen, das auf dem bekannten Brettspiel Stratego aufsetzt.

SKS XXO 1.0

Ein einfaches TicTacToe-Spiel für Windows.

SKS Zahlenraten 1.0

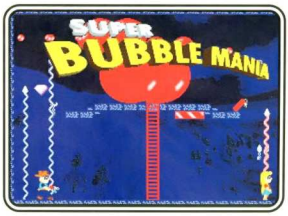
Raten Sie die Zahl, die sich das Programm ausgedacht hat.

Slicks 'n Slide 1.30d

DOS. Vier Spieler können sich gleichzeitig an einem waffenstarrenden Rennen beteiligen, das mitten übers Wasser, über schmierige Ölfilme und Abschußrampen geführt wird.

Spacewar II – The Comeback 1.3

In diesem Multiplayer-Spiel entern Sie den Orbit des Planeten Satiper. Bewaffnet mit Raketen und Lenkgeschossen ballern Sie auf alles, was sich bewegt und treten Ihren Freunden so richtig in den Hintern. Mit Hyperdrive-Antrieb und vielen Power-Ups.



Super Bubble Mania 1.1

DOS. Lassen Sie alle Blasen in diesem Arcade-Spiel zerplatzen. Entdecken Sie dabei viele nützliche Power-Ups.

Tarot Pro 98 1.0

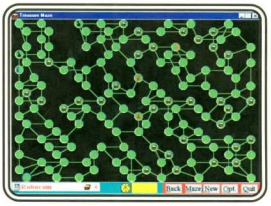
Komplexes Trumpfkartenspiel mit intelligenten Computergegnern, die nicht einfach zu schlagen sind.

Tetris '99 1.31

Freeware. Schlichtes-Tetrisspiel mit Highscore-Liste.

Thief and Policeman

Simples Geschicklichkeitsspiel.



Treasure Maze 1.2

Würfelspiel um Schätze und Drachen. Finden Sie würfelnd im Labyrinth so viele Schätze wie möglich, bevor der Drache Sie am Ende doch noch erwischt.

TReversi 1.0

Freeware. Grafisch überzeugende Reversi-Umsetzung für Windows.

TurboGo 4.01

Spielstarke Umsetzung des klassischen Brettspiels GO.

Virtual Plateau 1.3

Freeware. Sehr kniffliges Brettspiel für zwei Personen, das nicht leicht zu verstehen ist – am besten die Bedienungsanleitung lesen.

Visual BlackJack 1.0

Blackjack-Spiel für Windows, an dem sich bis zu drei weitere Spieler beteiligen können.

Wissen 2.3

Kleines Quizspiel, bei dem Sie Ihr Wissen testen können.

WWMatch 1.1

Zahlenmemory.

X-Out 2.1

Freeware. Finden Sie in diesem Spiel den Ausweg aus einem verzwickten Labyrinth. 21 Level voller Feinde, Fahrstühle, Türen, verschiebbarer Blöcke und anderer Hindernisse warten auf Sie.

Yatzy for Windows 95 2.0.3

Kniffel-Variante mit passenden Soundeffekten und einem Highscore für Spieler, die Spaß daran haben, ihren eigenen Punktestand zu schlagen.

Advantage: Windows 95

Sofern nicht anders vermerkt, handelt es sich bei allen im Heft beschriebenen Programmen um Spiele für Windows 95/98.

Echte Vollversion



Eine neue Partie nimmt ihren Lauf. Noch sieht es ganz vielversprechend aus.

Crazy Emperor

VERRÜCKTER KÖNIG

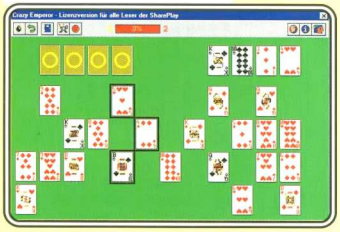
Die Kartenpatience „Crazy Emperor" macht auf den ersten Blick einen ganz unscheinbaren und freundlichen Eindruck – diese Patience knackt man doch mit links. Denkste. Wir haben es im Test nicht einmal geschafft, die gestellte Spielaufgabe zu lösen. Vielleicht haben Sie ja ein besseres Händchen!

Nach dem Mischen wird das Kartenspiel in vier Reihen à 13 Karten ausgelegt. Alle Kartenmotive sind dabei zu sehen, keine Karte ist verdeckt.

Das Ziel des Spiels ist es, auf den Anlagestellen oben rechts im Bildschirm Karte für Karte vier Stapel zu legen, die mit dem As beginnen und dann unter Einhaltung der Farbe bis zum König hinaufreichen. Leider dürfen die entsprechenden Karten nicht einfach aus den ausliegenden Reihen herausgenommen werden – sie müssen vielmehr „geschlagen" werden.

Wer demnach ein erstes As oben auf den Ablageplatz verschieben möchte, der muß dieses As erst schlagen, indem er eine beliebige Karte neben, über oder unter dem As mit der Maus greift und auf das As zieht. In diesem Fall wandert das As auf den Anlagestapel, und die zum Schlagen eingesetzte Karte wechselt ihren Platz und nimmt die entstandene Lücke ein.

„Crazy Emperor" ist eine schnelle Kartenpatience für die ganze Familie. Unangenehme Haushaltsaufgaben lassen sich mit dem Spiel etwa ganz leicht delegieren: Wer gewinnt, darf sich drücken. Leider gewinnt es sich bei diesem Spiel ganz und gar nicht leicht.



Und noch einmal Pech gehabt.

Es klingt ganz einfach, bei „Crazy Emperor" zum Zuge zu kommen, schließlich kann man die benötigten Karten ja schlagen, wie man es gerade möchte. Die Tücke des Objektes offenbart sich aber erst im letzten Spieldrittel. Plötzlich liegen einzelne Karten ohne unmittelbaren Nachbarn im Programmfenster aus. Sie sind somit unerreichbar für jedes Schlagmanöver und demnach dauerhaft totgestellt: Die Patience ist folglich nicht aufgegangen und muß erneut begonnen werden.



Mist – alle vier Karten, die man auf den Stapel oben rechts im Bild legen könnte, sind bereits isoliert.

So tückisch diese vermeintlich einfache Aufgabe auch ist – das Spiel selbst leistet immerhin ein wenig Schützenhilfe. So gibt es oben links im Fenster vier „Parkplätze" für Karten, die man aus strategischen Gründen schlagen muß, die aber gerade zur Ausbildung der Stapel nicht benötigt werden. Diese Karten dürfen von den Parkplätzen nicht in die Reihen zurückbeordert werden, sondern wandern selbständig auf die vier Anlegestapel, wenn es die Situation erlaubt. Zusätzlich markiert das Spiel alle Karten, die sich gerade auf den Stapel legen lassen, mit einem schwarzen Rahmen.

Die Patience ist aufgegangen, wenn am Schluß nur noch ein einzelner König (Crazy Emperor) in der Auslage übrigbleibt.

Crazy Emperor

System: Windows 3.1

Autor: Josef Stöckl, Kundmanngasse 10/9, A-1030 Wien

E-Mail: Crazy_BYtes@compuserve.com

Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes

Crazy Kleopatra

Das Gesetz der Reihe

Dank der Kartenpatience von Windows 95 kommen viele Spieler erst auf den Geschmack: Ob es wohl noch mehr dieser Kartenspielchen für Solisten gibt? Gibt es: „Crazy Kleopatra" ist eine Nuß, die nicht so leicht zu knacken ist.



Beim Solitaire-Spiel von Windows 95 können die Anwender oft genug das Hirn ausschalten und auf ihr Glück vertrauen. Das wäre bei der Patience „Crazy Kleopatra" allerdings ein fataler Fehler – hier kommt es von der ersten bis zur letzten Karte auf Köpfchen an.

Zu Beginn einer neuen Partie wird ein Spielset aus 52 Karten gemischt und in vier Reihen so ausgelegt, daß jeweils 13 Karten in einer Reihe liegen. Ganz links bleibt dabei jeweils ein Platz frei, der nach dem Auslegen noch rasch mit einem As versehen wird. Da die Asse zu diesem Zweck aus den Reihen entfernt wurden, bleiben an verschiedenen Stellen vier Lücken zurück. Sie sind für den weiteren Spielverlauf von großer Bedeutung.

Das Ziel des Spieles ist es nun, alle Karten in den Reihen so umzusortieren, daß nach und nach neue geordnete Reihen entstehen, die bei den vier Assen beginnen und in der durch das jeweilige As vorgegebenen Farbe in Reihenfolge bis hin zum König führen. An ein Pik-As muß demnach eine Pik-Zwei, dann eine Pik-Drei und eine Pik-Vier angelegt werden. Das ist natürlich kein Kinderspiel, da die Plätze hinter den Assen ja bereits von anderen Karten belegt sind.

Verteilerstation für Karten

Wie bei einem vertrackten Schiebepuzzle müssen die Karten in der Patience über mehrere Umwege umsortiert werden. Als Verteilerstationen dienen dabei die leeren Ablegeplätze in den Reihen.

Auf die leeren Plätze dürfen Karten gelegt werden, die man an anderer Stelle im Spiel aufgenommen hat. Die Verlegeaktion geschieht allerdings nicht auf zufälliger Basis, sondern orientiert sich an den Karten rechts und links neben einer Lücke. So ist es z.B. möglich, eine Karte in die Lücke zu beordern, wenn sie einen um eins höheren Wert und die gleiche Farbe aufweist wie die linke Karte. Oder man nimmt eine Karte, die einen um eins niedrigeren Wert und die gleiche Farbe besitzt wie die rechte Karte. Ist rechts neben einer Lücke demnach eine Kreuz-Dame zu sehen, so kann man getrost einen Kreuz-Buben in die Lücke übernehmen. Pech hat der Spieler, wenn links neben der Lücke ein König zu sehen ist – der ist ein wenig brummelig und akzeptiert keine Karte als Nachbarn. Es sei denn, man kann die rechts neben der Lücke stehende Karte bedienen. Wem dieses Regelgerangel zu hoch ist, der klickt mit der rechten Maustaste in die Lücke hinein – dann leuchten alle „passenden" Karten im Spiel automatisch auf.

Beim Umarrangieren der Karten hofft der Spieler, eine neue Lücke gleich hinter einem As aufzutun, so daß hier endlich die dazugehörende Zwei angelegt werden kann. Mit etwas Grips ist es ganz gut möglich, die Karten so hin und her zu schieben, daß die vom Spiel geforderten Farbreihen allmählich aufgebaut werden können.

„Crazy Kleopatra" generiert bei jeder Partie eine neue Ausgangsposition und vermerkt alle Lösungsversuche des Spielers in einer Statistik.

Crazy Kleopatra

System: Windows 3.1
Autor: Josef Stöckl, Kundmanngasse 10/9, A-1030 Wien
E-Mail: Crazy_BYtes@compuserve.com
Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes



Alle Karten sind ausgelegt, die Partie kann beginnen.



Na, das klappt doch schon ganz gut.

Echte Vollversion

Strip-Poker 1.03

Ausziehen! Ausziehen!



Wählen Sie eine Partnerin fürs Spiel aus.

Der Berliner Thomas Zeh bastelt bereits seit Jahren an aufregenden Erotik-Spielen mit Pfiff. Sein Erstling „Strip-Poker", noch heute das spielstärkste Erotik-Abenteuer aus dem Hause Zeh, liegt nun auf unserer Heft-CD in einer uneingeschränkten Vollversion vor.

Mein Freund Daniel, sonst ein ganz stiller Familienvater, gerät plötzlich in Rage: „Zieh dich endlich aus, Karin, du alte Hexe", brüllt er dem Monitor entgegen und wirft dann frustriert die Hände in die Luft, als Karin gar nicht daran denkt, seiner Aufforderung Folge zu leisten. Meckernd lacht sie Daniel aus.



Sybille ist wieder einmal nur am Gewinnen.

Daniel ist hier nicht auf dem Selbstfindungstrip und hat auch nicht vor, seine Schwiegermutter mit dem Namen Karin von ihren Kleidern zu befreien. Vielmehr sitzt Daniel vor dem Computer und hat „Strip-Poker" von Thomas Zeh gestartet. Das unscheinbare Spiel hat es faustdick hinter den Ohren. Die fünf Mädels, mit denen man bei diesem Erotik-Spiel um die Unterwäsche zocken kann, ziehen sich bei weitem nicht so schnell aus, wie man dies von anderen Spielen dieser Art gewöhnt ist. Karin und ihre Freundinnen wissen, wie man pokert, und gewähren nur echten Könnern Einblick in ihre Höschen und Büstenhalter. Das mag viele Spieler frustrieren, kommt dafür aber den Zockern entgegen, die das Entkleiden der Damen als echte Herausforderung verstehen.

Die Vollversion des Spiels finden Sie auf der Heft-CD vor – wir erklären Ihnen in einem kurzen Workshop, wie Sie das Erotik-Game meistern.

Strip Poker 1.03

System: Windows 3.1
Autor: Thomas Zeh, Wriezener Straße 41, 13359 Berlin

Gesetzt, geblufft und doch verloren

Nach dem Start des Spiels erscheint der Eröffnungsbildschirm von „Strip-Poker". Mit *Datei / Start* wird eine neue Partie eingeleitet. Geben Sie nur noch rasch Ihren Namen in eine Dialogbox ein, die nach dem Aufruf des Menübefehls eingeblendet wird.

Im Hauptbildschirm des Spiels drücken Sie den Button *Start/Info*, um eine Aufstellung der Spielerinnen einzusehen, gegen die Sie antreten können. Die Freundinnen Karin, Sybille, Dany, Lola und Evelyn warten darauf, mit Ihnen zu zocken. Einsteiger sollten möglichst Karin oder Sybille wählen, weil die noch nicht ganz so ausgebufft spielen, während Lola und Evelyn nur von Profis zu „knacken" sind.

Nach der Auswahl eines Mädchens wird das erste Foto der Stripserie in das Programmfenster eingeblendet. Die beiden Kontrahenten erhalten nun jeweils 1000 Mark Grundkapital fürs hemmungslose Zocken zugeteilt. 50 Mark wandern jeweils zu Beginn einer Runde automatisch in den Pott.

Bei der allerersten Runde darf noch der Spieler die Eröffnung machen. Er schaut sich am besten gleich das ihm zugeteilte Pokerblatt aus fünf Karten an und überlegt, ob er mit diesem Blatt einen guten Start machen kann. Hierbei muß man wissen, daß „Strip-Poker" bereits ein einfaches Zweier-Pärchen als ge-



Wie soll man sich bei diesem Anblick aufs Spiel konzentrieren?

winnträchtiges Blatt akzeptiert und nicht erst wie die verschiedenen Draw-Poker-Spiele à la „Jacks or better“ mit einem Buben-Pärchen oder einem Dreier in die Gewinnspirale einsteigt.

Möchte der Spieler auf seinem zugeteilten Blatt nicht aufbauen, so kann er mit dem Button *Schieben* das Setzen an seine Partnerin weiterreichen. Schiebt diese auch, werden die Karten neu gegeben und der Einsatz verbleibt im Pott.

In der Regel setzen Sie aber einen kleinen Betrag, am besten 50 Mark. Steigt man bei einem guten Blatt gleich mit einer höheren Summe ein, so kann man dies schnell bereuen, weil die Ladies den Braten riechen und dann ganz gerne passen. Nach dem Einsatz können die virtuellen Spielerinnen mitgehen oder den Voreinsatz erhöhen.

Anschließend geht es darum, einmalig Karten auszutauschen. Zu diesem Zweck klickt der Spieler die Karten an, die er gerade nicht gebrauchen kann, und drückt auf den Button *Tauschen*. Umgehend erhält er die gewünschte Anzahl neuer Karten zugeteilt. Wie viele Karten die Kontrahentin zeitgleich ausgewechselt hat, kann der Spieler zum Glück im Programmfenster ablesen – schließlich läßt dies bereits Rückschlüsse auf das Spielglück der Mädels zu. Wir konnten allerdings beobachten, daß die Mädchen oft nur zwei Karten eintauschten, obwohl sie nur ein Pärchen auf der Hand hielten. Da wird einem geschickt vorgegaukelt, die Mädels hielten bereits einen Dreier in der Hand.

Nach dem Austausch der Karten kann noch einmal gesetzt werden. Geht der Kontrahent nach dem Setzen mit, so werden die Karten prompt aufgedeckt und der Gewinner ermittelt. Das Spiel kann sich aber in die Länge ziehen, wenn der Button *Erhöhen* betätigt wird. Dann kann der Einsatz endlos gesteigert werden, bis es endlich zur Auflösung kommt. Bei einem richtig guten Blatt ist der *Erhöhen*-Button die beste Wahl, um dem Mädchen das Geld aus der Tasche zu ziehen, weil die Spielerin dann meistens mitzieht und auf das Passen verzichtet.



Dany schiebt. Bei Ihrem Blatt sollten Sie auch schieben, wenn Sie nicht noch auf eine Straße hoffen.

Wenn die Höschen fallen

Das Pokerspiel selbst ist im Spiel „Strip-Poker“ so gelungen umgesetzt, daß man den Erotikhintergrund des Games fast vergißt und zähneknirschend alles daransetzt, selbst nicht allzu viel Geld zu verlieren. Schließlich sinken dann die Chancen, die Gegenspielerin nackt zu sehen.

So richtig spannend wird es erst, wenn man es geschafft hat, Karin oder einer ihrer Freundinnen den Starttausender abzuluchsen. Dann muß sich das Girl einen neuen Tausender von der Kasse borgen – und dafür ein Kleidungsstück ablegen. Da es nicht leicht ist, den Profizockerinnen tausend Mark abzunehmen, kann es eine ganze Weile dauern, bis auch nur das erste Kleidungsstück fällt. Die Fotoserien der fünf Mädchen sind allesamt kodiert und lassen sich deswegen nicht als Datei unter Umgehung des Programms in einen Bildbetrachter laden. So muß der Spieler schon eine lange Nacht in Kauf nehmen, um ans sündige Ziel seiner Träume zu gelangen.

Wir wünschen viel Spaß dabei.

36 Erotik-Texturen für den Windows-Desktop oder die eigene Homepage



Viele Anwender verschönern ihren Windows-Desktop oder den Hintergrund der eigenen Homepage im Internet gerne mit einer Textur. Dabei handelt es sich um recht kleine und speicherplatzschonende Bilder, die so strukturiert sind, daß sie sich vervielfältigt wie ein Mosaik neben- und übereinander legen lassen – dann verschmelzen die Ränder der Einzelbilder perfekt miteinander.

Für alle Fans dieser Bildchen haben wir 36 erotische Texturen programmiert, die Ihnen nur in dieser Ausgabe der „Share Play“ als exklusive Vollversion zur Verfügung gestellt werden. Bei den Texturen handelt es sich um speziell nachbearbeitete Aktaufnahmen, bei denen das Motiv mehrmals kopiert und leicht versetzt übereinander gelegt wurde.

Ein spezielles Menüsystem auf der Heft-CD stellt alle Texturen in der Vorschau vor und kopiert ausgewählte Motive per Buttondruck auf die Festplatte. Aus Platzgründen liegen die Texturen allerdings nur im JPEG-Format für den Internet-Gebrauch vor. Wer sie als Tapete auf den Windows-Desktop kleben möchte, muß sie zuvor ins BMP-Format überführen.



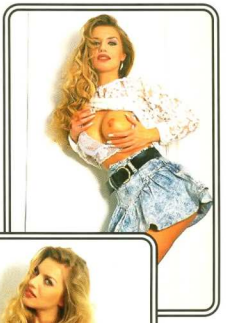




100 x „Sexy Secrets“

Sexy Verführung

Erotik und Computer, das sind durchaus zwei Themen, die zusammenpassen und dem Anwender viel Spaß bereiten können. Für alle Männer unter den Lesern haben wir deswegen einhundert scharfe Aktfotos zusammengestellt, die Sie mit unserer „Diashow“ schnell auf den Bildschirm holen.





Echte Vollversion

Jahrelang waren Erotik-CD-ROMs der große Renner in den Kaufhäusern – und das, obwohl sich im freien Handel nur softe Bilderkollektionen verkaufen lassen. Der Vorteil der sündigen Silberscheiben liegt auf der Hand: Sie lassen sich ganz simpel im eigenen CD-Regal verstecken, um sie auf diese Weise vor der Ehefrau oder den Kindern zu verheimlichen. Und wer sich den digitalen Sündenfall gerade auf dem Bildschirm anschaut, der muß im Zweifelsfall beim Eintreten einer anderen Person ins Arbeitszimmer nur eine einzelne Taste drücken, um anstelle der Bildershow rasch die Textverarbeitung zu laden – das Verschwindenlassen geht beim aufgeklappten Playboy nicht ganz so schnell.

Inzwischen rangieren die Erotik-Silberlinge nicht mehr auf Platz eins der Verkaufscharts. Viele billig zusammengeschusterte Sammlungen zu hohem Preis oder unsägliche Video-Kompilationen im Streichholzschachtel-Format haben den Markt so richtig kaputtgemacht und das Vertrauen der Kunden mißbraucht. Hinzu kommt, daß sich wesentlich schärfere Bilder im Internet bereits kostenlos anschauen lassen.

Wir haben für Sie eine der besten Softkollektionen aus dem CD-ROM-Reich retten können – die Scheibe „Sexy Secrets“ Vol. 2. Einhundert der auf diesem Silberling versammelten Aktaufnahmen finden Sie auch auf unserer Heft-CD vor, wobei ein komfortables Menüsystem dafür sorgt, daß Sie die niveauvollen und wirklich sehenswerten Akte ohne große Mühe auf den Bildschirm bekommen.



Im Kontaktbogen der „Diashow“ lassen sich gleich neun Bilder auf einmal betrachten. Per Mausklick auf einen der Thumbnails laden Sie das dazugehörende Bild in der Originalauflösung.

Bilder anschauen mit der Diashow

Die „Diashow“ von unserem Hausprogrammierer Robert Mundt startet direkt von der CD-ROM und läßt sich am einfachsten aus dem Menüsystem heraus aufrufen. Die Oberfläche, die sowohl unter Windows 3.1 als auch unter Win 95 funktioniert, stellt drei wichtige Buttons zur Verfügung.

Der Button „Uebersicht“ lädt ein einzelnes der 100 JPG-Bilder in ein Vorschaufenster und zeigt in einem links angehängten Pulldown-Menü die Namen aller übrigen Bilddateien an. Sobald Sie mit der Maus einen anderen Dateinamen markieren, wird sofort das dazugehörende Motiv in den richtigen Proportionen ins Programmfenster geladen. Ein Doppelklick auf eines der Motive lädt es noch einmal in der Originalauflösung. Mit dem *Kopieren*-Button können Sie außerdem einzelne Motive von der CD auf die Festplatte übernehmen.



Mich selbst liebe ich noch immer am meisten.



I'm to sexy for my shorts.

Der zweite Button, namens „Diashow", fährt eine automatische Slideshow ab, zeigt also in einem zeitlichen Abstand alle Bilder in ihrer vorgegebenen Reihenfolge an – dabei können Sie sich während der Show bequem zurücklehnen. Geben Sie den zeitlichen Abstand zwischen den einzelnen Slides mit den Minibuttons vor, die von einer Sekunde bis hin zu 20 Minuten alle wichtigen Intervalle abdecken.

Der Button „Kontaktbogen" ist ähnlich wie die Bildübersicht aufgebaut, zeigt aber neun Motive gleichzeitig an. Auch im Kontaktbogen können Sie einzelne Bilder per Doppelklick in der Originalauflösung betrachten. Um das Programm zu verlassen, drücken Sie die <ESC>-Taste.



Laß mich an deinem Strumpfband knabbern...

HOT CDs und PINK! – ein starkes Gespann

Sind Sie ein Fan digitaler Erotik? Ja? Dann sollten Sie unser scharfes Doppelgespann nicht verpassen.

Die **HOT CDs** erscheint alle zwei Monate auf hochwertigem Glanzpapier und kostet bei 48 Seiten und einer Heft-CD nur 12,80 Mark. Im Magazin werden regelmäßig neue scharfe Sexseiten aus dem Internet vorgestellt, aktuelle CD-ROMs besprochen, schweinische Witze erzählt und erotische Workshops mit neuen Shareware-Bildbearbeitungen durchgeführt. Auf der Heft-CD finden Sie stets 400 Erotik-Fotos, 2 Sexvideos und 50 aktuelle Shareware-Programme vor.

Die **PINK!** erscheint zweimonatlich im Wechsel mit ihrem Schwesterheft und stellt sich als das Herrenmagazin für den PC-Anwender vor. Viele Lifestyle-Berichte, scharfe Sex-Reportagen, Testberichte etwa über Energy-Drinks oder Aphrodisiaka, erotische Kurzgeschichten von namhaften Autoren und Features wie der Schmutzwort-Übersetzer für Urlaubsreisende bilden den Kern des kultigen 68-Seiten-Magazins für 16,80 Mark. Auf der Heft-CD finden Sie mindestens 300 Erotik-Fotos, 2 Sexvideos, spielbare Demos bekannter PC-Programme und 50 aktuelle Shareware-Programme vor.



pc-zeitschrift.de

Der Online-Guide für Computer-Zeitschriften

Computer-Magazine zu den Themen:

- Internet
- PC
- Kaufberatung
- Erotik
- Spiele
- Multimedia
- Mac
- Amiga
- Musik
- Software
- DTP
- Business
- Shareware
- News
- Betriebssysteme
- Netzwerk

http://www.pc-zeitschrift.de

Jetzt klicken!

Claw 1.0 Demo

Piraten auf Schatzsuche



Vorsicht – die in der Luft schwebenden Stufen lösen sich kurz nach einer Berührung oft auf.

Monolith Software, sonst auf blutrünstige 3D-Shooter spezialisiert, geht mit „Claw" ganz neue Wege. Helfen Sie Captain Claw dabei, das Amulett der neun Leben zu finden und es gleichzeitig mit der gesamten Armada der Cockerspaniel aufzunehmen.

Piraten, das sind die Gesetzlosen der Meere, immer auf der Suche nach neuen Goldschätzen und nach einer hübschen Jungfrau, die sie verschleppen können. Vergessen Sie das mit der Jungfrau, intensivieren Sie die Sache mit dem Goldsuchen – und Sie haben „Claw" vor Augen.

„Claw" ist ein neues Jump& Run-Spiel, das mit einer animierten Grafik aufwartet, wie man sie auch bei einem modernen Disney-Zeichentrickfilm erwarten würde. Im Zeitalter der Strategie- und Ballerspiele tut es jedenfalls mächtig gut, daß es endlich mal wieder ein schnelles, buntes und zugleich auch spielstarkes Hüpf-und-Renn-Abenteuer gibt, das völlig auf blutrünstige Gemetzel verzichtet und statt dessen auf Geschicklichkeit setzt. Dieser Umstand verwundert umso mehr, weil „Claw" von Monolith Software stammt, einer amerikanischen Spieleschmiede, die sich bislang auf blutrünstige 3D-Shooter spezialisiert hatte, die hierzulande meistens indiziert wurden.

Gegen die Cockerspaniel-Bande

Captain Claw ist ein rechter Pirat vom alten Korn und Schrot. Das könnte man jedenfalls meinen, wenn Captain Claw nicht seinen Namen zu Recht tragen würde – er ist eine Katze. Ausgestattet mit Stulpen, Säbel, Phantasieuniform und Dreispitz macht der gestiefelte Kater eine ganz gute Figur.

Captain Claw ist auf der Suche nach dem geheimnisvollen Amulett der neun Leben, kann aber – ganz ein guter Pirat – auch unterwegs nicht die Finger vom herumliegenden Gold lassen. Das einzige Problem beim hemmungslosen Erkunden der vielen Level des Spiels sind denn auch die Cockerspaniel und ihre finsteren Schergen. Sie versuchen alles, um der armen Katze möglichst schnell den Garaus zu machen. Zum Glück kennt der grauhaarige Kater alle Tricks, damit er seine sieben Leben nicht vor der Zeit verliert.

Das DirectX-Spiel lädt sofort einen 3D-Parcours, der dank Parallax-Scrolling für viel Bewegung in mehreren Ebenen sorgt

Tastaturbelegung

Pfeiltasten – Bewegung der Figur
Leertaste – Springen
<STRG> – Angriff mit Faust/Säbel
<ALT> – Angriff mit Projektil
<Z> – Werfen
<1> – Angriff mit Pistole
<2> – Angriff mit Magie
<3> – Angriff mit Dynamit
<4> – Spezieller Angriff



Rasante Animationen und ein piratenwürdiges Ambiente – Captain Claw in Action.







und Silber lieb ich sehr...

und herrlich vielseitig gezeichnet wurde. Überall gilt es hier etwas zu entdecken, so daß der Spieler die ersten Sekunden staunend mit offenem Mund verbringt, bevor ihn endlich der Entdeckungsdrang übermannt.

Die sehr ansprechend animierte Figur von Captain Claw wird am besten mit den Cursortasten bewegt. Dabei sollte ein Finger stets auf der Leertaste verbleiben, um den Kater per Tastendruck zum Hüpfen zu bringen. Claw muß springen, was das Zeug hält, um Leitern zu erklimmen, Kletterseile zu erreichen oder um in der Luft hängende Gegenstände einzusammeln. Schnelligkeit ist unbedingt gefragt, wenn es darum geht, kleine, frei schwebende Stufen zu erklimmen – sie lösen sich kurz nach der Berührung auf und lassen einen nicht rechtzeitig weiter gehüpften Captain Claw gerne in die eine oder andere lebensgefährliche Falle plumpsen. Insbesondere Speerfallen und Säureseen bereiten dem Kater häufig den Garaus. Auch die vielen Feinde von der Cockerspanielgang sind dem Piraten ein steter Dorn im Auge.

Jede einzelne Figur im Spiel wurde mit viel Liebe zum Detail für das Computerspiel umgesetzt und verfügt über eine ganz eigene Kampftaktik. Einige der Feinde zücken gar den Degen und lassen sich auf einen spannenden Säbelkampf mit sirrenden Klingen ein. Die geheimnisvollen Meuchelmörder werfen statt dessen lieber mit Dolchen oder ziehen bei einer Annäherung von Claw die handliche Armbrust unter dem wehenden Umhang hervor. Besonders fies sind kleine Minimonster, die mit Bomben um sich werfen.

Angriff ist die beste Verteidigung

Zum Glück kann sich auch Captain Claw gut zur Wehr setzen. Am einfachsten ist es für ihn immer noch, mit der Hand oder dem Säbel zuzuschlagen, um unter den Feinden aufzuräumen. Per Tastendruck kann der Kater aber auch eine Pistole abfeuern, mit Dynamitstangen um sich werfen, einen magischen Angriff starten oder eine „spezielle" Attacke einläuten – letztere ist von den Power-Ups abhängig, die zuvor eingesammelt wurden.

Am meisten Spaß macht es, mit Dingen um sich zu werfen. Am besten hebt Claw per Tastendruck eines der vielen herumstehenden Fässer auf, trägt es an einen Abgrund heran und wirft es dann einem Gegner auf den Kopf, der auf einer darunter gelegenen Plattform auf eine Begegnung mit Claw wartet. Wumm – schon explodiert das Faß mit Feuergetöse, und Claw hat wieder einen Feind weniger.

Geht der Katzenpirat selbst einmal hopps, so ist dies kein Beinbruch. Überall im Level sind Fahnenstangen verborgen, an denen sofort die Piratenflagge gehißt wird, sobald Claw vorbeispaziert. Geschieht der Spielfigur nun etwas, so muß das Abenteuer nicht am Anfang des Levels neu begonnen werden, sondern läßt sich an der letzten Fahne wieder aufnehmen.

Die einzelnen Level sind so konzipiert, daß Claw im nach allen Seiten butterweich scrollenden Parcours nicht jeden einzelnen Raum passieren muß, um ans Ziel zu gelangen. Trotzdem macht es eine Menge Spaß, in jeden noch so verborgenen Winkel vorzudringen, weil auf Schritt und Tritt Gold zu bergen ist – in jedem Level gibt es mehrere hundert einzelne Schätze, die darauf warten, entdeckt und eingesammelt zu werden.



Die goldenen und mit funkelnden Diamanten besetzten Schädel, Zepter, Kronen, Kreuze, Kelche, Ringe und Goldbarren bringen Claw zwischen 200 und 25.000 Punkte ein, wobei die besonders häufigen Goldmünzen nur 100 Punkte erzielen. Am Ende eines jeden Levels wird automatisch Bilanz gezogen, und das Programm zeigt auf, wie viele von den im Parcours vorhandenen Goldschätzen man tatsächlich gefunden hat – ein Anreiz, den Level gleich noch einmal zu spielen?

In der Demo lassen sich zwei vollständige Level sowohl einzeln als auch im Multiplayer-Modus spielen. Die Vollversion wartet mit 14 riesigen Leveln, über 40 verschiedenen Feindfiguren inklusive Boßgegnern, 20 Minuten Trickfilm-Video und einem Multiplayer-Modus auf, bei dem sich bis zu 64 Spieler gleichzeitig an „Claw" beteiligen können.



Immer tiefer in die Unterwelt zieht es Captain Claw – ob hier wohl das gesuchte Amulett zu finden ist?

Claw Demo 1.0

System:	Windows 95, DirectX, Pentium, 16 MB RAM
Autor:	Monolith Software
Internet:	http://www.captainclaw.com und http://www.lith.com
Preis:	34,95 $ bei http://store.lith.com
Tip:	✌✌✌✌✌

Nebula Fighter 1.1

Weltraum-SCHLACHT



Richtig gute Weltraumballerspiele sind rar geworden in der aktuellen Spielelandschaft. Als Überraschung des Jahres darf deswegen der „Nebula Fighter" gefeiert werden – ein spannungsgeladener und äußerst rasanter Ballerspaß für DOS und Windows.

Vergessen wir möglichst schnell die Hintergrundgeschichte des „Nebula Fighter", da sie doch nur wieder aus den üblichen Versatzstücken besteht. Ganz ganz böse Terroristen greifen auf der Erde nach der Macht, während außerdem auch noch machthungrige Aliens aus dem All die Eroberung der Erde proben. Letzten Endes läuft doch alles – wie in jedem Weltraumballerspiel – nur darauf hinaus, daß der Spieler als strahlender Held in sein Raumschiff klettert, um es ganz allein mit einer mörderischen Übermacht angreifender Aliens aufzunehmen. Das ist dann in etwa so, als ob ein einzelner Cowboy versucht, eine so richtig schön in Rage geratene Bison-Stampede mit seinen bloßen Händen aufzuhalten.

Der „Nebula Fighter" läuft sowohl unter DOS als auch unter Windows 95 und kann wahlweise allein oder zu zweit gespielt werden. Im Zwei-Spieler-Modus ist es möglich, wahlweise gegeneinander um die Punkte zu streiten oder kooperativ gegen die Angreifer vorzugehen.

Das Spiel selbst malt einen digitalisierten Hintergrund auf den Bildschirm und überrascht mit einem Parallax-Scrolling in mehreren Ebenen. So gewinnt die Weltraumschlacht an Dreidimensionalität, auch wenn der „Nebula Fighter" nur ein Side-Scroller ist, bei dem sich der Flieger des Spielers nur von links nach rechts durch einen langsam dahin scrollenden Schacht bewegen kann.



Mit der siebenschüssigen Kanone geht es dem Boß-Gegner am Ende des ersten Levels an den Kragen. Hoffentlich.

Feuer frei aus allen Rohren

Der Finger des Spielers muß beim „Nebula Fighter" fast mit der Feuertaste verschmelzen, damit er ohne Unterlaß aus allen Rohren gleichzeitig feuern kann. Das ist dringend nötig, weil die Angreifer ohne Pause auf dem Schirm erscheinen und ihrerseits alles daran setzen, den Spieler mit Waffengewalt in den Orkus zu befördern.

Die Raumschiffe der Aliens sind 3D-gerendert und wirken demnach sehr plastisch. Da kann man schon einen gehörigen Schrekken bekommen, wenn sich plötzlich eine neue Angriffsphalanx auf den Schirm schraubt und zeitgleich aus allen Rohren ballert. Zum Glück kann der Spieler die Meute ziemlich schnell dezimieren, wobei phantastische Explosionen den Rechner erschüttern und der dabei verursachte Krach die Soundkarte ganz schön auf Trab bringt.

Die Aliens greifen stets in Wellen an, wobei die verschiedenen Raumschifftypen allesamt unterschiedlich bewaffnet sind und jeweils eine ganz eigene Angriffstaktik verfolgen. Einige kommen dem Spieler frontal entgegen, andere schleichen sich von hinten an, und wieder andere poltern plötzlich von oben oder unten in den Schacht hinein. Zum Glück ist der eigene Raumer nicht fest an eine bestimmte Stelle im Parcours gebunden, sondern kann sich frei zu allen Seiten hin bewegen.

Jedes abgeschossene Raumschiff eines Feindes erhöht nicht nur das eigene Punktekonto, sondern setzt auch winzige Gegenstände frei, die aussehen wie drei aneinander geschnürte bunte Luftballons. Sie werden durch Überfliegen aufgelesen und sorgen ebenfalls für einen verbesserten Score. Besonders wichtig sind ferner die farbigen E-Pillen, die auf dem Schirm zurückbleiben,



Eine neue Flotte der Aliens greift an.

wenn eine ganze Angriffsflotte vollständig zerrieben wurde. Sie erhöhen bei einer Aufnahme die im Gefecht langsam abnehmende Energie der Schutzschilde oder der Waffensysteme. Leider werden die Energiepillen im Eifer des Gefechts ebenfalls beschossen. Das halten sie aber nur eine begrenzte Zeit aus, bevor sie rettungslos zerplatzen.

Weitere Power-Ups erscheinen ab und an in Form eines roten Herzchens, das von links nach rechts in das Spielgeschehen treibt. Es spendiert ein neues Leben, das der Spieler auch



dringend gebrauchen kann – es stirbt sich eben schnell beim „Nebula Fighter".

Am besten sind allerdings kleine Käfige, die an manchen Stellen im Level auftauchen. Sie werden zerschossen und spendieren dann ein neues Waffensystem für den Flitzer des Spielers. Schon bald schießt man aus drei, fünf oder sieben Rohren gleichzeitig, feuert Schockstrahlen und Lenkraketen aus, ballert auch zur Hintertür hinaus oder freut sich über zwei bis vier Flügeldrohnen, die die Feuerkraft immens erhöhen. Mit diesen Power-Ups ist es



leicht möglich, das eigene Raumschiff zu einem wahren Todesstern auszubauen, der die ganze Höhe des Bildschirms einnimmt und alle Gegner im weißgelben Lasergewitter vernichtet, noch bevor diese richtig im Sichtfenster zu sehen sind.

Leider ist man diese verbesserten Waffensysteme im Falle eines plötzlichen Todes schnell wieder los. Dies ist zwar im ersten Moment sehr schade, weil dann das eigene Raumschiff nicht mehr unverletzlich erscheint und man mehr Mühe dabei hat, die Feinde in ihre Atome zu zerstrahlen. Aber da das Spiel ja nichts von seiner Spannung verlieren soll, ist es doch eine ganz sinnvolle Einrichtung.

Im Kampf gegen den Boß-Gegner

Wichtig ist es im Spiel, gerade am Ende eines Levels über die volle Kampfkraft zu verfügen. Denn hier wartet der Boß-Gegner. In jedem Level ist das ein anderes mechanisches Ungetüm, das aus soviel Stahl besteht, daß es fast den ganzen Bildschirm einnimmt – da wirkt unser eigenes Raumschiff plötzlich ganz klein und zierlich. Der Boß-Gegner muß ein paar dutzendmal getroffen werden, bevor er sich endlich in seine Einzelteile auflöst. Jeder Boß-Gegner verfügt allerdings über einen wirksamen Verteidigungsschild und eine ziemlich tödliche Angriffstaktik. Da verwundert es nicht, daß der Spieler die meisten seiner mühsam eingesammelten Leben beim Kampf gegen die Bosse einbüßt. Da nützt es auch nicht viel, eine der Smartbomben einzusetzen, die ansonsten alle Angreifer auf dem Schirm vernichten.

Immerhin – schafft man es, den Boß-Gegner zu zerstören, so bleibt eine wertvolle Bonuswaffe zurück, die man sich durch Überfliegen einverleiben kann. Anschließend zieht das Spiel automatisch ein Resümee des absolvierten Levels und



zeigt in einer Statistik auf, wie viele der Gegner zerstört und wie viele Power-Ups eingesammelt wurden. Wer möchte, der speichert jetzt noch rasch seinen Spielstand und macht dann weiter im nächsten Level.

Die Tücken des Objekts



Die Shareware-Version vom „Nebula Fighter" enthält bereits eine volle spielbare Episode mit vielen Leveln.

Jeder einzelne bietet völlig neue Raumschifftypen und auch die eine oder andere ganz eigene Schwierigkeit. Da muß der Spieler schon einmal durch ein gerendertes 3D-Meteoritenfeld fliegen, was nicht einfach ist, weil sich die rasant dahin brausenden Himmelsgesteine kaum so schnell zerstrahlen lassen, wie sie auf den Spieler zukommen. Im zweiten Level warten außerdem große Kometen auf den Spieler. Sie können nicht mit Waffengewalt zerstört werden, so daß man sie geschickt umfliegen muß. Dabei bereitet sich der Spieler schnell selbst den Garaus, wenn er zu weit nach oben oder unten fliegt, und dann keine Ausweichmöglichkeit vor den herannahenden Gesteinen mehr findet. Tückisch ist auch, daß auf den Himmelskörpern Kanonen installiert sind, die sich nur schwer treffen lassen, dafür aber ständig aus vollem Herzen Dauerfeuer geben. Einige der Meteore spucken sogar kleinste Drohnen aus, die nur schwer zu treffen sind, dafür aber von der Schadenswirkung her ihren großen Kumpanen in nichts nachstehen.

Die Vollversion des „Nebula Fighter" bietet zwei weitere Episoden mit über 21 neuen Leveln an. In der Vollversion greift das Spiel auch auf beigefügte Audio-Tracks zurück und stellt ein Handbuch zur Verfügung. Keine Frage: Für uns



ist „Nebula Fighter" das beste Weltraum-Ballerspiel der letzten Jahre.

Nebula Figther 1.1

System:	DOS oder Windows 95 + DirectX
Autor:	One Reality, PO Box 1886, Rockwall, TX 75087-1886, USA
E-Mail:	info@onereality.com
Internet:	http://www.onereality.com
Preis:	29,95 $
Tip:	✓✓✓✓✓

Crazy Gyro 1.0

Knobelspaß für jung und alt



Der Knobelbaron Josef Stöckl aus Österreich geht regelmäßig unter die Tüftler und präsentiert alle paar Wochen neue Spielaufgaben, die nur unter Einsatz von viel Gehirnschmalz zu knacken sind. „Crazy Gyro" versammelt vier knifflige Aufgaben unter einer Oberfläche.

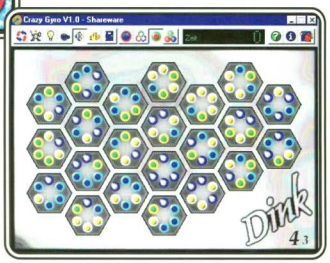
Alle vier Spiele, die zu „Crazy Gyro" gehören, haben eines gemeinsam. Eine vorgegebene Ordnung soll durch das Drehen von Scheiben oder durch das Verschieben von Kugeln im Kreis wieder hergestellt werden.

Das erste Spiel im Spiel nennt sich **„Glogg".** Auf dem Spielbrett sind neun runde, blaue Scheiben zu sehen – die Gloggs. Jeder einzelne Glogg besitzt einen kleinen grünen Zeiger, der wie ein Uhrzeiger zwölf verschiedene Stellungen einnehmen kann. Durch das Klicken auf einen Glogg wird der Zeiger weiterbewegt. Ob der Zeiger dabei im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegt wird, hängt davon ab, welche Maustaste zum Klicken verwendet wird. Das Rätsel ist auf jeden Fall gelöst, sobald alle Zeiger steil nach oben zeigen. Um die Aufgabe etwas zu erschweren, ist es dummerweise nicht möglich, einen Glogg einzeln zu drehen – es folgen stets einige weitere Scheiben der ausgelösten Bewegung. Gewinnen kann nur der, der die Symmetrie hinter den Glogg-Kombinationen herausfindet.

Bei der Spielvariante **„Ham-Ham"** sind drei sechseckige Ringe auf dem Bildschirm zu sehen, die so zusammengesetzt sind, daß sich immer zwei Ringe eine Seite teilen. Außerdem liegen in den Ecken der Sechsecke farbige Kugeln aus, die sich zusammen mit den Ringen drehen lassen. Ziel ist es, die Ringe so zu bewegen, daß am Ende jeder Ring nur noch Kugeln einer einzelnen Farbe beherbergt.



„Glogg" – Bewegen Sie alle grünen Zeiger in die Zwölf-Uhr-Stellung.

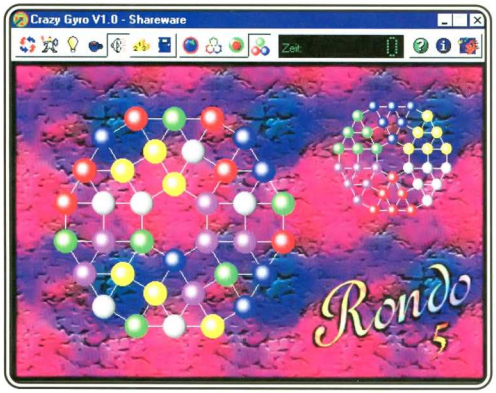


„Dink" sieht schwierig aus, ist aber recht einfach zu knacken.

Grübeln gegen die Zeit

„Dink" zeigt lauter kleine Sechsecke, die direkt aneinander grenzen und mit jeweils sechs farbigen Kugeln gefüllt sind. Die Kugeln, Dinkerl genannt, weisen ein Zentrum und einen Rand auf – jeweils in einer anderen Farbe. Gewonnen hat der Spieler, der die Sechsecke so drehen kann, daß sich an den gegenüberliegenden Seiten immer Dinkerl der gleichen Farbe befinden.

Abgeschlossen wird das Knobelquartett mit dem Spiel **„Rondo".** Hier sind viele verschiedenfarbige Kugeln zu sehen, die durch ein Gitter aus Stäben miteinander verbunden sind. Drei, vier oder sechs Kugeln befinden sich an den Eckpositionen einer Stabfigur, die ein gleichseitiges Dreieck, ein Quadrat, einen Rhombus oder ein Sechseck ausbilden kann. Durch das Klicken in eine dieser Stabfiguren hinein können Sie die dazugehörenden Kugeln reihum von einer Ecke zur nächsten befördern. Durch ein geschicktes Umstellen gilt es, das oben rechts im Bildschirm vorgegebene Muster nachzulegen. Alle vier Spiele sind optisch äußerst brillant umgesetzt und stehen in mehreren Variationen und Schwierigkeitsgraden zur Verfügung. Gespielt wird stets gegen die Zeit, wobei sich die schnellsten Tüftler in einer Highscore-Liste verewigen dürfen. Die Testversion ist abgesehen von einem Nagscreen nicht eingeschränkt.



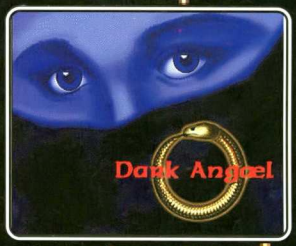
Das Spiel „Rondo" stellt die kniffligste Knobelaufgabe.

Crazy Gyro 1.0

System:	Windows 3.1/95
Autor:	Josef Stöckl, Kundmanngasse 10/9, A-1030 Wien
E-Mail:	Crazy_BYtes@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes
Preis:	20 DM
Tip:	✌✌✌✌✌

Dark Angael 1.0

Angriff der Dämonen



Azrael, der Teufel persönlich, macht sich aus den Tiefen der Hölle heraus auf, um durch die Kathedrale Avalons auf die Erde zurückzukehren. Nur die Kämpferin Carina ist in der Lage, dem machtgierigen Teufel die Hammelbeine langzuziehen.

Carina ist der „Dark Angael", eine unerbittliche Kämpferin für das Licht. Bewaffnet allein mit einem Sturmgewehr macht sich Carina auf, das Land von den bösartigen Dämonen und zerstörungswütigen Teufelsgestalten zu befreien, die bereits über Avalons Boden stampfen.

„Dark Angael" ist das Spiel passend zu dieser umwerfend neuen (?) Hintergrundgeschichte. Es präsentiert sich als düsterer Sidescroller, also als Adventure, bei dem die Spielfigur sich nur in einer Ebene bewegen kann. Gesteuert wird Carina mit den Cursortasten. Mit der Maus kann man dazu leicht mit dem Gewehr hantieren und ein beliebiges Ziel im 360-Grad-Radius anvisieren. In den ersten Leveln sind dies zumeist blau irisierende Totenschädel, durch die Luft fliegende Spinnentiere und kleine rote Teufel, die Carina oft so nahe kommen, daß man kaum noch auf sie zielen kann.



Im Konfigurationsfenster lassen sich alle Einstellungen zum Spiel ändern.

Es ist ganz und gar nicht leicht, die verschiedenen Monster zu vernichten, da sie anscheinend eine ganze Menge Blei schlucken können, bevor sie endlich in einem Feuerball zerplatzen. Während Carina demnach aus allen Rohren Feuer spuckt, schaffen es die Biester immer wieder, auf Tuchfühlung näher zu rücken – was das tapfere Mädel leider mit dem Einbüßen von einigen wertvollen Health-Punkten bezahlen muß.

Um die eigene Gesundheit wieder aufzufrischen, lohnt es sich, die Tempel zu besuchen, in denen große Steinsarkophage darauf warten, zerschossen zu werden. Sie spucken anschließend zwar das eine oder andere Monster aus, spendieren aber auch neue Waffen und Munition sowie Erste-Hilfe-Kästen, die nach dem Überlaufen frische Lebenskraft vermitteln.

Ein heftiger Bug im Spiel kann dabei gleich zu den eigenen Gunsten eingesetzt werden. Sobald der Spieler einen Tempel ein zweites Mal besucht, findet er alle zuvor zerstörten Sarkophage wieder im Originalzustand vor und kann sich gleich noch einmal mit allen Power-Ups versorgen. Leider gilt das Stasisfeld auch im normalen Spielverlauf: Alle Monster tummeln sich demnach wieder fröhlich im Parcours, sobald Carina die einmal absolvierte Strecke wieder zurückläuft – ärgerlich.



Die fliegenden Spinnentiere holt man mit der Knarre aus der Luft.

Pixelstürme auf dem Schirm

Das Spiel selbst macht auf den ersten Blick eine gute Figur. Carina ist sehr schön animiert und läßt sich leicht durch den nach links und rechts scrollenden Parcours bewegen. Etwas peinlich wirken allerdings die vielen Hindernisse, die am besten durch Überspringen zu überwinden sind. Sie sehen irgendwie viel zu pixelig und klobig aus und sind so dilettantisch ins Spiel integriert, daß man oft den Eindruck gewinnt, daß die Programmierer beim Entwerfen der Carina-Figur bereits all ihr Pulver verschossen haben. Dennoch: Es macht Spaß, sich durch die düstere Welt zu schleichen, um Geheimgänge zu finden und Monster zu jagen. In der Testversion stehen bereits die Level 1, 3, 5, 8, 25, 26 und 28 zur Verfügung, die in der Vollversion nur noch aufgefüllt werden. In der Vollversion gibt es außerdem einen Multiplayer-Modus, in dem bis zu acht Spieler im Netzwerk in zwei Deathmatch-Arenen beweisen können, was für tolle Hechte sie sind.

Dark Angael 1.0

System:	Windows 95, DirectX, Pentium
Autor:	Vicarious Visions, Inc.
Internet:	http://www.vvisions.com
Preis:	35 $
Tip:	☠☠☠



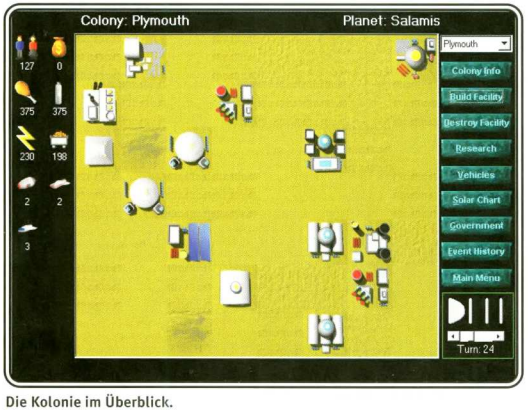
Auf zu fremden Sternen

Wie wäre es denn mit einem neuen Job als Kolonialherr? Könnte Sie das reizen? Dann erobern Sie doch mit einem Raumschiff das Delta-Hydra-System, und bauen Sie eine Kolonie auf, in der sich die Menschen noch wohlfühlen können. Ob Sie dabei Zwistigkeiten mit den Nachbarn austragen, bleibt ganz Ihnen überlassen.

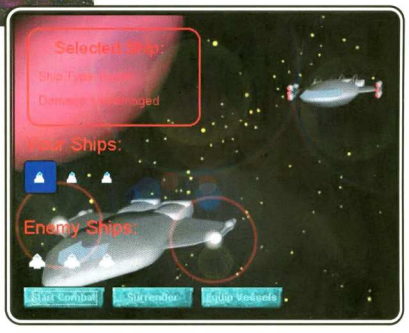
Drei terranische Organisationen bauen seit Jahren an einem interstellaren Raumschiff, das Kolonisten in das Delta-Hydra-System befördern soll. Hier strahlt eine gelbe Sonne auf mehrere Planeten, die optimale Bedingungen zum Überleben bieten.

Einmal auf dem Zielplaneten angekommen, geht es gleich richtig zur Sache. Per Mausklick lassen sich Unterkünfte, Minen, Luftgeneratoren, Fabriken und andere Gebäude errichten, die im rundenbasierten Spiel sofort ihre Arbeit aufnehmen.

Während der Spieler als Schirmherr der Kolonie versucht, die Gebäudestruktur so zu planen, daß alle Ansprüche der Kolonisten erfüllt werden und die benötigten Ressourcen nicht vor der Zeit versiegen, muß er auch ein Auge auf die Expansion haben – der Platz auf dem Kolonie-Planeten wird nicht auf ewig reichen. Und so muß der Spieler ab und an einmal ein paar Sonden ins All schicken, um weitere Planeten auszuspionieren. Neue Kolonien lassen sich recht einfach in Besitz nehmen und mit dem Nötigsten ausstatten – wenn nur genug Geld vorhanden ist und die Ressourcen nicht zur Neige gehen.



Die Kolonie im Überblick.



Eine Auseinandersetzung mit einer anderen Kolonie steht auf dem Spielplan.

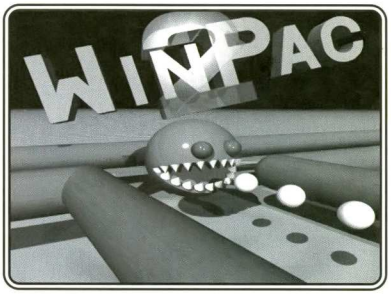
Supernova auf dem Bildschirm

Der Spieler ist bei seiner verantwortlichen Aufgabe nicht auf sich allein gestellt, sondern kann auf einen Stab fähiger Mitarbeiter zurückgreifen, die mit vielen Tips zur Stelle sind, wenn es denn nötig ist. Sie verraten u.a. auch, daß eine der Nachbarkolonien Experimente durchführt, die zur Instabilität des Kosmos führen, aufgrund der das gesamte Planetensystem explodieren kann. Was ist also zu tun? Soll es angesichts dieser gefährlichen Situation zu einer Weltraumschlacht kommen, während der sich die einzelnen Raumschiffe der Kontrahenten in Echtzeit über den Schirm bewegen? Oder wählt man lieber den Friedensweg und verhandelt am Ende mit den „alten Freunden" von der Erde?

„Delta Hydra" ist ein ungeheuer komplexes Spiel, das sich nicht von heute auf morgen komplett beherrschen läßt. Am besten liest man sich vor der ersten Partie in das umfangreiche Online-Tutorial ein, um die grundlegenden Spielzüge von „Delta Hydra" zu verinnerlichen.

Delta Hydra 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Webfoot Technologies, Inc., PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	Webfoot@msn.com
Internet:	http://www.WebfootGames.com
Preis:	24,95 $
Vertrieb:	Juergen Egeling Computer c/o Ticsoft, Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe
Tip:	¥¥¥¥



PacMan 2.2 + Win Pac II 1.01

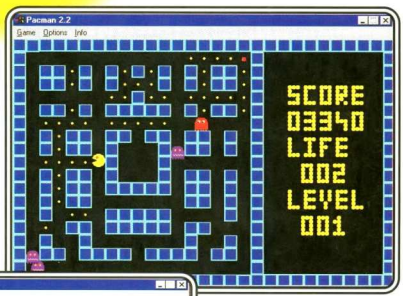
Zwei gierige Fresser

Der Pacman lebt. Die kleine, gelbe Filzkugel, die gerne Energiedrops in einem Spukparcours auffrißt, ist wieder unterwegs. Gleich zwei Programmierer wagen sich an eine neue Umsetzung des Klassikers heran.

Ganz schlicht und ergreifend **„PacMan“** nennt sich ein Pacman-Klon aus Frankreich. Das Windows-Programm ist sehr einfach konzipiert und richtet sich in erster Linie an Spieler, die gerne mal auf die Schnelle eine Partie absolvieren möchten, ohne sich dabei mit langwierigen Konfigurationen aufzuhalten.

Das Spielfeld bei „PacMan“ ist rechteckig gestaltet, wird durch farbige Klötze eingegrenzt und weist auf der rechten Seite eine Statusmeldung auf, die über die Nummer des aktuellen Levels und über die Anzahl der verbleibenden Leben informiert.

Der Pacman wird am besten mit den Richtungstasten gesteuert und dabei so durch den Irrgarten der verwinkelten Gänge geführt, daß er möglichst schnell alle ausliegenden Energiepillen auffrißt. Derweil brechen vier Geister aus ihrem Asyl im Zentrum des Schirmes aus und machen begeistert Jagd auf die Filzkugel. In den Ecken des Spielfeldes sind zum Glück insgesamt vier Superpillen zu finden, die nach der Aufnahme für kurze Zeit alle Geister in leckere Lunchpakete verwandeln. Alle 10.000 bis 50.000 Punkte gibt es außerdem ein Extraleben. Interessant ist, daß sich die Gestaltung des Labyrinthes von Level zu Level ändert.



„PacMan“ ist bestens geeignet für den Einsatz auf einfachen Rechnern oder Notebooks.

Freßorgien mit Win Pac II

„Win Pac II“, das ist der Pacman-Klon für Fortgeschrittene. Wer nicht gerne allein spielt, kann bereits beim Start einen zweiten Spieler mit in den Parcours bitten. Die beiden Filzkugeln gehen dann wahlweise gemeinsam auf Punktejagd oder treten im Konkurrenzkampf gegeneinander an. Wer möchte, legt gleich im Vorfeld fest, wie viele Leben der Pacman im Spiel verbrauchen darf, wenn er immer wieder zwischen den Zähnen der Geister endet.



„Win Pac II“ – Die Geister sind im Anmarsch.

Der Irrgarten selbst, in dem die Energiedrops verteilt sind, wurde für das Shareware-Spiel dreidimensional gerendert und wirkt vollkommen plastisch – eine echte Augenweide. Besonders gelungen ist in der PC-Umsetzung die empfindsame Steuerung, die es dem Pacman erlaubt, vor den herannahenden Geistern zu flüchten und dabei regelrechte Haken durch die Gänge zu schlagen. Auch die Soundeffekte können sich hören lassen – sie sorgen beim Auffressen der einzelnen Energiedrops für die passende gefräßige Atmosphäre.

Viele Extras machen das Spiel zu einem Erlebnis. So kann der Pacman Jagd auf animierte Früchte machen, die für viele Punkte gut sind. Er kann den Level aber auch durch einen Ausgang verlassen, um ihn an der gegenüberliegenden Seite wieder zu betreten. Und er kann Transmitter nutzen, die ihn im Zweifelsfall schnell aus der Gefahrenzone beamen. Cool sind die viel zu seltenen Power-Ups im Spiel, die den Pacman etwa zeitweilig unverwundbar machen.

Das Spiel wird von Level zu Level immer gefährlicher, weil die Anzahl der Geister zunimmt und die Wirkung der Superpillen bereits nach kürzerer Zeit nachläßt. Mit dem integrierten Leveleditor können überzeugte Pacman-Freunde übrigens auch eigene Irrgärten auf den Bildschirm zeichnen.

PacMan 2.2

System:	Windows 95
Autor:	C. Caissotti, 198 Bd du Mont Boron, Maison nø25, 06300 Nice, Frankreich
E-Mail:	ccaissotti@chez.com
Preis:	12 $
Tip:	❦❦❦

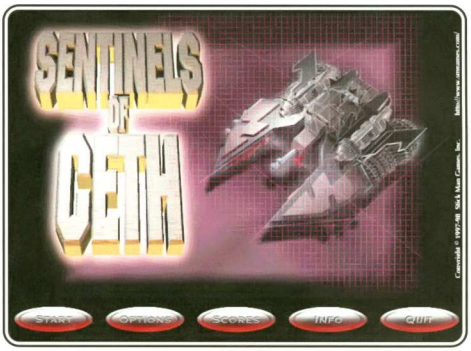
Win Pac II 1.01

System:	Windows 95
Autor:	Tyler Dauwalder, 401 Angford Drive, Ellensburg, WA 98926, USA
E-Mail:	dauwaldt@televar.com
Internet:	http://www.televar.com/~dauwaldt
Preis:	20 $
Tip:	❦❦❦

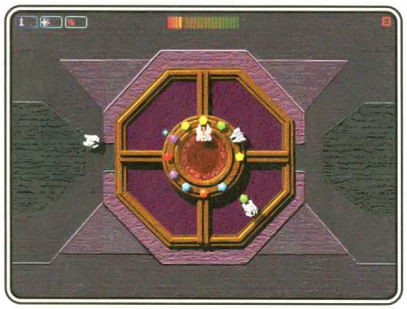
Sentinels of Ceth 1.5

Der Tempelwächter

Als Wächter des Ceth-Tempels ist es Ihre Aufgabe, die zwölf Gemmen der Göttin zu schützen. Da schicken die Doltes auch schon bewaffnete Raumschiffe aus, um die Gemmen zu stehlen. Eine wilde Schlacht entbrennt.



Keine leichte Aufgabe: Im Tempel der Gottheit Ceth liegen zwölf bunt schillernde Gemmen aus – sie sind das Heiligtum der Anlage und der Quell aller Macht. Das wissen auch die Doltes und versuchen deswegen alles, um die funkelnden Edelsteine zu stehlen.



Die ersten Angreifer rücken an.

Ihre Aufgabe als Wächter ist es, alle Angriffe mit dem eigenen, schwer bewaffneten Raumschiff abzuwehren. Es ist zu Beginn des Spiels im Zentrum der kreisförmig ausgelegten Gemmen lokalisiert, kann aber per Tastendruck über den gesamten Bildschirm bewegt werden.

Die Feinde greifen fortwährend von allen Seiten an. Dabei fliegen die unterschiedlich geformten Raumschiffe direkt auf die Gemmen zu und ballern zeitgleich aus allen Rohren auf den Tempelwächter. Um nicht sofort zu explodieren, lohnt es sich deswegen, ständig in Bewegung zu bleiben, um die relativ trägen Angreifer von hinten oder von den Flanken zu erwischen.

Aber man kann leider nicht überall sein. Während der Spieler noch mit dem einen oder anderen Scharmützel beschäftigt ist, klauen hinterrücks andere Angreifer bereits die ersten Gemmen. Ihre Raumflitzer müssen abgeschossen werden, bevor sie den Bildschirm verlassen, weil ansonsten die gestohlenen Gemmen endgültig verloren sind. Schafft man es, die diebischen Elstern noch vor dem Off zu erwischen, so kullern die Gemmen an Ort und Stelle auf den Boden und sind vorerst in Sicherheit.

Sentinels of Ceth 1.5

System:	Windows 95, DirectX, Pentium
Autor:	Stick Man Games, 3697 Woodlawn Dr., Honolulu, HI 96822, USA
E-Mail:	info@smgames.com
Internet:	http://www.smgames.com
Preis:	15 $
Tip:	✌✌✌✌✌

Aufrüsten um jeden Preis

Während des Spiels erscheinen ab und an kleine runde Power-Ups auf dem Spielfeld, die durch Überfliegen aufgenommen werden. Sie spendieren neue Waffensysteme und auch einmal die eine oder andere Drohne, die die Feuerkraft des eigenen Raumschiffs erhöht.

Ansonsten kann der Spieler nach jeder Runde seine erspielten Punkte im Göttershop gegen neue Waffensysteme eintauschen. Dabei steht sogar ein kleines Bingospiel im Shop bereit, bei dem sich die eigenen Punkte setzen und mit etwas Glück deutlich vermehren lassen.

Nach einer absolvierten Runde werden die verbleibenden Gemmen neu im Kreis ausgelegt – und das Spiel kann mit neuen Angreifern weitergehen. Der Spieler kann in Erfüllung seiner Aufgabe beliebig oft sterben, da das Spiel erst dann vorbei ist, wenn alle Gemmen gestohlen wurden. Trotzdem: Wenn das eigene Raumschiff nach dem Erreichen von zwanzig Schadenspunkten zerschellt, dauert es ein paar quälend lange Sekunden, bis das Ersatzschiff aufgebaut ist. Klar, daß der Gegner diese Zeitspanne nicht ungenutzt verstreichen läßt.

Die Shareware-Version weist nur eine Einschränkung auf: Ein Spiel darf maximal fünf Minuten dauern. Damit Sie „Sentinels of Ceth" trotzdem ausgiebig testen können, besteht die Möglichkeit, das Tempelabenteuer wahlweise mit den Leveln 1, 15 oder 30 zu beginnen.

Ein Tip am Ende: Die voreingestellten Tastenkombinationen zur Steuerung des Raumschiffes sind unmöglich gewählt, lassen sich aber im Optionen-Fenster leicht ändern.

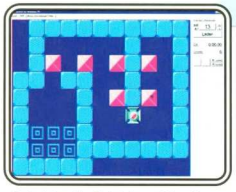
Sokofun 1.0

TRAUMJOB KISTENSCHIEBER

Die Jungs von „Games 4 Brains" verneigen sich vor dem Japaner Mr. Imabayashi, der als Erfinder von „Sokoban" gilt. Ihr Spiel „Sokofun" versucht, den Klassiker mit viel Pfiff in die Moderne zu beamen.

Bereits seit Jahren basteln die drei Programmierer von „Games 4 Brains" an verschiedenen Sokoban-Klonen, die größtenteils für die DOS-Ebene umgesetzt und lange Zeit mit großem Erfolg verkauft wurden.

Die besten Spielaufgaben wurden nun endlich auch für Windows 95 kompiliert, wobei es sich die Jungs um Felix Fontein nicht haben nehmen lassen, gleich drei verschiedene Spiele unter einer Oberfläche zusammenzufassen. In der Testversion lassen sich 21 Level komplett durchspielen, wobei auf jede der drei Spielvarianten sieben Aufgaben entfallen.



„Sokoblue" – Schieben Sie alle Kisten auf die markierten Felder.

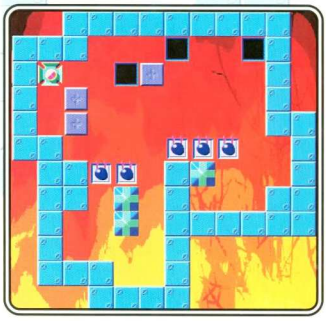
Ein traditioneller Sokoban-Klon ist „Sokoplay". Bei diesem Spiel gilt es, mehrere Kisten so durch enge Räume zu bewegen, daß sie am Ende alle auf markierten Feldern zu stehen kommen. Die Schwierigkeit bei dem Spiel ist es, daß sich die störrischen Kisten nur schieben, nicht aber ziehen lassen. Das bedeutet, daß es nicht mehr möglich ist, eine Kiste aus einer Sackgasse hervorzuziehen. In diesem Fall muß der Level neu begonnen werden. Freilich darf auch heftig geschummelt werden – eine Undo-Funktion nimmt einzelne Züge wieder zurück.



Wählen Sie eine Spielvariante aus.

Bunte Schiebespiele

Weiter geht es mit dem Spiel „Sokolor". Dieses Schiebespiel ist ein bißchen kniffliger zu lösen. Im Parcours liegen mehrere Steine mit jeweils unterschiedlichen Farben und Mustern aus. Das Ziel des Spieles ist es, alle gleichfarbigen Steine so mit einem Pusher zusammenzuschieben, daß sie direkt nebeneinander liegen. Auch bei diesem Spielprinzip lassen sich die Steine nur schieben, nicht aber ziehen. Da sich die einmal zusammengefügten Steinepärchen nicht auflösen und demnach allen weiteren Aktionen im Wege stehen, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad gleich noch einmal.



„Sokonex" – Alle Connector-Steine sollten am Ende neben- oder übereinander liegen.

Wie bei den anderen Spielvariationen ist es bei „Sokolor" möglich, einen aktuellen Spielstand zu speichern, um ihn zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu laden. Eine kleine Statistik hält außerdem die Zeit und die benötigten Züge bis zur Lösung der Spielaufgabe fest.

Abgerundet wird das Spielepaket mit der Variante „Sokonex". Hier müssen die im Spielplan ausliegenden Connector-Steine so bewegt werden, daß sie am Ende alle über- oder nebeneinander liegen. Verschiebbare Laserstrahler, finstere Fallgruben und andere Hindernisse sorgen für mehr Pfeffer im Spiel, da jeder einzelne unbedachte Schritt bereits zum Untergang führen kann – do it again, Sam!

Mehrere gelungene Steinsets und interessante Hintergrundmotive für die Spielbretter bringen noch mehr Abwechslung ins Spiel. Wer am Ende besonderen Spaß an einer der drei Spielvarianten gefunden hat, kann speziell für dieses Spiel eine Vollversion mit insgesamt hundert Leveln bestellen. Sokoban-Freunde kaufen am besten gleich die Superkomplettversion mit sage und schreibe 350 Leveln für alle drei Spiele zusammen – die kostet dann allerdings 55 Mark.

Sokofun 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Games 4 Brains, Felix Fontein, Korbmacherweg 1, 59348 Lüdinghausen
E-Mail:	g4bhome@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/g4bhome
Preis:	20 DM für 100 Level
Tip:	✌✌✌









Yendorian Tales Chapter 3 – Tyrants of Thaine 1.0

Abenteuer in Thaine

Fantasy-Rollenspiele sind in der Shareware-Szene rar gesät. Da tut es gut, daß man auf alte Bekannte zählen kann – etwa auf den Dauerbrenner „Yendorian Tales", von dem gerade ein neues Release erschienen ist. Vor allem Besitzer eines 386er mit DOS auf der Platte werden sich freuen – „Tyrants of Thaine" macht viel Spaß beim Spielen, stellt aber wenig Anforderungen an die Hardware.

Wie es sich für ein wirklich gelungenes Fantasy-Rollenspiel gehört, spielt die Hintergrundgeschichte eine große Rolle. Da bereits zwei Teile von „Yendor" in den letzten Jahren erschienen sind, konnte sich die Geschichte des Spiels angemessen entwickeln. Und das ist der Stand, an dem die dritte Partie beginnt:

Zamora, Dean des Athaneum, hat lange Jahre an einer Lösung gearbeitet, um das drängende Monsterproblem auf Yendor in den Griff zu bekommen. Er schuf eine magische Kugel, die er den Bewohnern von Yendor zur Verfügung stellen wollte, um die Monster ein für allemal zu vernichten. Doch während der Enthüllungszeremonie entwendete ein unsichtbarer Einbrecher die Kugel. Die Aufgabe des Spielers war es demnach im ersten Teil des Abenteuers, den Dieb zu stellen und die magische Kugel zurückzubringen. Während vieler Kämpfe schaffte es der Held der Geschichte auch irgendwann, den Drahtzieher hinter all den bösen Taten zu enttarnen. Es war der sinistre Zauberer Paltivar. Weil Pativar einer der ihren war, durften die anderen Zauberer ihn allerdings nicht töten. Und so sprachen sie einen magischen Bann aus, der Paltivar in der Zeit selbst festnageln sollte.



Zusammenstellung einer neuen Spielfigur.

Im zweiten Teil verschlug es den Helden des Spiels auf die Verlorenen Inseln von Yendor. Auf den Spuren von drei bösen Magiern machte der namenlose Held Bekanntschaft mit den verzauberten Völkern der Gnome, Elfen und Halblinge. Dabei stellte sich bald heraus, daß Paltivar in einem Geniestreich einen Weg gefunden hatte, durch Portale mit den bösen Magiern Simech, Cyril and Irudon zu kommunizieren. Diese Zauberer sammelten im Auftrag Paltivars viele magische Gegenstände, um auf Thaine eine Quarzkammer zu errichten. Am Ende war es dem Helden zwar möglich, die drei Finsterlinge zu besiegen. Dummerweise konnte die magische Kammer aber bereits fertiggestellt werden. Während eines Vulkanausbruches lief sie voll Lava und erlaubte es Paltivar auf diese Weise, ins Leben zurückzukehren. Im dritten Teil steht die Rückkehr Paltivars kurz bevor. Doch auch andere Ereignisse fordern die ganze Aufmerksamkeit des Spielers. In Thaine herrschen inzwischen die bösen Monarchen mit eiserner Hand über ihr Volk und sorgen für Zwistigkeiten, die bald auch auf Yendor überzuschwappen drohen. Und so wagt der Spieler die beschwerliche Reise auf den fremden Kontinent Thaine, um vielleicht zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen.



Leo Tolstoi greift an – oder wie soll man dieses Monster nennen?

Auswahl einer Partie

Der Spieler, der sich auf das neue Abenteuer einläßt, kontrolliert eine Rollenspielpartie, die aus bis zu vier Personen besteht. Wer möchte, übernimmt vorgefertigte Charaktere, während Profis es sich nicht nehmen lassen, ihre Spielfiguren selbst zu erwürfeln.

Nach der Auswahl einer Figurenklasse (Kämpfer, Magier etc.) ist es möglich, einer Spielperson einen Namen und ein männliches oder weibliches Porträt zuzuweisen. Über zwanzig Eigenschaften wie Kampfstärke, Geschicklichkeit oder Verhandlungstalent lassen sich außerdem zusammenwürfeln – die einzelnen Eigenschaften sind im späteren Spielverlauf von großem Wert, wenn es etwa gilt,

Tastaturbelegung

Cursortasten – Bewegung
<STRG>+<links> – nach links treten
<STRG>+<recht> – nach rechts treten
<A> – Angriff
<C> – Zauberspruch aussprechen
<D> – Speicheroptionen
<K> – Schlüsselring verwenden
<M> – Map/Karte aktivieren
<P> – Spielerpanele ausblenden
<R> – Ruhen, kostet 1 x Nahrung pro Figur
<S> – Projektile abfeuern
<T> – Sanduhr verwenden
<1>-<4> – Charakterinfo
<F1>-<F4> – Charakterstatistik
<F5> – Wechselt zwischen Map und Gold/Nahrungsanzeige
<F8> – Online-Hilfe
<Leertaste> – Benutzt Gegenstand, der vor einem zu sehen ist, oder führt einen selektierten Zauberspruch aus.

einen üblen Kampf zu überleben oder mit einem Händler zu verhandeln.

Zum Abschluß der Vorbereitungen lassen sich die Spieler mit Kleidung und einigen wenigen Waffen versehen, dann kann das Spiel auch schon beginnen.

Die „Yendorian Tales" erinnern in der Spielweise ein bißchen an bekannte Rollenspiele wie „Eye of the Beholder" oder „Might & Magic". Auf dem Bildschirm sieht man die unmittelbare Umgebung der Spielfiguren in 3D vor sich. Mit der Maus lassen sich die Figuren bewegen, zusätzlich kann man die Ansicht und demnach auch die Orientierung der Spielfiguren in 90°-Schritten drehen. Ein fließendes Umdrehen und Laufen der Figuren wie in einem 3D-Shooter ist demnach beim Rollenspiel leider nicht möglich.

Unterhalb des Spielfensters sind die Gesichter aller Mitglieder der Rollenspiel-Partie und wichtige Statusinformationen zu sehen. Ein Doppelklick auf eine Figur öffnet das Inventar, das alle Waffen und mitgeführten Gegenstände anzeigt. Weitere Informationen zum Spiel sind auf der rechten Seite des Bildschirms zu sehen.

Erkunden des Anthaneums

Der dritte Teil des Spiels beginnt im Anthaneum, einer Art steinerner Burg mit einem grünen Park im Zentrum der vier Burgmauern. Das Anthaneum enthält verschiedene Läden, ein Trainingszentrum und viele Bewohner, mit denen man reden kann.

Bei der Erkundung des Anwesens, das mit seinen endlos langen Gängen und Räumen fast einem Irrgarten gleichkommt, kann der Spieler sich in aller Ruhe mit der Steuerung seiner Figuren vertraut machen und darauf hoffen, recht bald das eine oder andere Goldstück zu finden. Denn ohne Zaster kann man weder in einer Schenke einkehren noch neue Waffen kaufen oder eine Trainingseinheit nehmen. Später im Spiel spielt Gold keine große Rolle mehr, am Anfang fehlt es aber an allen Ecken und Enden. Wie man bei den vielen frustrierenden Gesprächen mit Händlern feststellen kann, die an fast jeder Ecke einen interessanten Laden aufgemacht haben.

Sobald man der richtigen Person begegnet, kommt die Story ins Rollen, weil der Spieler den Auftrag erhält, nach Thaine zu reisen und die dortigen Portale zu sichern.

Diese Situation gibt auch gleich den weiteren Spielverlauf vor. Nacheinander gilt es, verschiedene Personen zu treffen, die den Spieler und seine Freunde mit einer neuen Aufgabe betrauen, die prompt zu lösen ist. Dabei trifft der wackere Held dann auf viele Monster, die in spannenden Kämpfen um die Ecke zu bringen sind. Sind alle Monster besiegt, kann gleich die nächste Aufgabe angegangen werden. Dieses Spielkonzept mag den einen oder anderen Hardcore-Rollenspieler verschrecken – er ist vielleicht mehr Komplexität gewöhnt. Einsteiger werden sich aber freuen, daß sie nicht allzu viele Dinge beim Spielen zu berücksichtigen haben und sich einfach der Freude am Entdecken neuer Räumlichkeiten und Bekämpfen der Monster hingeben können.



Jetzt geht es dem Raubritter an den Kragen. Oder war's umgekehrt?

Nieder mit den Monstern!

Der Kampf mit den Monstern findet rundenbasiert statt. Sind sie in der Ferne zu sehen, lassen sie sich bereits mit Wurfmessern oder mit der Schleuder angreifen. Jede Aktion des Spielers führt dabei umgehend zu einer Gegenaktion des Monsters – da kann man sich vor jedem Zug ganz genau überlegen, welche Angriffstaktik die kleine Heldengruppe verwenden soll, da das Monster erst nach einem Zug reagiert. Die wandelnden Schleimpfützen, Monster, Raubritter und Finsterlinge sind recht gut animiert und lassen sich mal besser mit dem Schwert und mal besser mit einem Zauberspruch bekämpfen – das herauszufinden, ist bereits der halbe Spaß.

Die Grafik von „Yendorian Tales" ist für ein kommerzielles Spiel zu schlicht gehalten, fällt für ein Shareware-Spiel allerdings recht ordentlich aus. Angesichts der niedrigen Ansprüche an die Hardware des Rechners und der großen Laufstabilität des Programms kann man sicherlich auf den einen oder anderen perfekt digitalisierten Blutspritzer verzichten. Dafür sind die Soundeffekte sehr gut. Stellen Sie sich einfach vor, Sie wandern durch ein dunkles Gemäuer und hören dabei bereits von weitem die Klageschreie der Gefangenen, die außerdem auch noch mit ihren Ketten rasseln. Ganz schön gruselig, was?

Besitzer der Vollversion werden mit einem Online-Cluebook ausgestattet, das viele Tips zum Spiel gibt und Karten aller Ländereien und Gemäuer bereithält. Hier werden auch die für das Spiel so wichtigen Geheimgänge aufgedeckt, die durch transparente Mauern zu erreichen sind – an ihnen läuft man ansonsten viel zu leicht vorbei, ohne sie zu bemerken.

Yendorian Tales Chapter 3 – Tyrants of Thaine 1.0

System: DOS 5.0, VGA, 2 MB EMS Maus
Autor: Webfoot Technologies Inc., PO Box 15, Lemont IL 60439, USA
E-Mail: Webfoot@msn.com
Internet: http://www.WebfootGames.com und http://www.SpectrumPacific.com.au
Preis: 39,90 DM
Vertrieb: Juergen Egeling Computer c/o Ticsoft, Waldstr. 49 76133 Karlsruhe
Tip: ❀❀❀



Universal Casinos 0.94beta

Zocken im Internet



Gleich klingelt es in der Kasse – der Einarmige Bandit spuckt reichlich Geld aus. Und er verschlingt es gerne auch wieder.

Zocken vom eigenen Schreibtisch aus, das ist im Internet problemlos möglich. Immer mehr Online-Kasinos betreiben in den Steueroasen dieser Welt eine eigene Zockerhölle im Internet und laden zum Blackjack oder zum Roulette ein. Kostenlose Clients sorgen für die perfekte 3D-Grafik beim Spielen.

Die meisten Länder dieser Erde verbieten das Glücksspiel und erteilen Genehmigungen für den Betrieb eines Kasinos nur nach strenger Prüfung – wenn sie es nicht gleich eigenverantwortlich und auf eigene Rechnung führen. Nun ist es nicht nur in Deutschland, sondern auch im Zocker-Eldorado Amerika so, daß das nächste Kasino nicht immer gleich vor der eigenen Haustür liegt. Außerdem herrscht in den einschlägigen Etablissements oft genug Anzug- oder Krawattenzwang. Und wer hat schon immer Lust darauf, sich in Schale zu werfen, nur um ein bißchen zocken zu gehen?

Immer mehr Geschäftemacher wittern deswegen das große Kohlescheffeln mit den Glücksspielern am eigenen Schreibtisch. Sie eröffnen also ein virtuelles Kasino im Internet – mit einer Steueroase als Stammsitz, etwa den Cayman Islands oder den Bahamas. Hier ist es ganz legal, ein Kasino zu eröffnen. Und wenn es sich um ein virtuelles Kasino handelt, das in der ganzen Welt zu erreichen ist, so ficht dies die Offiziellen nicht an, solange nur die Abgaben in klingender Münze stimmen.

Im letzten Jahr haben weit mehr als ein Dutzend neue Kasinos ihre Pforten im Web geöffnet. Sie alle spendieren kostenlose Clients, also externe Programme, die sich aus dem Netz downloaden lassen.

Vorbereitungen fürs Online-Zocken

Einer der schönsten Clients der letzten Wochen nennt sich „Universal Casinos" und ist gepackt so klein, daß er bequem auf eine einzelne HD-Floppy paßt. Dies ist ungewöhnlich, weil die meisten Clients locker das fünffache Packvolumen erreichen. Das Rätsel wird gleich aufgelöst.

Bevor der Spieler mit Hilfe des Clients online gehen kann, muß er erst eine Mitgliedschaft beantragen. Zu diesem Zweck tippt er einen Namen und ein selbstgewähltes Paßwort in das entsprechende Dialogfenster und beantragt per Buttondruck einen eigenen Account. Zu diesem Zweck muß er nicht nur seine komplette Anschrift und eine E-Mail-Adresse in ein Formular eintragen, sondern zusätzlich eine Verbindung zum Internet aufbauen.

Im Gegensatz zu vielen anderen Clients muß der Spieler beim „Universal Casinos" nicht auf das Eintreffen einer E-Mail mit einem kostenlosen Freischaltcode warten, bevor es weitergehen kann mit den Spielvorbereitungen. Der Client beginnt jedoch ohne Vorankündigung mit einer einmaligen, recht umfangreichen Download-Session, in deren Verlauf mehrere Megabyte Daten auf die Festplatte geschaufelt werden. Enthalten in diesem Datenpaket sind nicht nur die Soundeffekte des Spiels, sondern auch die Zocker-Simulationen selbst – für Blackjack, Roulette und für einen Einarmigen Banditen. Anscheinend möchte man mit dieser Prozedur erreichen, daß die Spieler, die sich neu anmelden, stets mit den neuesten Grafiken und Programmcodes versorgt werden.

Online-Talk mit anderen Gästen

Sobald der Download abgeschlossen ist, kann der angehende Spieler einen Avatar wählen, also eine Figur, die im virtuellen Kasino als Stellvertreter für den Spieler zu sehen ist. Dabei kann man eine männliche oder weibliche Figur wählen und außerdem eine Anzugfarbe und einen Namen vergeben.

Cool ist, daß in den einzelnen Räumen des Kasinos, die



Spielen am Blackjack-Tisch.

Casino ON Net 3.0

Wer Spaß an den virtuellen Kasinos und ihren phantastischen 3D-Grafiken gefunden hat, der findet auf der Heft-CD auch noch den kostenfreien Client „Casino ON Net 3.0" vor. Viel Spaß beim Spielen.

3D-gerendert im Client-Fenster erscheinen, auch wirklich alle Avatare der gerade anwesenden Spieler mit eingeblendeten Namen zu sehen sind. Wer möchte, der spricht eine andere Figur direkt an und kann sich auf diese Weise mit Leuten aus allen Ländern der Erde unterhalten. Zusätzlich steht ein Messageboard am Counter bereit, in das sich Nachrichten eintragen lassen, die aber von allen Spielern gelesen werden können.

Um den eigenen Avatar im Kasino zu bewegen, klickt man einfach eine Stelle auf dem Bildschirm an – sofort folgt die Spielfigur der Anweisung und macht sich auf die Socken, um die gewünschte neue Position einzunehmen. Wie Sie sehen, wird einem im Online-Kasino einiges geboten. Es gibt sogar einen dienstbaren Geist, der kostenlose Getränke austeilt. Leider hat man recht wenig von den Gratis-Getränken, sie flutschen so schlecht durch die Leitung. Wer online Roulette, Slot Machine oder Blackjack spielen möchte, muß allerdings das Entrée des Kasinos verlassen und in einen der drei angrenzenden Räume gehen.

Zocken nur „for fun"

Natürlich betreiben die virtuellen Kasinos den ganzen Aufwand nicht nur aus Spaß an der Sache. Ziel ist es vielmehr, die Spieler dazu zu verleiten, echtes Geld zu setzen. Das ist aber zum Glück nicht ganz so einfach, weil man erst einen Altersnachweis erbringen muß, Geld im voraus auf sehr komplizierten und teuren Wegen in die einzelnen Steueroasen zu überweisen hat und auch noch nahezu eidesstattlich versichern muß, daß das Glücksspiel im eigenen Lande nicht illegal ist.

Wir können derzeit vom echten Zocken im Internet nur abraten. Abgesehen von recht merkwürdigen Geschäftsbedingungen, die viele Online-Kasinos auszeichnen, kann schließlich niemand voraussagen, was passiert, wenn ein Spieler wirklich einmal den Jackpot knackt. Dann mag es einfacher sein, etwa eine Briefkastenfirma auf den Niederländischen Antillen klammheimlich wieder aufzulösen als den Gewinn auszubezahlen. Prinzipiell ist es auch möglich, einen Client so zu programmieren, daß er bei geringen Einsätzen einen hohen Gewinn zuläßt, bei großen Summen allerdings nur Nieten zieht. Abgesehen davon kann man am Computer leicht große Summen verzocken, ohne es überhaupt richtig mitzubekommen.

„Universal Casinos" erlaubt zum Glück das Zocken mit reinem Spielgeld. Überhaupt ist erst einmal von „echtem" Geld keine Rede – um mehr über das Zocken mit richtiger Kohle zu erfahren, muß man schon auf die Homepage der Betreiber wechseln.

Jeder Neuling erhält sofort 2000 Fake-Dollar zugeteilt, die er hemmungslos verprassen darf, ohne daß es dabei in der Geldbörse juckt. Und so macht das Spiel denn auch am meisten Spaß.

Roulette, Slots & Blackjack

Die einzelnen Kasino-Spiele sind in unterschiedlichen Räumen lokalisiert und optisch wesentlich besser umgesetzt als in so manchem Shareware-Spiel oder in vielen kommerziellen Programmen.

Das klassische Kasino-Spiel ist natürlich das Blackjack, hierzulande auch als „17 und 4" bekannt. Fünf Personen können gleichzeitig am mit grünem Filz bespannten Tisch Platz nehmen, um sich vom Croupier die beiden ersten Karten zuteilen zu lassen. Ziel ist es, 21 Augen zu erreichen, indem man sich nach und nach neue Karten geben läßt. Zumindest muß man mehr Augen sammeln, als der Croupier es schafft. Wer allerdings mehr als 21 Punkte auf der Hand versammelt, ist „busted" und hat verloren. Viele Sonderregeln wie „Insurance" oder „Double" gelten im Online-Kasino – hier sollte man sich schon gut mit den Regeln auskennen, bevor eine Partie angegangen wird.

Wesentlich einfacher ist das Spielen am Roulette-Tisch. Hier setzt man einfach seine Chips auf die verschiedenen Felder des Tisches und hofft, daß das Glück der Kugel einem gewogen bleibt. Erwähnenswert ist, daß neben der grünen Null auch eine grüne Doppelnull vorhanden ist – das Kasino hat demnach eine Chance mehr als bei uns üblich, die gesamten Einsätze auf dem Tisch einzustreichen, ohne dafür Gewinne ausschütten zu müssen. Schummel? Wohl kaum, denn anders als in Europa ist die Doppelnull in den USA durchaus üblich und weit verbreitet.

Am meisten Spaß macht das Zocken allerdings am Einarmigen Banditen. Er ist seinen metallenen Vettern aus Las Vegas wirklich perfekt nachempfunden und kann mit einer, aber auch mit bis zu fünf Münzen pro Runde gespielt werden. Zwar gibt es nicht allzu viele Gewinnkombinationen, dafür weisen die drei Rollen aber auch keine Leerstellen auf – nach jeder Runde, eingeleitet durch den Zug am Hebel, prangen demnach drei Symbole in der Gewinnzeile. Nur ob es die richtigen sind? Wir haben es jedenfalls geschafft, in wenigen Minuten unsere 2000 Dollar Startkapital um zehn Prozent zu vermehren. Nur um sie dann gleich wieder zu verspielen. Gut, daß es kein echtes Geld war.



Gleich in der ersten Runde am Roulette-Tisch haben wir bereits dreimal gewonnen. Da möchte man uns anscheinend anfüttern?

Universal Casinos 0.94beta

System:	Windows 95, Internet-Zugang
Autor:	Universal Casinos
Internet:	http://www.universalcasinos.com
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌✌


SharePlay 4/97 16,90 DM


SharePlay 5/97 16,90 DM


SharePlay 6/97 16,90 DM


SharePlay 1/98 16,90 DM


SharePlay 2/98 16,90 DM


SharePlay 3/98 16,90 DM


SharePlay 4/98 16,90 DM


Shareware Light 2/97 16,90 DM


Shareware Light 4/97 16,90 DM


Shareware Light 5/97 16,90 DM


Shareware Light 6/97 16,90 DM


Shareware Light 1/98 16,90 DM


Shareware Light 3/98 16,90 DM


Shareware Light 4/98 16,90 DM


Shareware Spez. 1/98 16,90 DM


Shareware Spez. 2/98 16,90 DM


Shareware Spez. 3 16,90 DM


SuperGames 4-5/98 9,80 DM


SuperGames 6-7/98 9,80 DM


SuperGames 8-9/98 9,80 DM


PC Frischling 4/97 19,80 DM


PC Frischling 1/98 19,80 DM


PC Frischling 2/98 19,80 DM


PC Spiele-Lösungen 1/98 16,90 DM


PC Spiele-Lösungen 2/98 16,90 DM


PC Spiele-Lösungen 3/98 16,90 DM


PC Spiele-Lösungen 4/98 16,90 DM


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


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


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


Internet Onl. Spez. 3/98 16,90 DM


in'side online 2/98 9,80 DM


in'side online 3/98 9,80 DM


in'side online 4/98 9,80 DM


PC Spiel Special 2/98 16,90 DM


PC Spiel Special 3/98 16,90 DM


PC Spiel Special 4/98 16,90 DM


PINK! 5/97 19,80 DM


PINK! 6/97 19,80 DM


PINK! 1/98 19,80 DM

PINK! 2/98 16,90 DM

PINK! 3/98 16,90 DM

PINK! 4/98 16,90 DM

HOT CDs 5/97 12,90 DM

HOT CDs 6/97 12,90 DM

HOT CDs 1/98 12,90 DM

HOT CDs 2/98 12,90 DM

Hot CDs 3/98 12,90 DM

Hot CDs 4/98 12,90 DM

Zugreifen – bevor es andere tun!

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

So wird's gemacht: Tragen Sie im Untenstehenden Coupon die gewünschten Hefte ein und geben Sie Ihre Adresse an. Wichtig: Ihre Unterschrift, mit der Sie uns die einmalige Ermächtigung zum Einzug des Rechnungsbetrags erteilen. Im Lastschriftformular tragen Sie Ihren Namen, Ihre Konto-Nr., die BLZ (bitte nicht vergessen), den Namen Ihrer Bank und den Rechnungsbetrag ein. Diesen ermitteln Sie so: Gesamtpreis der Hefte zzgl. einmalig DM 3,- für Porto und Versand. Schneiden Sie den Coupon und das Lastschriftformular bitte **genau** entlang der gestrichelten Linie aus (für maschinelle Verarbeitung) und senden Sie beides an **Publish Verlag GmbH, Körnerstr. 34, 76571 Gaggenau.**
Wir versenden Ihre Bestellung in der Regel gleich am Tag des Eingangs.

Sehr wichtig: Bitte achten Sie darauf, Konto-Nr. und BLZ korrekt einzutragen. Wenn diese falsch sind, entstehen erhebliche Rücklastschriftkosten der Banken, die wir an Sie weiterberechnen müssen. Gleiches gilt, wenn ein Konto keine Deckung aufweist und die Einlösung der Lastschrift verweigert wird.

Anstatt des Lastschriftformulars können Sie auch einen Scheck oder Bargeld einsenden. Überweisen Sie jedoch bitte kein Geld im voraus.

Lieferungen ins Ausland: Das untenstehende Lastschriftformular dient nur für Lieferungen innerhalb Deutschlands. Lieferungen ins Ausland können gegen Einsendung eines Euroschecks (mit Scheckkartennummer) vorgenommen werden. Die Versandkosten betragen bei einem Heft DM 8, ab zwei Heften pauschal DM 12.



Inside Wing Commander 16,90 DM



Inside Age of Empire 16,90 DM



PC & Musik 2/98 9,80 DM



PC & Musik 3/98 9,80 DM



PC & Musik 4/98 9,80 DM

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

Vorname

Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Datum

Unterschrift

Lastschrift

662 900 00

VOLKSBANK
BADEN-BADEN · RASTATT EG

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

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

Konto-Nr. des Zahlungspflichtigen

Bankleitzahl

Bei (Kreditinstitut)

Betrag: DM, Pf

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

noch Verwendungszweck

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

PUBLISH VERLAG GMBH

Konto-Nr. des Zahlungsempfängers

3048590405

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

05H

Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln

Erotik am PC





HOT CDs:

- 2 ultraheiße Sexvideos
- 404 scharfe Fotos
- 100 Shareware-programme
- Lite-Vollversion Private Cash 98
- Reportage: Getürkte Sexbilder

PINK!:

Das anspruchsvolle Herrenmagazin für Erotik am PC und Lifestyle

Jetzt neu im Zeitschriftenhandel!



Neue Kasino-Spiele

Für Zocker stets geöffnet

Elektronische Kasino-Spiele liegen im Trend und sind ein dankbares Betätigungsfeld für viele Shareware-Programmierer. Die neuesten Simulationen aus diesem Bereich stellen wir Ihnen auf den folgenden Seiten vor. Wie wäre es denn mit einer Partie Poker oder Blackjack?

8 Ball Slots 1.2

Einarmige Banditen gelten als Groschengräber, die zwar häufig kleine Gewinne ausspucken, das Geld aber dennoch schneller verschlingen, als man es in den Einwurfschlitz nachwerfen kann.

„8 Ball Slots" nutzt drei Rollen, die nach der typischen Drehphase jeweils drei Symbole auf den Schirm malen – es entsteht ein Feld aus drei mal drei Symbolen. Zusätzlich zu den drei waagerechten Paylines gibt es drei senkrechte und zwei diagonale Gewinnlinien. Wer demnach nur eine Münze setzt, der kann allein in der mittleren waagerechten Payline einen Gewinn abstauben. Um Geld auf alle Paylines zu setzen, müssen acht Münzen eingesetzt werden. Bei Bedarf ist es sogar möglich, auf jede einzelne Payline bis zu acht Münzen zu wetten, so daß maximal 64 Münzen pro Runde in die Maschine wandern. Eine kleine Bosheit am Rande: Der progressive Jackpot, der fortwährend im Programmfenster hochgezählt wird, ist nur dann zu knacken, wenn der Spieler acht Münzen auf die gewinnträchtige Payline gesetzt hat – sie muß als Symbole dreimal das Billard-Rack zeigen.

64 Münzen pro Runde – das ist bei einem Startkapital von gerade einmal 200 Münzen kein Pappenstil. Da sich das Startkapital in der Testversion nicht erhöhen läßt und auch die Borgen-Option ausgeschaltet ist, sollte man lieber mit nur acht Münzen spielen – dann hat man immerhin alle Paylines mit einem einfachen Einsatz abgedeckt.

Im modernen Kasino sind die Hebel an den Einarmigen Banditen nur noch Staffage. Da wundert es nicht, daß man auch bei der Computerumsetzung nur noch einen Knopf zu drücken braucht, um die Rollen in Bewegung zu setzen. Ziel ist es stets, drei gleiche Symbole in einer Reihe zu bekommen. Wer wissen möchte, wie die Gewinnchancen beim Zocken am Automaten ausfallen, der läßt sich die Payoff-Charts anzeigen und staunt, daß es nur fünf Gewinnkombinationen gibt – eine schwache Leistung.

Immerhin steht ein kleines Bonusspiel zur Verfügung. Wer die schwarze Acht auf der Payline hat, kann dabei zusehen, wie alle anderen Billard-Symbole auf den Rollen gegen schwarze Achten ausgewechselt werden. Nach dem Zufallsprinzip darf der Zocker nun eine der Achten mit der Maus anvisieren – und anschließend



Der einarmige Bandit mit den Billardkugeln.

einen hohen Gewinn einstreichen.

In der Testversion ist eine Runde nach 50 Drehs bereits beendet, ganz egal, wieviel Geld der Spieler inzwischen angesammelt hat. Zusätzlich ist die Speichern-Funktion nicht verfügbar.

8 Ball Slots 1.2

System:	Windows 95
Autor:	Ultisoft, PO Box 5015 Central Point, OR 97502 USA
E-Mail:	support@ultisoft.com
Internet:	http://www.ultisoft.com
Preis:	20 $
Tip:	✌✌✌

Animated Slots 1.4

Kann man als echter Zocker bei der Slotmachine „8 Ball Slots" noch über mangelnde Chancen klagen, so liegt das Glück bei „Animated Slots" deutlich auf Seiten des Spielers.

Auf drei Rollen drehen sich bunt animierte Symbole, von denen nach dem Stillstand der Rollen insgesamt neun auf dem Bildschirm zu sehen sind. Die Slotmachine nutzt fünf Paylines, nämlich drei waagerechte und zwei diagonale. Das bedeutet, daß der Spieler fünf Münzen setzen muß, um alle Paylines zu bedienen. Da sich auf jede Payline bis zu fünf Münzen setzen lassen, beträgt der Maximaleinsatz 25 Münzen – bei einem Startkapital von 200 Dollar und einem voreingestellten Münzwert von 25 Cents kann man hier ruhig gleich von Anfang an auf höchster Flamme spielen.

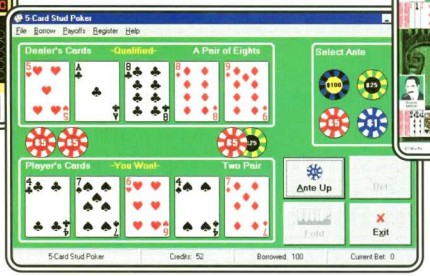
Ein Blick in die Payoff-Charts zeigt auf, daß es nur sechs Gewinnkombinationen der verschiedenen Symbole gibt. Dieser Eindruck trügt allerdings, weil der Einarmige Bandit eine Vielzahl verschiedener Bonussysteme anbietet.

So ist allein das Wild-Symbol echtes Gold wert, weil es jedes andere Symbol ersetzen kann und auf diese Weise die Gewinnchancen ganz extrem in die Höhe treibt. Nicht zu verachten ist auch das Symbol „Free Spin", das ab und an auf den Rollen erscheint und einen Gratis-Dreh spendiert.

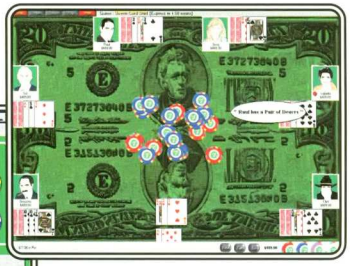
In den Payoff-Charts werden auch die Bonus-Symbole nicht erwähnt. Bekommt man drei von ihnen in eine Reihe, so wird mindestens der progressive Jackpot ausgezahlt, der mit 50 Dollar startet und ständig erhöht wird. In einem Rateklick-



„Animated Slots" – Der Spieler kann sein Geld auf fünf Paylines setzen.



„5 Card Stud Poker" – Treten Sie beim Pokern gegen den Croupier an.



Zocken auf Teufel komm raus – „Thursday Night Poker".

spiel hat der Spieler mit einer Wahrscheinlichkeit von 1:5 die Chance, den Jackpot-Gewinn sogar noch zu verfünffachen. Noch besser: Bekommt man nur zwei Bonus-Symbole in eine Reihe, so kann man ebenfalls eine Klickchance von 1:5 nutzen – hinter fünf anklickbaren Buttons verbergen sich vier Nieten und einmal der Jackpot.

Und es geht noch weiter. Alle erzielten Gewinne lassen sich gleich wieder riskieren – beim integrierten „Let It Ride Blackjack". Leider hat der virtuelle Croupier bei diesem Spiel aber stets ein unverschämtes Glück und jagt dem enthusiastischen Zocker leicht sein gewonnenes Geld wieder ab.

In der Testversion stehen maximal 100 Spins pro Runde zur Verfügung, dann muß das Spiel neu gestartet werden.

Animated Slots 1.4

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

9 Card Stud Poker 1.2

Ein recht ungewöhnliches, weil seltenes Kasino-Spiel ist Stud-Poker. Die Computer-Umsetzung vereint gleich drei Spielvarianten unter einer Oberfläche. Namentlich sind dies „5 Card Stud Poker", „Double-Down Stud Poker" und „Fast-Action Hold Em". In der Testversion steht allerdings nur die erste Spielvariante zur Verfügung. Der Spieler bekommt als Startkapital einhundert Dollar zugeteilt und kann in jeder Runde 1, 5, 25 oder 100 Dollar als Ante setzen. Im Gegensatz zum Draw-Automatenpoker spielt der Zocker hier gegen einen Croupier, der pro Runde beim Ante gleichziehen muß.

Sobald die Runde beginnt, werden den beiden Spielern fünf Karten zugeteilt. Die Karten des Spielers werden vollständig aufgedeckt, während der Croupier nur die erste Karte umdreht. Basierend auf diesem Blatt muß sich der Spieler entscheiden, ob er paßt (Button Fold) oder mitgeht (Bet). Beim Mitgehen muß der Ante-Einsatz noch einmal verdoppelt eingesetzt werden – allerdings nur vom Spieler, nicht vom Croupier.

Karten werden beim Stud Poker nicht mehr gewechselt. Vielmehr dreht nun der Croupier auch die vier verbleibenden Karten um. Damit das Spiel überhaupt in Gang kommt, muß sich der Croupier erst qualifizieren. Zu diesem Zweck benötigt er mindestens einen König und ein As oder ein beliebiges Pärchen. Schafft es der Croupier nicht, sich zu qualifizieren, so erhält der Spieler die beiden Ante-Chips ausbezahlt und die Partie ist beendet. Hat der Croupier allerdings ein Gewinnerblatt auf der Hand, so wird es mit dem Blatt des Spielers verglichen. Gewinnt der Spieler, so bekommt er ein Vielfaches seines Einsatzes ausbezahlt. Ein Pärchen ist für eine 1:1-Auszahlung gut, zwei Pärchen bringen eine Quote von 2:1, ein Dreier 3:1, ein Full House 7:1 und ein Poker bereits 20:1. Richtig zur Sache geht es beim Royal Flush, der mit einer Rate von 100:1 entlohnt wird.

Wer die Regeln erst einmal verstanden hat, wird mit dem ansprechend programmierten Spiel seinen Spaß haben, weil es nicht ganz so stumpfsinnig ist wie ein normaler Draw-Poker-Automat.

9 Card Stud Poker 1.2

System:	Windows 95
Autor:	Ultisoft, PO Box 5015 Central Point, OR 97502 USA
E-Mail:	support@ultisoft.com
Internet:	http://www.ultisoft.com
Preis:	15 $
Tip:	☆☆☆☆

Thursday Night Poker 1.1b5

Zu einer virtuellen Pokerrunde mit Freunden (?) lädt „Thursday Night Poker" ein. Das Programm simuliert einen echten Pokertisch, malt die Gesichter der Gegenspieler auf den Schirm und zockt wahlweise mit Chips, US-Quartern oder mit Dollarnoten, die in der Mitte des Tisches aufgetürmt werden.

Eine grafisch sehr gelungene Oberfläche muß zwar noch lange nichts über die Qualität des Spiels aussagen. Beim Donnerstagnacht-Poker stimmt aber auch der Inhalt. Es stehen unglaublich viele hochkarätige Poker-Varianten zur Verfügung, die sich allesamt im Optionen-Bildschirm auswählen lassen. Auf Abruf warten u.a. die Regelvarianten „Seven Card Stud", „Six Card Stud", „Low Chicago", „High Chigaco", „Murder", „Shotgun", „Two of Three", „Jacks or better", „Baseball", „Texas Holdem" oder „Follow the Queen", um nur einige zu nennen. Beim „Seven Card Stud" spielt man mit sieben Karten anstelle von fünfen, und beim „Jacks or better" gilt ein Pärchen nur dann, wenn es mindestens von zwei Buben gebildet wird.

Die einzelnen Regelwerke werden vom Programm ausführlich vorgestellt und erläutert, zusätzlich steht auch ein Tutorial parat, das Laien in das beliebte Hinterzimmer-Kneipenglücksspiel einweist. Profis öffnen zusätzlich die „House Rules" der Software und können gewisse Reglements festle-

Thursday Night Poker 1.1b5

System:	Windows 95
Autor:	Dave Yazel
E-Mail:	wizofid@shore.net
Internet:	http://www.playpoker.net
Preis:	25 $
Tip:	☆☆☆☆

gen, die bei jeder Partie zu gelten haben. Dazu zählt etwa das erlaubte Maximum der Wetteinsätze.

In der Testversion lassen sich alle Poker-Varianten ausprobieren, allerdings läuft die Version nach zwei Stunden Spielzeit erbarmungslos ab.

In-Between 1.0

Wer ein schnelles Glücksspiel für die Mittagspause sucht, der ist mit der Freeware „In-Between" ganz gut beraten.

Das Programm drückt dem Spieler ein paar hundert Dollar Spielgeld in die Hand und deckt dann in jeder Runde zwei Spielkarten auf. Die Wette, die nun plaziert werden darf, zielt darauf ab, ob die dritte, noch zu ziehende Karte in ihrer Wertigkeit zwischen die beiden aufgedeckten Karten paßt. Als Wetteinsatz akzeptiert das Programm minimal fünf und maximal hundert Dollar.

Zwei neue Karten werden mit *Deal* aufgedeckt, während der Wetteinsatz mit dem Schieberegler vorgegeben und dann mit *Bet* aktiviert wird. *Deal* deckt danach die dritte Karte auf. Sehen die beiden aufgedeckten Karten

In-Between 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Kes-Kom Deversified
E-Mail:	abarber@netrover.com
Preis:	Freeware
Tip:	☆☆☆



„In-Between" ist ein schnelles Glücksspiel mit Suchtcharakter.

nicht sehr gewinnträchtig aus, so kann der Spieler mit *Pass* zwei neue Karten verlangen. Alle 50 Karten wird das Deck eingesammelt und neu gemischt.

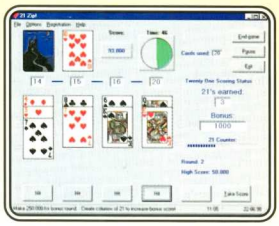
„In-Between" ist ein sehr schnelles Spiel, das aber dennoch nicht einer gewissen Spannung entbehrt, weil der Spieler schnell sein Geld verliert und dann versucht, es zurückzugewinnen. Was nur in den seltensten Fällen gelingt.

21 Run Game Suite 1.0

Äußerst ausgefallene Blackjack-Varianten hält das Spielepaket „21 Run Game Suite" parat. Alle drei Spiele im Spiel lassen sich bereits in der Testversion ohne Einschränkungen ausprobieren – allerdings nur zehnmal.

Die erste Blackjack-Variation nennt sich **„21 Zip!"**. Hier stehen vier Slots parat, auf denen der Spieler die ihm vom Programm angereichten Karten ablegen kann. Ziel ist es, gegen die Zeit in allen vier Slots jeweils einen 21er-Blackjack zu legen. Sobald die 21 Augen komplett sind, lösen sich die Karten im dazugehörenden Slot auf und es kann eine neue Reihe gelegt werden. Für jeden Abschluß gibt es tausend Punkte. Und natürlich versucht man, in der zur Verfügung stehenden Zeitspanne so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Damit der Spieler nicht mehr als 21 Augen legt und auf diese Weise „busted" geht, zählt das Programm selbständig und gut sichtbar die Augen in den Slots mit.

Wesentlich komplexer und damit auch interessanter fällt die Variante **„21 Run"** aus. Das Spiel wird in drei Runden à 60 Sekunden gespielt. Während einer Runde hat der Spieler Gelegenheit, in fünf Slots Karten gemäß der Blackjack-Zählweise abzulegen – wobei ein Slot maximal fünf Karten aufnehmen kann. Das Programm zählt ständig die Gesamtaugenzahl der ausliegenden Karten hoch. Punkte bekommt man allerdings erst, wenn man mehr als 97 Augen zusammenbringt. In diesem Fall erhält der Spieler erst 50 Punkte für jedes darüberliegende Auge, dann 100 und bald 500 Punkte – weil diese Differenz kaum noch zu schaffen ist. Vorsicht ist geboten, wenn die vom Programm angereichten Karten ohne langes Nachdenken auf den Stapeln plaziert werden – weist ein Stapel über 21 Augen auf, ist man „busted" und das Spiel ist vorbei. Besser ist es, die gewonnenen Punkte vorzeitig per Buttondruck einzukassieren und die nächste Runde zu beginnen. Die Punkte werden übrigens mit dem verbleibenden Zeitbonus multipliziert. Der beginnt bei 300 Punkten und wird sekündlich um 5 Punkte reduziert. Wer es schafft, in drei Runden mehr als 200.000 Punkte zu sammeln, der darf sich auf eine Bonusrunde freuen.



„21 Zip" – Versuchen Sie, in der vorgegebenen Zeit so viele Blackjacks wie nur möglich zu sammeln.

Das dritte Spiel ist eigentlich mehr eine Kartenpatience als eine Blackjack-Variante. Bei „Go for Elevens" werden mehrere Karten zu einer Doppelpyramide ausgelegt. Hier gilt es, die Pyramide von der Basis her abzubauen, indem man stets Karten anklickt, die zusammen den Wert 11 ergeben – sie lösen sich prompt auf.

21 Run Game Suite 1.0

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





Spiele kompakt

Vom Weltraumballerspiel bis hin zur Kartenpatience – in der Shareware-Szene gibt es viele Spieletypen, die von den großen, kommerziellen Firmen nicht mehr berücksichtigt werden. Die besten 32 Neuerscheinungen der vergangenen acht Wochen stellen wir Ihnen auf den kommenden Seiten ausführlich vor.

3D Stars & Stripes 1.0 – Einarmiger Bandit

Aros Magic Checkers 1.0 – Neue Version des Brettspielklassikers Dame

Assault Trooper 1.2 – 3D-Strategiespiel

Atom und Molekül 1.41 – Brettlegespiel mit bunten Atomen

Bluppo – Boulderdash mal unter Wasser

Bomby 7.02 – Bomben Sie Ihre Freunde vom Schirm

Boogaloopers 1.2 – Spannendes Weltraumspiel

Bubble Pop 1.2 – Plattformspiel mit Zauberwirkung

Bzzz! 2.0 – Füttern Sie einen hungrigen Frosch

Crazy Patterns 2.0 – Finden Sie das vorgegebene Muster auf dem Spielplan

Cybersphere Plus – megabuntes Breakout

Destruction Carnival – Ballerorgie aus der Vogelperspektive

Dragons 2.0 – Optisch ausgefeilte Mahjongg-Variante

Dynamite – Bomby-Klon, bei dem es gilt, alle Gegner zur Explosion zu bringen

Fatal Fumes 1.10 – Spannendes Autorennen

Gearwheels 1.0 – Legen Sie Zahnräder auf dem Bildschirm ab

Gubble 1.2 – Das 3D-Hüpfspiel für Handwerker

Kyodai Mahjongg 4.52 – Farbenprächtige Mahjongg-Variante

Landlord Deluxe – DOS-Rollenspiel

Othello 95 2.1 – Reversi-Klon mit 3D-Effekten

PBTerm Paintball 1.70 – Strategiespiel fürs Internet

PC Kniffel 1.0 – Gelungene Kniffel-Variante

PowBall 2.01 – Breakout-Klon mit vielen Extras

Pretty Good Solitaire 98 4.98.0 – Kollektion verschiedener Kartenpatiencen

Pulsoid (final release) – Breakout-Klon mit vielen Extras

Save the Earth II 1.1 – Geschicklichkeitsspiel im Weltraum

SixGun 1.0 – Zwei-Personen-Ballerspiel

SolSuite 98 2.00– Kollektion verschiedener Kartenpatiencen

Space Invaders 2.0 – Umsetzung des bekannten Alien-Klassikers

Splods 2.0 – Columns-Variante für Tetrisfreunde

Subhunt 1.2 – U-Boot-Jagd in tiefsten DOS-Gefilden

Wrigglers – Wurmi-Klon mit Schlange







3D Stars & Stripes 1.0

Das Multi-Kasino

Die amerikanische Firma UltiSoft ist bereits seit Jahren mit vielen Kasino-Simulationen im Shareware-Markt vertreten. Noch relativ neu ist ihre Linie mit 3D-Slot-Automaten für die DOS-Ebene. Das dritte Multimedia-Spektakel aus dieser Reihe nennt sich „Stars & Stripes".

Ganz schön erstaunt ist der geübte Zocker, wenn er das Spiel „Stars & Stripes" startet. Die Slotmachine simuliert perfekt die neuen vollelektronischen Einarmigen Banditen, wie sie in vielen Kasinos stehen. Drei gerenderte Rollen drehen sich derart realistisch auf dem Bildschirm, daß man fast glaubt, wirklich im Kasino zu sein. Fehlt nur noch der Schlips.



„3D Stars & Stripes" – ein Einarmiger Bandit „with an attitude", wie der Amerikaner sagt.

Mit tausend Dollar Kapital geht der Spieler an den Start und verjubelt fröhlich 50 Dollar pro Runde. Nach einigen Testläufen kann gesagt werden, daß der DOS-Automat nicht gerade sehr spuckfreudig ist – er bekommt die zehn Gewinnkombinationen nur sehr selten zusammen. Oft genug prangen in der Payline nur Nieten, und der Spieler kann sehen, wo er seinen Gewinn herbekommt. Immerhin besteht ab und an die Möglichkeit, zwei der Rollen festzuhalten, so daß sich nur noch eine Rolle weiterdreht. Das erhöht mitunter die Gewinnchancen.

Um den Spielspaß zu erhöhen, ist „Stars & Stripes" mit vielen Bonusspielen ausgestattet. Jeder Gewinn etwa kann beim Würfeln gleich wieder riskiert werden. Hier muß man entscheiden, ob der nächste Wurf höher oder niedriger ausfällt als die gerade angezeigte Augenzahl.

Interessant sind auch die anderen Spiele. So sind in den Symbolen auf den drei Rollen mitunter Ziffern abgebildet. Sie bringen das „STARS & STRIPES"-Logo am unteren Bildschirmrand zum Leuchten. Blinken alle Buchstaben, wird ein Feature aktiviert. Mit einem Nudge-Feature ist es dem Spieler z.B. möglich, eine einzelne Rolle noch nach dem Stillstand zu bewegen, um vielleicht doch eine Gewinnkombination zu erzielen. Weitere Spiele im Spiel wie das „Wheel of Fortune" (Glücksrad), das Kartenspiel „Find the Ace", „Smash a Grab" oder „On a Roll" runden das spannende Glücksspiel ab.

In der Testversion verhält sich das Spiel zehn Runden lang wie eine Vollversion, dann werden die Sonderspiele gesperrt und ein Shareware-Hinweis eingeblendet.

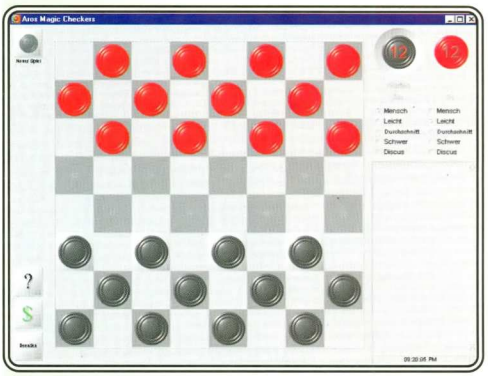
3D Stars & Stripes 1.0

System:	DOS, Installation unter Win 95
Autor:	UltiSoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
Internet:	http://www.ultisoft.com
Preis:	20 $
Tip:	

Aros Magic Checkers 1.0

Dame hat Vortritt

Es ist Damenwahl. Die kleine Schwester des Schachspiels nennt sich Dame und ist nicht minder geistesanregend. Von Aros Magic stammt nun eine PC-Umsetzung des Spiels, die mit einem starken Computergegner überzeugt.



Der Intelligenzquotient des PC-Gegners kann per Mausklick erhöht werden.

Was tun, wenn keiner der Freunde mehr Lust darauf hat, beim Dame-Spiel gegen Sie zu verlieren? Wer das beliebte Brettspiel angesichts dieser Situation nicht gänzlich aufgeben möchte, der bemüht einfach einen Computergegner. Der digitale Kumpan hat gleich zwei Vorteile zu bieten. Zum einen kann man seinen Intelligenzquotienten per Mausklick verstellen. Und zum anderen ermüdet der virtuelle Kamerad nicht und kann zu jeder unmöglichen Tages- und Nachtzeit zu einem spannenden Match herausgefordert werden.

„Aros Magic Checkers" baut ein Spielbrett auf dem Bildschirm auf, das dreidimensional erhabene Spielsteine verwendet und somit der altehrwürdigen Spielidee ein kongeniales Outfit verleiht.

Der Computer führt ein Dutzend roter Spielsteine ins Feld, während der menschliche Spieler zwölf schwarze Steine verwendet. Wie es die Regeln vorschreiben, dürfen die Steine stets nur um ein Feld in diagonaler Richtung auf den „Feind" zu bewegt werden. Kommt einem dabei ein gegnerischer Spielstein vor die Nase, so herrscht Zugzwang – das Spiel führt den Zug automatisch aus und nimmt den geschlagenen Stein vom Brett. Schafft es der Spieler, mit einem seiner Steine die gegenüberliegende Seite des Brettes zu erreichen, so verwandelt sich der Stein in eine speziell markierte Dame, die nun auch wieder rückwärts marschieren und den Gegner über mehrere Felder hinweg schlagen kann.

Einsteiger freuen sich sicherlich über die Zughilfe des Spiels. Sobald der Mauszeiger über einen der eigenen Steine bewegt wird, blendet das Programm alle derzeit möglichen Züge ein – eine geniale Hilfe bei der Entscheidungsfindung.

Aros Magic Checkers 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Aros Magic, PO Box 1874, Issaquah, WA 98027-0077, USA
E-Mail:	sales@setsystems.com
Internet:	http://www.arosmagic.com
Preis:	9,99 $
Tip:	

Assault Trooper 1.2

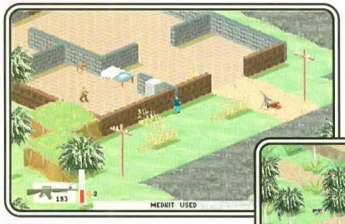
Rettungskommando

Harte Männer ohne Nerven können im Ballerspiel „Assault Trooper“ zeigen, was sie draufhaben. In der Testversion haben Sie die Aufgabe, einige Geiseln aus den Händen skrupelloser Terroristen zu befreien.



Power-Ups aller Art liegen oft in den Gebäuden aus.

Einen 3D-Shooter der bodenständigen Sorte legt Webfoot Technologies auf Kiel. Der Spieler übernimmt in dem pixelig blutrünstigen Spektakel die Rolle eines Rambo-Einzelkämpfers, der auf irgendeinen Kriegsschauplatz der Erde ausrückt, um Geiseln aus den Händen von Verbrechern zu befreien. Diese Aufgabe ist allerdings nur eine von zehn Missionen der Shareware-Fassung. Weiter geht es mit Aufträgen, die nicht ganz so leicht zu knacken sind. Mal gilt es, wichtige Dokumente zu vernichten, die erst einmal zu finden sind, mal muß der Spieler eine ganz bestimmte feindliche Einrichtung in die Luft sprengen.





Nachdem sich der Spieler im Vorfeld einer neuen Mission mit Waffen aller Art (Granaten, Uzi, M-16, Bazooka, Minen etc.) versorgt hat, kann es endlich losgehen mit der puren Action. Das Spieleszenario wird dreidimensional aus der Schrägdraufsicht gezeigt und kann grafisch nur bedingt überzeugen. Allein die klobigen Männchen im Spiel sind nicht größer als ein paar Pixel.

Die eigene Figur wird mit den Cursortasten gesteuert. Die <Pfeil oben>-Taste bewegt den Helden nach vorne, während die <Pfeil unten>-Taste für den geordneten Rückzug von Bedeutung ist. Die beiden verbleibenden Cursor-Tasten dienen dazu, die Bewegungsrichtung der Figur vorzugeben oder mit der Waffe zu zielen. Das Areal, auf dem sich unser Held wiederfindet, ist gespickt mit Feinden und sogar mit MG-Stellungen – da ist es ganz gewiß nicht eben einfach, ans Ziel zu gelangen und die Geiseln zu befreien. Besitzer der Vollversion nutzen 50 Missionen und basteln sich eigene Einsatzaufgaben im beiliegenden Leveleditor zusammen.

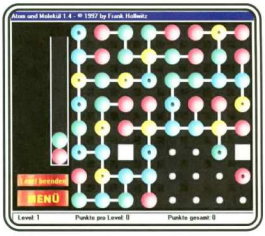
Assault Trooper 1.2

System:	DOS
Autor:	Webfoot Technologies PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	info@webfootgames.com
Internet:	http://www.webfootgames.com
Preis:	19,95 $
Tip:	☙☙☙

Atom und Molekül 1.41

Chemie-Suppe

Hegen Sie schon seit langer Zeit den Wunsch, sich einmal als Chemiker zu betätigen? Dann haben Sie jetzt mächtig Glück, denn im Spiel „Atom und Molekül“ jonglieren Sie mit den kleinsten Bausteinen der Chemie – den Atomen.



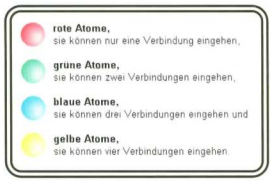
Nicht schlecht – das Molekül zieht sich fast über das gesamte Brett.

Die Aufgabe für den Hobby-Chemiker ist schnell formuliert: Er muß aus lauter kleinen Atomen ein stabiles Molekül zusammenbauen. Dabei kann der Spieler zum Glück Bindungsvoraussetzungen wie die Anzahl der freien Elektronenpaare, das Verhältnis der Elektronegativitäten einzelner Atome sowie die Molmassen außen vor lassen und sich als Baumeister betätigen, wie es ihm gerade in den Sinn kommt.

Das Spiel zeichnet nach dem Start ein Brett auf den Schirm, das aus acht mal acht Ablageflächen für einzelne Atome besteht. Die fallen nach dem Beginn einer Partie als farbige Kugeln nacheinander in einen kleinen Schacht hinein und werden dort so lange gesammelt, bis der Spieler sie per Mausklick abruft.

Die Farben der kugelrunden Atome geben übrigens ihre Wertigkeit an. Die gelben Atome können maximal vier Verbindungen eingehen, die blauen drei, die grünen zwei und die roten Kugeln nur eine einzelne. Es reicht im Spiel allerdings nicht aus, die Atome nur auf dem Spielbrett abzulegen, um ein Molekül zusammenzuzimmern. Vielmehr muß der Hobby-Chemiker auf den Platz zwischen zwei Atomen klicken, um an dieser Stelle eine Verbindung zu knüpfen. Die einzelnen Atome weisen zur besseren Übersicht der verbleibenden Bindungsärmchen einen kleinen, schwarzen Punkt im Zentrum auf. Er erlischt automatisch, sobald alle Bindungen der Kugel verbraucht sind.

Das Ziel ist es natürlich, die Kugeln so geschickt zu plazieren, daß alle Felder des Brettes belegt werden. Dies gelingt aber nur, wenn die Wertigkeiten der ausgelegten Kugeln ausreichen, um das Molekül immer wieder neu in die Länge zu ziehen. Immerhin lassen sich falsch postierte Kugeln noch im Nachhinein gegen neue austauschen. Das Ende des Levels kann der Spieler per Buttondruck selbst bestimmen. Schafft er es, dabei über 240 Punkte einzuheimsen, wird der nächste Level aktiviert, ansonsten muß der aktuelle wiederholt werden. Automatisch wird eine Partie immer dann beendet, wenn acht Atome im Entnahmeschacht liegen und nicht schnell genug abgefragt werden. Den besten Spielern winkt ein Eintrag in der Highscore-Liste.



Atom und Molekül 1.41

System:	Windows 95
Autor:	Frank Hollwitz, Neuendorfer Str. 2, 15838 Sperenberg
E-Mail:	hollwitz@berlin.snafu.de
Internet:	http://www.inx.de/hollwitz/
Preis:	Cardware (Postkarte senden)
Tip:	☙☙☙☙

Bluppo

Fischfutter

Bluppo setzt sich die Taucherbrille auf, prüft den Inhalt des Sauerstofftanks auf seinem Rücken und wagt sich dann hinab in die Unterwasserwelt, um nach Fischen zu jagen. Doch bei diesem Sport ist höchste Vorsicht geboten.

Bereits nach wenigen Minuten werden Spielekenner das Original benennen können, das „Bluppo" als Vorbild diente. Bei „Bluppo" handelt es sich in der Tat um einen Boulderdash-Klon. Der Spieler muß sich demnach einen Weg durch einen Parcours bahnen, in dem viele Gegenstände ausliegen, die unterwegs einzusammeln sind, um in den Folgelevel wechseln zu können. Dabei muß die Spielfigur aufpassen, daß ihr keine Gesteinsbrocken auf den Kopf fallen, die durch die eigenen Aktionen gelockert wurden.



Sammeln Sie alle Fische ein, bevor Ihnen die Atemluft ausgeht.

„Blippo" variiert die Originalidee auf geschickte Weise. So muß die Spielfigur diesmal nicht in einer unterirdischen Mine antreten, um Diamanten freizubuddeln. Vielmehr taucht Blippo im Meer und muß sich durch dichte Algenteppiche wühlen, um an die vielen Fische zu gelangen, die den Level bevölkern. Unten rechts im DOS-Bildschirm wird denn auch stets zu Beginn eines neuen Levels die Anzahl der einzusammelnden Fische genannt. Erst bei Erreichen der Zielmarge darf Blippo zum Exit-Schild schwimmen, um den Level zu verlassen.

Bis es aber soweit ist, muß der Spieler aufpassen, daß er keine Steine im Algenteppich lockert und daß ihm bei einer Trödelei nicht die Atemluft ausgeht.

Von Trödelei kann spätestens im zweiten Level keine Rede mehr sein, denn da huschen die Fische animiert durch die Unterwasserwelt und müssen mit viel Geschick erst eingefangen werden. Die Probleme wachsen von Level zu Level. Schon bald gilt es, die Fische aus steinernen Gefängnissen freizusprengen. Zu diesem Zweck muß man einem Fisch einen der Geröllsteine auf den schuppigen Kopf werfen – beide explodieren dann, als hätte man Nitro mit Glycerin zusammengebracht. Vorsicht ist geboten, wenn die Piranhas ins Spiel kommen. Sie drehen prompt den Spieß um und vernaschen den Taucher.



Im Zweispielermodus ist der Bildschirm zweigeteilt.

In der Testversion kann der Spieler bereits 15 von 80 Leveln ausprobieren.

Bluppo

System:	DOS
Autor:	Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	info@webfootgames.com
Internet:	http://www.webfootgames.com
Preis:	29,95 $
Tip:	✌✌✌✌

Bomby 7.02

Bombenstimmung

PC-Anwender, die ihren Zorn auf eine bestimmte Person ausleben wollen, laden einfach zu einer Partie „Bomby" ein. Bis zu vier Spieler können sich in dem hervorragend umgesetzten Geschicklichkeitsspiel gegenseitig vom Bildschirm bomben.



Der Gegner ist gerade von einem Monster gefressen worden.

Passionierte Bombenleger treffen sich zu viert (in der Testversion maximal zu zweit) vor dem Bildschirm, um „Bomby" zu spielen. Mit Tastatur, Maus und Joystick steuern die Beteiligten kleine bunte Smiley-Gesichter über den Bildschirm. Ziel ist es in dem bunten Geschicklichkeitsspiel, die Kontrahenten ins Jenseits zu bomben. Zu diesem Zweck lassen sich bis zu acht Bomben (Testversion: drei) gleichzeitig legen, um dem Gegner ein bißchen Feuer unter dem virtuellen Hintern zu machen. Da die Bombe allerdings ein paar Sekunden zum Zünden benötigt, reicht diese Zeitspanne dem Gegner oft genug zur Flucht aus.

Allerdings ist es gar nicht so einfach, überhaupt an die Gegner heranzukommen. Das gesamte Areal, in dem die Bombenstimmung aufkommen soll, ist mit Mauern in kleine Kammern aufgeteilt. Um hier einen Durchgang zu schaffen, müssen wieder einmal die beliebten Bomben zum Einsatz kommen.

Dabei werden oft Monster freigesetzt, die dem Spieler bei einer Berührung den Garaus machen. Mitunter stößt der Spieler auch auf Chaos-Symbole, die die verrücktesten Ereignisse im Spiel hervorrufen – mal werden die Smileys auf den Kopf gestellt, mal erheblich beschleunigt und mal ganz überraschend schlafen gelegt. Besonders fies ist der Chaos-Event, der dafür sorgt, daß die Smilies sozusagen aus Versehen ständig Bomben „verlieren".

Das Spiel ist voll konfigurierbar, so daß die Spieler selbst festlegen, ab welchem Punktestand der Sieger ausgerufen wird. Die Vollversion bietet 100 (statt 8 in der Demo) Level inklusive Leveleditor, eine Speicherfunktion und die Option, bis zu 99 (statt 5) Spielrunden in einem Durchgang zu absolvieren.

Bomby 7.02

System:	Windows 95
Autor:	Stefan Fleischmann, Carl-Diem-Str. 32, 32257 Bünde
Internet:	http://www.muenster.de/~sf
Preis:	25 DM
Tip:	✌✌✌✌

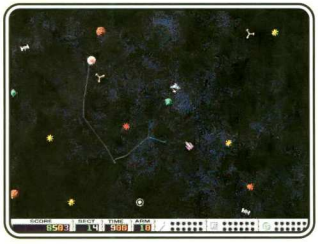
boogaloopers 1.2

Zwischen Raum und Zeit

Ihre Hilfe wird dringend benötigt. Im Void, dem Raum zwischen dem Materie- und dem Antimaterie-Universum, tauchen plötzlich Boogas auf. Das sind Störfaktoren aus reiner Energie, die Sie einsammeln müssen, bevor größerer Schaden entsteht.

Wie hätten Sie denn Ihr Weltraumspiel heute gerne? Klassisch oder doch lieber modern? Wer einmal etwas anderes spielen möchte als aufgewärmte Klassiker, der ist beim Weltraumspektakel „boogaloopers" genau an der richtigen Adresse. Es ist schnell, bietet neue Ideen und verfügt über einen hohen Suchtfaktor.

Die Story ist schnell erzählt: Im Niemandsland des Void breiten sich die Boogas aus, unterschiedlichst geformte Energiebälle. Sammeln sie sich in allzu großer Anzahl im Void an, so kann diese Schutzbastion aufgrund der Energiemenge zerschellen – und das Materie- und Antimaterieuniversum kollidieren miteinander. Was zur Auslöschung allen Seins führt, wie jeder Physiker weiß. Und so wagt sich der mutige Spieler selbstlos mit seinem virtuellen Raumschiff in die Gefahrenzone vor. Das Raumschiff wird komplett mit der Maus geführt und zieht einen energetischen Schwanz hinter sich her. Um die Boogas aufzulösen, gilt es, sie mit dem Elektroschwanz einzukreisen. Dann zieht sich das „Lasso" prompt zusammen und zerquetscht die Boogas. Leider zerspringt das Lasso bei jeder Berührung mit einem Booga, so daß man vorsichtig taktieren muß – gar nicht so einfach, wenn der Bildschirm von oben bis unten mit zappelnden Energiekugeln gefüllt ist. Die Boogas kommen übrigens in unterschiedlichster Form daher, ballern zum Teil um sich oder bilden verheerende Energiebrücken aus. Da hilft manchmal nur noch der Einsatz einer Smartbombe, die den Spieler allerdings auch drei Leben (armor) kostet. Ersatz gibt's alle 1000 Punkte, so daß man trotzdem ganz gut über die Runden kommt. Viele Power-Ups, große Boßgegner und allerlei Schabernack mehr machen das Spiel zu einem echten Erlebnis.



Die Vollversion weist unendlich viele Level auf. Da die Testversion nur zehn Minuten am Stück (reicht!) gespielt werden kann, bietet die Shareware-Fassung wahlweise einen Einstieg in die Level 1, 11, 21 oder 41.

Jede Menge Boogas, sammeln wir sie ein.

boogaloopers 1.2	
System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Stick Man Games, Inc., 3697 Woodlawn Drive, Honolulu, HI 96822-1454, USA
E-Mail:	support@smgames.com
Internet:	http://www.smgames.com
Preis:	10 $
Tip:	✌✌✌

Bubble Pop 1.2

Magische Blasen

Plattformspiele locken heute keinen PC-Anwender mehr hinter seinem Joystick hervor. Oder doch? „Bubble Pop" hat auf jeden Fall eine Bombengrafik zu bieten, um das alte Spielgenre neu zu beleben.

Der „Evil One", ein ganz ein schlimmer Finger, hat Bublina gefangen genommen. Anscheinend gibt er sich aber mit „Kleinkram" nicht zufrieden und droht außerdem mit dem Ende der ganzen Welt. Der Spieler allein ist dazu in der Lage, den alten Fiesling zu stoppen und die liebliche Bublina zu befreien. Daß dabei auch der Fortbestand der Erde gesichert wird, ist ein angenehmer Umstand. Leider hat der böse Zampano alle Freunde des Spielers verzaubert, so daß sie sich bei dieser Mission gegen ihn wenden. Tatsächlich ist es so, daß all die einhundert Plattformlevel, die zum Spiel gehören, von vorne bis hinten von diesen unfreiwilligen Feinden bevölkert werden.

Aber der Spieler wäre nicht Held eines kreischend bunten Bildschirmabenteuers, wenn ihm angesichts dieser prekären Situation nicht schnell eine probate Lösung einfallen würde.

Und so schwingt er fortan beim Erstürmen und Erklettern der Plattformen seinen Zauberstab, um einen von vier magischen Sprüchen zu aktivieren. Die Sprüche nennen sich „Freezing Cloud", „Fire Ball", „Fire Shield" und „Magic Bubble". Sie sind dazu in der Lage, die freundlichen Feinde in Früchte oder in Bonusgegenstände zu verwandeln. Klar, daß dabei auch der Punktestand um ein paar Ticker nach oben schnellt.

Unterwegs kann der Spieler auch Bonus-Buchstaben einsammeln, geheime Höhlen entdecken, magische Flaschen mit neuen Zauberspüchen (z.B. für Unsichtbarkeit) finden oder vier gaaanz große Monster vernichten. In der Testversion sind immerhin fünf Level voll spielbar, die man alleine oder zu zweit angehen kann.

Leider stürzte das Spiel auf einem unserer Testrechner ständig ab, sobald es an die Konfiguration der Soundkarte ging.



SOS? Aber nicht doch. Mit dem Zauberstand in der Hand geht es erst richtig rund.

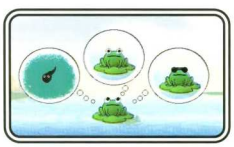
Bubble Pop 1.2	
System:	DOS
Autor:	Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	info@webfootgames.com
Internet:	http://www.webfootgames.com
Preis:	19,95 $
Tip:	✌✌✌

Bzzz! 2.03

Fliegenfänger

Im Teich sitzt ein Frosch. Und zwar ein ziemlich hungriges Exemplar. Ob Sie ihm wohl zur Hand, ähm, zur Zunge gehen könnten, um ein paar besonders leckere Fliegen einzufangen? Bei „Bzzz!" müssen Sie mit allem rechnen und dürfen Power-Ups einsammeln, die wohl nur Frösche begeistern werden.

Das Geschicklichkeitsspiel „Bzzz!", das treue Leser der „SharePlay" bereits kennen, wurde in der neuen Version komplett überarbeitet. Neu ist etwa die gediegene Programmoberfläche, die ein dreidimensionales Status-Display und eine gezeichnete Umgebung des Gartenteichs samt Frosch anbietet. Auch im Spiel selbst hat sich einiges getan.



Wahl des Schwierigkeitsgrades.

„Bzzz!" wird rundenbasiert gespielt. In jedem neuen Level muß der Frosch (also der Spieler) innerhalb einer bestimmten Zeitspanne eine vorgegebene Anzahl Fliegen fressen. Zu diesem Zweck verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz, mit dem man rasch die auf dem Bildschirm herumsirrenden Fliegen anvisieren kann. Prompt fährt der Frosch seine lange Zunge aus und versucht, die Leckerbissen einzufangen. Das ist gar nicht so einfach, da die Insekten nur selten an der Stelle verharren, die der Spieler anvisiert hat.



Wen soll der Frosch zuerst verspeisen – den Schmetterling oder die Fliegen?

Erleichterung versprechen die Schmetterlinge, die ab und an quer über den Schirm flattern. Werden sie mit der Zunge abgeschossen, spendieren sie Power-Ups wie eine besonders lange, schnelle oder klebrige Zunge – eben alles, was einen Frosch so interessieren kann. Multifarben-Schmetterlinge sind stets für eine positive oder negative Überraschung gut. So kann es nach ihrer Verspeisung passieren, daß sich die Anzahl der noch lebenden Fliegen verdoppelt, aber auch, daß es plötzlich zu regnen beginnt. Diverse Blasen, die aus dem Teich aufsteigen, sorgen ebenfalls für Nachschub unter den Fliegen oder lassen bei einer Berührung mit der Zunge das Punktekonto hochschnellen.

Alle fünf Runden kommt es zu einer Bonuspartie, während der der Frosch aus dem Wasser aufsteigende Blasen einsammeln muß. Schafft er es, aus den einzelnen Buchstaben das Wort „BONUS" zusammenzusetzen, gibt es ein neues Power-Up. In der Testversion stehen mindestens 16 Level parat – so lange konnten wir das Spiel gegen die unerbittlich tickende Zeit jedenfalls überleben.

Bzzz! 2.03

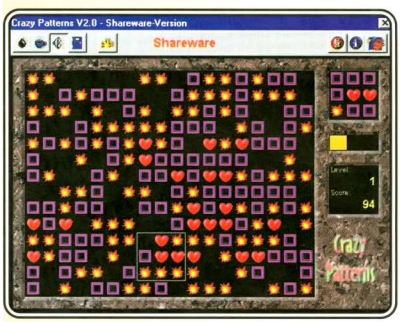
System:	Windows 95
Autor:	Howard Tomlinson, Foxwist Green Farm, Foxwist Green, Whitegate, Northwich, Cheshire, England
E-Mail:	Bzzz@mystro.demon.co.uk
Internet:	http://www.the-shades.demon.co.uk/astrasoft/astra.html
Preis:	10 engl. Pfund
Tip:	❦❦❦❦

Crazy Patterns 2.0

Wirre Muster

Glauben Sie manchmal auch, in den Wolken am Himmel ein Gesicht oder ein Tier zu sehen? Ja? Dann sind Sie prädestiniert für das Spiel „Crazy Patterns". Hier gilt es, gegen die Zeit vorgegebene Muster auf einem Spielbrett wiederzufinden.

Das Spielbrett von „Crazy Patterns" setzt sich aus einem Rechteck mit 18 x 14 Feldern zusammen. Auf dieser Fläche verteilt das Programm zu Beginn einer neuen Partie zwei Symbole in dutzendfacher Stückzahl. Durch die zufällige Verteilung der vervielfältigten Symbole entstehen auf dem Spielplan Dutzende verschiedener Muster, die sich kaum voneinander unterscheiden.



Je weiter der Spieler bei „Crazy Patterns" kommt, umso mehr Symbole erscheinen auf dem Schirm.

Und jetzt wird's kompliziert. Das Spiel zeigt oben rechts im Bildschirm ein kleines Muster an, das der Spieler auf dem Brett wiederfinden muß – und zwar so schnell wie möglich, denn die Zeit läuft unerbittlich ab. Immerhin kann der Suchende mit der Maus einen Platzhalter über den Schirm bewegen, in dem sich die auf dem Brett anvisierten Muster recht gut mit der Vorgabe vergleichen lassen. Schafft es der Spieler, die Nadel im Heuhaufen zu finden, so klickt er die entsprechende Stelle an und das Programm stellt sogleich das nächste Muster aus – natürlich wird dabei die Uhr des Spiels zurückgestellt. Erschwerend kommt hinzu, daß die „gefundenen" Muster auf dem Spielplan nicht gelöscht, sondern nur variiert werden. Sobald eine gewisse Spielstufe erreicht wird, kommt sogar noch ein drittes oder viertes Symbol zum Rätsel dazu – da blickt man dann bald gar nicht mehr durch.

Das Ziel ist es natürlich, so lange wie nur irgend möglich das Spiel voranzutreiben. Von Spielstufe zu Spielstufe schrumpft der Zeitbalken allerdings immer schneller zusammen. Ist er gar nicht mehr zu sehen, ist die Partie sofort vorbei und der Spieler kann sich mit seinen Punkten hoffentlich in der Highscore-Liste verewigen. Für Abwechslung sorgt übrigens nicht nur die zufällige Verteilung der Symbole auf dem Spielplan bei jeder neuen Runde. Vielmehr spendiert Josef Stöckl allen Spielern eine Vielzahl verschiedener Symbolsets, die abwechselnd zum Einsatz kommen.

Crazy Patterns 2.0

System:	Windows 3.1/95
Autor:	Josef Stoeckl, Kundmanngasse 10/9 A-1030 Wien
E-Mail:	Crazy_Bytes@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes
Preis:	20 DM
Tip:	❦❦❦❦

Cybersphere Plus

Ballzauber

Der Klassiker Breakout begeistert auch heute noch die Programmierer. Bunter, schöner, schneller sollen sie werden, die modernen Klone. Lomax Software hat unlängst die eigene Breakout-Variante ausgebuddelt, wesentlich verbessert und mit einem „Plus"-Zusatz im Namen wieder unters Volk geworfen.

Die Spielidee von „Cybersphere Plus" ist schnell erklärt: Auf dem Bildschirm prangt eine Mauer aus vielen bunten Steinen. Die muß weg, und zwar bis hin zum letzten Stein. Der Spieler steuert mit der Maus ein Paddel, mit dem er einen animierten Ball im Spiel behalten und vor dem Aus bewahren kann. Der Ball, vom Paddel in den Parcours zurückgeschleudert, knallt gegen die einzelnen Steine der Mauer und löst sie mal sofort, mal auch erst nach einer wiederholten Berührung auf.



Im Gegensatz zu vielen anderen Breakout-Klonen setzt „Cybersphere Plus" auf eine kreischend bunte Grafik, die sich bereits unter DOS begutachten läßt – so haben auch Windows-Hasser etwas von dem Spiel.

Das Paddel klebt beim Spielen an der unteren Bildschirmkante fest und kann nach rechts und nach links bewegt werden. Sehr gut ist, daß die abzutragende Mauer nicht wie beim Original einfach nur mehrere Steinreihen über den Bildschirm zieht, sondern von Level zu Level anders gestaltet ist – da ist es ist nicht immer leicht, der Steine Herr zu werden.

Viele sich auflösende Steine lassen Edelsteine fallen, die mit dem Schläger aufzufangen sind. Sie werden in der Statuszeile mitgezählt und sind sicherlich nicht nur für den Punktestand von Interesse – man munkelt, daß sie ab einer gewissen Zahl auch ein Bonusleben spendieren.

Noch wichtiger sind allerdings die Power-Ups, die ab und an aus der Mauer herabfallen. Sie spendieren Zusatzbälle, machen das Spiel langsamer und somit spielbarer, verbreitern das Paddel oder laden mal eben rasch ein Bonusspiel, bei dem es allein um Punkte geht. Oder sie machen den Parcours nach unten hin dicht, so daß der Ball nicht mehr ins Aus flutschen kann. Im negativen Fall löschen Sie das Edelstein-Konto, beschleunigen den Ball oder machen den Schläger schmaler. In der Vollversion gibt es 40 Level (in der Testversion sind es nur drei) und 10 Bonusstages. Viele weitere Überraschungen wie Teleporter und unsichtbare Steine warten auf den Spieler.

Cybersphere Plus

System:	DOS, VGA, Maus
Autor:	LOMAX SOFTWARE, Kettelerstr. 27, 48485 Neuenkirchen
E-Mail:	100625.1745@compuserve.com
Internet:	http://www.lomaxsoft.simplenet.com
Preis:	29,95 DM
Tip:	☆☆☆☆

Destruction Carnival 1.0

Ballerspaß mit Schuß

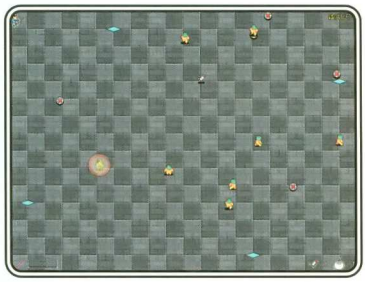
„Destruction Carnival" schafft es als Klik&Play-Spiel endlich einmal, eine annehmbare Grafik mit einer starken Spielidee zu verknüpfen. Steuern Sie Superagent D.S. Troy durch das Reich des bösartigen Warlords Amadeus.

Mal ganz ehrlich: Die meisten Klik&Play-Spiele, die in der Shareware-Szene kursieren, taugen nicht viel und bieten allein eine gute Grafik, aber kein gelungenes Gameplay. Das ist bei „Destruction Carnival" zum Glück anders.



Der Spieler steuert Superagent D.S. Troy, der in das Reich des Bösewichts Amadeus vordringt und Level für Level allerlei finstere Kreaturen über den Haufen schießen muß. Das Spiel gliedert sich in drei Episoden, die jeweils aus vier Leveln und einer Auseinandersetzung mit einem besonders bösen Boß-Gegner bestehen. Nach den ersten beiden Boß-Gegnern kann sich der Spieler in einem Bonus-Level mit einem Zusatzleben versorgen, wenn er denn geschickt genug ist. Doch bereits die einfachen Level sind schwierig zu meistern. Aus mehreren Öffnungen im Spielplan strömen ständig Monster aus, die sofort die Verfolgung der Spielfigur aufnehmen. Der Spieler muß demnach seinen Feinden ausweichen und gleichzeitig aus allen Rohren feuern, was das Zeug hält, um die erdrückende Übermacht zu reduzieren, bevor einzelne Monster ihn berühren können – dann ist sofort eines der drei Leben des Agenten verwirkt. Zum Glück blinken alle paar Sekunden Power-Ups im Level auf, die durch Überlaufen aufgenommen werden und neue Waffensysteme spendieren. Mit ihnen kann der Spieler etwa energetische Pulswellen ausstoßen oder aus fünf Rohren gleichzeitig ballern – die Streuwirkung räumt ganz gut unter den Bösewichten auf. Raketen und Minen, die der Superagent ablegen kann, vervollständigen das Arsenal der Waffen.

Allerdings rüsten auch die Feinde auf. Bereits im zweiten Level wird heftig zurückgeschossen, außerdem liegen überall Bomben herum, in die unser Superagent auf der Flucht viel zu schnell hineinläuft. Dank des hohen Schwierigkeitsgrades ist das kostenlose Spiel ein echtes Muß für alle Geschicklichkeitsfreunde, denen es im Zeigefinger juckt.



Machen Sie Jagd auf die bösen Finsterlinge.

Destruction Carnival 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Charles Tumino
Preis:	Freeware
Tip:	☆☆☆☆

Dragons 2.0

Drachenfutter

Mahjongg spielen gegen die Zeit: „Dragons" schichtet 144 aus virtuellem Holz geschnitzte Spielsteine zu einem dreidimensionalen Drachen auf, den Sie im Tournament-Modus innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne abtragen müssen.



Der erste Drache ist errichtet – tragen Sie ihn ab!

Mahjongg-Klone für Solisten gibt es in der Shareware-Szene zur Genüge. Ron Heuse hat alle Chancen darauf, sich mit seinem neuen „Dragons" in den Top-10 der besten Umsetzungen zu verewigen, auch wenn er seine Shareware-Version arg eingeschränkt hat.

Heuse verwendet das klassische Steinset der Chinesen, um einen neu geformten Drachen zu errichten. Als Drachen bezeichnet man die dreidimensionale Struktur, zu der die 144 Spielsteine zu Beginn einer neuen Partie aufgetürmt werden. Anschließend gilt es, den Drachen abzutragen, indem freiliegende Pärchen mit der Maus angeklickt werden. Als frei gilt ein Stein stets dann, wenn er von keinem anderen Stein bedeckt wird und er eine freie linke oder rechte Seite ohne Nachbarn aufweist. Von jedem Steinmotiv gibt es vier Exemplare, so daß man schon genau planen muß, welche Pärchen man aus dem Drachen entfernt – mitunter nimmt man zwei Symbole zu schnell vom Spielfeld und kommt dann an die beiden verbleibenden Steine mit dem gleichen Motiv nicht mehr heran.

In der Vollversion stellt das Programm viele zusätzliche Steinsets mit neuen Motiven und mehrere gerenderte Hintergrundtexturen für das Spielbrett zur Verfügung. Zusätzlich lassen sich knapp ein Dutzend unterschiedliche Drachenformen aktivieren, die den Schwierigkeitsgrad aufgrund der Anordnung der Steine erhöhen.

In der Shareware-Fassung steht immerhin der Tournament-Modus parat. Wird er aktiviert, zählt eine Stoppuhr automatisch 1800 Sekunden herunter. In dieser Zeitspanne muß der Drachen geknackt werden, damit sich der Spieler in der Highscore-Liste verewigen kann.

Im Gegensatz zum freien Spiel stehen die diversen Schummelhilfen von „Dragons" im Tournament-Modus nicht zur Verfügung. Ansonsten kann man sich einen möglichen Zug anzeigen lassen, die Undo-Funktion nutzen oder per Mausklick alle verbleibenden Steine neu durchmischen.

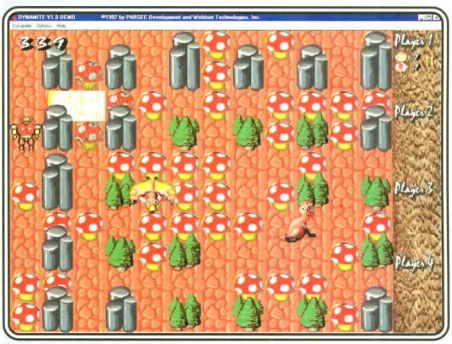
Dragons 2.0

System:	Windows 95
Autor:	Ron Heuse, Jackson Station Box 57413, Hamilton, Ontario, Canada, L8P 4X2
E-Mail:	ron@heuse.com
Internet:	http://www.heuse.com
Preis:	12 $
Tip:	☆☆☆☆

Dynamite 1.0

Pyromanen unterwegs

Bis zu vier Spieler reisen in die Vergangenheit und machen sich im Land der Saurier gegenseitig die Hölle heiß. Gewonnen hat am Ende der Spieler, der die meisten seiner Freunde ins Jenseits gebombt hat.



Machen Sie Jagd auf die Riesenechse und auf 20 weitere Feindfiguren.

Das Windows-Spiel „Dynamite" ist nicht eben bescheiden. Neun Megabyte ist allein die Startdatei groß, zusätzlich muß der Spieler über 35 Megabyte freien Speicherplatz auf seiner Festplatte bereithalten, sonst bekommt das explosive Spiel noch nicht einmal die Initialzündung hin. Im Test stürzte das Programm trotz ausreichend freier Speicherkapazitäten mehrmals ab – ein Rohrkrepierer? Wollen wir mal nicht ganz so hart sein.

Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig die Tastatur oder die Maus schwingen, um bei „Dynamite" über die Runden zu kommen. In einem scrollbaren Labyrinth aus Bäumen, Steinformationen und Büschen werden die Spielfiguren nach dem Start einer neuen Partie abgesetzt. Per Tastendruck kann man nun direkt vor einem Hindernis eine Bombe ablegen, die binnen weniger Sekunden zündet und dann alles im Feuerregen verglühen läßt, was in der direkten Umgehung steht und nicht aus Stein besteht.

Auf diese Weise lassen sich nicht nur die Büsche, sondern auch die grantigen Dinosaurier vom Bildschirm putzen. Gerade die Dinosaurier nutzen gerne jede Lücke im Irrgarten, um sich eine Spielerfigur als leckeres Mittagessen zu schnappen. Angetrieben wird jeder Spieler aber nicht vom Jagdtrieb auf die ausgestorbenen Riesenechsen, sondern eher von niederen Beweggründen – die Mitspieler müssen im Bombenhagel verglühen.

Leider hakt die Steuerung etwas, so daß es nicht eben leicht ist, die Figuren im Spiel zu dirigieren. Auch die Grafik kann trotz der Datenmasse des Programms nicht überzeugen und bleibt hinter vergleichbaren Windows-Spielen weit zurück. Immerhin stehen in der Vollversion 104 Multiplayer-Level zur Verfügung, von denen sich in der Demo bereits drei ausprobieren lassen.

Dynamite 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	info@webfootgames.com
Internet:	http://www.webfootgames.com
Vertrieb:	Unicorn Design, Nils Klippstein, Am Altkotten 3, 33739 Bielefeld
Preis:	29,95 $
Tip:	☆☆

Fatal Fumes 1.10

Autorennen auf dem Mond

Mitten auf dem Mond, auf einem vereisten Gletscher, in hochgewachsenen Kornfeldern oder direkt am Strand kann der Spieler an einem spannenden Autorennen teilnehmen, das nicht leicht zu gewinnen ist.

Rennsimulationen für den Computer stehen hoch im Kurs, seitdem Michael Schumacher der Formel 1 wieder zu hohen Einschaltquoten verholfen hat.

„Fatal Fumes" ist ein schnelles Autorennen für die DOS-Ebene, das vor allem Wert auf einen hohen Fun-Grad legt und extrem einfach zu bedienen ist. Bevor die schwarzweiß karierte Fahne allerdings das erste Mal geschwungen wird, muß der Spieler entscheiden, welche der fünf Demostrecken er in der Testversion gerne fahren möchte. Das Rennen wird wahlweise auf dem Mond, an einer Steilküste, in einer Feldlandschaft, auf einem eisigen Gletscher oder in einer fremden Welt ausgetragen. Außerdem kann sich der angehende Rennfahrer für einen von drei Wagen entscheiden, die alle unterschiedliche Fahreigenschaften aufweisen und bereits in der Demo zur Verfügung stehen. Um das Autorennen zu personalisieren, darf der Spieler sogar seine Kontrahenten aus einem Menü auswählen. Wie wäre es denn mit der wilden Claudia aus Deutschland, die nebenbei als Grundschullehrerin arbeitet? Steht ein Kumpel zur Verfügung, so kann das Autorennen auf der DOS-Ebene auch im Zweispielermodus angegangen werden.

Die Rennstrecke selbst wird dreidimensional aus der Vogelperspektive gezeigt und scrollt butterweich über mehrere Bildschirmseiten. Die Strecke verläuft kreuz und quer und manchmal auch in mehreren Ebenen über den 256-Farben-VGA-Schirm, so daß kleine Pfeile auf der Straße vonnöten sind, um die Richtung anzugeben, in die der Spieler mit seinem Vehikel brettern muß. Am besten lassen sich die kleinen Autos mit dem Joystick steuern, es ist aber auch möglich, seinen Boliden mit der Tastatur ins Ziel zu lenken.

In der Vollversion stehen 35 aufregende Multiscreen-Strecken, 12 Autos und ein Dutzend Gegner zur Verfügung. Im integrierten Leveleditor lassen sich auch eigene Rennkurse zusammenstellen.



Vier Spieler gehen an den Start.



Pfeile auf dem Asphalt geben die Richtung vor.

Fatal Fumes 1.10

System:	DOS
Autor:	Webfoot Technologies, PO Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	info@webfootgames.com
Internet:	http://www.webfootgames.com
Preis:	19,95 $
Tip:	✌✌✌✌

Gearwheels 1.0

Zauber der Zahnräder

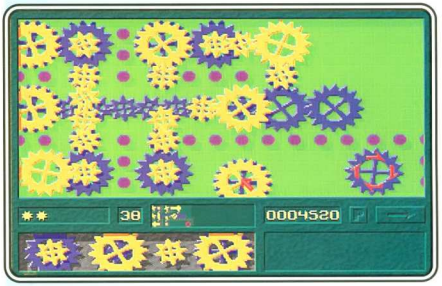
Haben Sie sich schon einmal gefragt, was für eine Engelsgeduld eigentlich ein Schweizer Uhrmacher aufbringen muß, um Tausende von Zahnrädern in ein neues Uhrgehäuse zu montieren? Bei „Gearwheels" bekommen Sie einen ersten Eindruck von dieser Arbeit.

Uhren bauen am Fließband, so könnte man die Spielaufgabe bei „Gearwheels" auch umschreiben. Während der Bildschirm langsam von rechts nach links scrollt, hat der Spieler die Aufgabe, Zahnräder auf dem Fließband abzulegen und miteinander zu verzahnen. Die einzelnen Zahnräder werden dem Uhrmacher nach und nach vom Programm angereicht. Dabei kann man keinen Einfluß darauf nehmen, ob nun kleine oder große, gelbe oder blaue Rädchen zum Einsatz kommen – das erhöht den Schwierigkeitsgrad natürlich erheblich.

Wichtig ist, daß sich das Zahnradkonstrukt auf dem Bildschirm tatsächlich dreht. Dies gelingt freilich nur, wenn neue Räder entweder über/unter oder direkt neben einem bereits abgelegten Zahnrad eingebaut werden. Sobald ein Rad etwas versetzt abgelegt wird, dreht es sich nicht mit und blockiert sogar eine wertvolle Anlegestelle. Erschwerend kommt hinzu, daß es gelbe und blaue Zahnräder gibt, die sich in zwei unterschiedlichen Ebenen drehen. Um diese beiden Ebenen zu verbinden, stehen zum Glück Zahnräder parat, die sowohl aus einem blauen als auch aus einem gelben Rädchen bestehen. Haben wir etwas vergessen? Aber klar doch. Einige der blauen Räder sind mit einem roten Pfeil versehen, der die gewünschte Drehrichtung vorgibt – sie muß unbedingt eingehalten werden, sonst kann der aktuelle Level nicht beendet werden.

Neu abgelegte Zahnräder explodieren übrigens, wenn sie sich zu langsam oder zu schnell drehen. Zu einer Explosion kommt es auch, wenn sich ein Rad gar nicht drehen kann, weil es von den angrenzenden Rädern in zwei Bewegungsrichtungen zugleich gezwungen werden soll.

„Gearwheels" besteht aus 99 Leveln, die sich bereits in der Testversion ohne Einschränkungen angehen lassen. Umso mehr hofft der Autor auf ehrliche Spieler, die sich bei Gefallen registrieren lassen.



Es ist gar nicht so leicht, diese Zahnrad-Kette in Bewegung zu halten.

Gearwheels 1.0

System:	DOS
Autor:	Oliver Hamann, Mühlenweg 7, 23881 Niendorf-Stecknitz
Preis:	20 DM
Tip:	✌✌✌✌

Gubble 1.2

Schraubendreher

„Gubble" ist eine Pacman-Variante, der man das Original erst auf den dritten Blick ansieht. Bewaffnet mit Schraubenzieher und Hammer muß der Spieler im Monster-Parcours ausziehen, um Schrauben herauszudrehen und Nägel einzuschlagen.

Das Spiel „Gubble" geht ganz neue Wege und orientiert sich nicht allzu offensichtlich an den bekannten Konsolen-Klassikern. Bei „Gubble" führt der Spieler eine kleine, knubbelig gerenderte 3D-Figur, die sozusagen als Handwerker oder Zimmermann benötigt wird, über den Bildschirm: In den dreidimensional gestalteten Leveln ist die gesamte Wegstrecke mal mit Schrauben, mal mit Nägeln gespickt. Und die müssen weg.

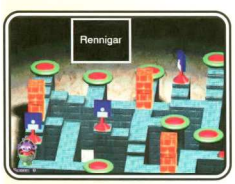




In der Levelübersicht lassen sich die einzelnen Aufgaben leicht anwählen.

Um etwa die Schrauben aus dem Boden herauszudrehen, springt unser kleines Pixelmännchen auf einen Schraubenzieher, der irgendwo im Level zu sehen ist. Mit diesem ungewohnten Vehikel lassen sich dann alle Biegungen des Irrgartens durchlaufen, wobei die Schrauben automatisch herausgedreht werden. Bei den Nägeln funktioniert es ähnlich, nur müssen diese mit einem Hammer eingeschlagen werden. Sie sehen bereits, eine Ähnlichkeit zum Pacman-Original ist da – nur müssen hier eben keine Pillen eingesammelt werden, sondern Schrauben und Nägel. Wie beim Pacman, so bevölkert auch bei „Gubble" allerhand Ungetier den Bildschirm. Das mißgestaltete Kruppzeug schlurft, schleicht und schleimt durch die Gänge und schafft es bei einer unverhofften Berührung mit der Spielfigur locker, diese vom Bock, also vom Schraubenzieher, zu werfen. Zwar kann der Spieler schnell wieder auf sein Vehikel springen, aber ein paar Punkte Lebensenergie gehen bei dieser Aktion doch verloren.

„Gubble" überzeugt mit einer phantastischen Grafik, vielen fantasievoll gestalteten 3D-Leveln und einem Schwierigkeitsgrad, der so niedrig angesetzt ist, daß auch kleine Kinder mit dem Spiel zurechtkommen. Die Vollversion, die bislang von CDV Software im Fachhandel angeboten wurde, bietet insgesamt 150 spannende 3D-Level für angehende Handwerker.



Einmal schrauben, bitte!

Gubble 1.2

System:	Windows 95, Direct X
Autor:	Actual Entertainment, 1030 E. El Camino Real #101, Sunnyvale, CA 94087, USA
E-Mail:	support@Actual Entertainment.com
Internet:	http://www.Actual Entertainment.com
Preis:	34,95$
Tip:	✌✌✌✌

Kyodai Mahjongg 4.52

Nobel-Mahjongg

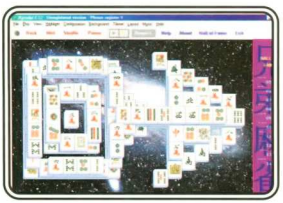
„Kyodai" ist ein wunderschöner Mahjongg-Klon, der ständig um neue Features erweitert wird. Dank seiner hohen Qualität hat es das Spiel schon häufiger in unsere Top-30 geschafft. Auch die neue Version sollten Sie sich nicht entgehen lassen.

Mahjongg-Spieler aufgepaßt. Abgesehen von den 3D-Umsetzungen von Steve Moraff gibt es derzeit wohl kein schöneres Mahjongg-Spiel auf dem Markt als „Kyodai". Das Programm aus Frankreich erscheint beinahe wöchentlich in einer neuen Version, die ausreichend verbesserte Features aufweist, um eine Besprechung in unserem Heft zu rechtfertigen. Das gepackt gerade einmal 700 KByte große Programm überzeugt mit einer dezenten und sehr edlen Grafik, die sehr gut zum Charme des uralten fernöstlichen Brettspiels paßt. Bevor der typische Mahjongg-Drachen aus 144 Spielsteinen mit den klassischen Motiven aufgetürmt wird, blendet das Programm ein stimmungsvolles Hintergrundbild des Andromeda-Nebels (austauschbar) ein und fährt eine von mehreren orientalisch klingenden MIDI-Musiken ab.

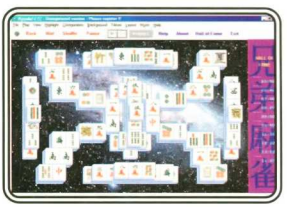


Der Drachen selbst wirkt dank der detailliert gezeichneten Steine völlig dreidimensional. Wer keine Lust auf die klassische Version hat, der kann in der neuen Version immerhin bis zu neun weitere Drachenformen aktivieren. Besonders interessant sind die ganz neuen Module „Tie Fighter" und „Victory Arrow", die ihren Namen nicht zu Unrecht tragen. Spieler, die Ambitionen haben, einen eigenen Drachen zu errichten, können das mit dem eingebauten Editor gerne tun.

Eine Mahjongg-Sitzung kann bei „Kyodai" gegen die Zeit und für einen guten Highscore-Platz gespielt werden, wobei das Programm gerne auch nur Drachen aufbaut, die tatsächlich zu lösen sind. Einsteiger nutzen auf jeden Fall die Statusanzeige, die alle noch verbleibenden Spielzüge listet. Mit der Hint-Funktion zeigt „Kyodai" außerdem aktiv ein noch offenes Pärchen an; notfalls können alle verbleibenden Steine mit „Shuffle" gemischt werden.



Besonders schwierig zu lösen ist das integrierte Sonderspiel „Rivers", bei dem alle Spielsteine zu einer rechteckigen Fläche ausgelegt werden und bei dem ganz neue Spielregeln gelten.



Kyodai Mahjongg 4.52

System:	Windows 95
Autor:	Rene-Gilles Deberdt c/o Helene Roger, 52 rue des Bons Entfants, 13006 Marseille Frankreich
E-Mail:	naoki@animanga.com
Internet:	http://members.easyspace.com/namida/kyodai.html
Preis:	20$
Tip:	✌✌✌✌✌

Landlord Deluxe

Feudale Sorgen

Im „Landlord“ übernimmt der Spieler die Rolle eines Feudalherren. Mit einem viel zu kleinen Goldbeutel zur Hand gilt es, die Wirtschaft in Schwung zu bringen und fremde Länder zu erobern.



Übersicht über die Ländereien der Fantasy-Welt.

Bis zu drei geschulte Taktiker können bei „Landlord Deluxe“ in die Rolle eines feudalen Lehnsherren schlüpfen. Sie übernehmen dabei die Kontrolle über ein kleines Territorium und müssen fortan alles unternehmen, um ihren Wohlstand, Einfluß und Besitz zu mehren. Das ist aber gar nicht leicht, wenn der eigene Geldbeutel leer ist und auch im mittelalterlichen Umfeld kein Untertan bereit ist, kostenlos zu arbeiten.

Das Spielfeld zeigt die Ländereien der Fantasy-Welt aus der Vogelperspektive, wobei jedes Sechseck einen abgegrenzten Einflußbereich kennzeichnet. Der Spieler beginnt die Partie mit nur einem Sechseck als Startfläche und wird auch auf lange Zeit keine Gelegenheit dazu haben, seine Macht auf die angrenzenden Flächen auszudehnen.

Im Spiel kann der Feudalherr vier Buttons betätigen, um Aktionen einzuleiten. Im Schloß ist es etwa möglich, den Prozentsatz der Steuern festzulegen, den die Bewohner des Landes fortan monatlich zu zahlen haben. Die zehn Prozent, die hier eingetrieben werden, spülen wenigstens etwas Geld in die Kasse. Zusätzlich kann man aus dem Schloß heraus staatliche Gebäude errichten oder einen Sumpf trockenlegen, um neues Baugelände zu erhalten.

Im Dorf kauft der Spieler eine Karawane oder veräußert Waren, die in der Scheune oder beim Schmied hergestellt wurden. Allerdings müssen zu diesem Zweck erst einmal eine Windmühle und eine Schmiede errichtet werden. Auf dem Sklavenmarkt kann man dann auch gleich einen Schmied und einen Müller einkaufen – wenn denn das dazu nötige Geld vorhanden ist. Und die Waren, die zum Teil auch eingekauft werden müssen, sollten besser gleich in einem Warenhaus untergebracht werden.

Das baut der Spieler dann im Lager-Bildschirm. Von hier aus kann man auch eine Karawane entsenden oder Importhandel betreiben. Für die Eroberung angrenzender Ländereien sind natürlich die Soldaten von Interesse. Sie lassen sich in der Kaserne anheuern und trainieren. Zusätzlich ist es hier möglich, Katapulte zu errichten oder Spione auszusenden.

Zurück im Schloß kann der aktuelle Monat per Buttondruck beendet werden. Jetzt fließen hoffentlich ausreichende Geldmittel, um größere Aktionen zu erlauben, Die Shareware-Version bricht nach 25 Runden ab – fair.



Soldaten werden eingekauft.

Landlord Deluxe

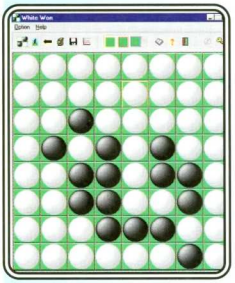
System:	DOS
Autor:	Butterfly Software, Sudetenstraße 28 40822 Mettmann
E-Mail:	order@butterfly.de Entertainment.com
Internet:	http://www.butterfly.de
Preis:	30 $
Tip:	✌✌✌

Othello 95 2.1

Starker Gegner

Reversi ist ein Brettspiel, das eher den Grips fordert als das Reaktionsvermögen. Die PC-Version „Othello“ lädt zu einer spannenden Partie am Bildschirm ein und stellt passend dazu einen ziemlich klugen Computergegner.

Die Ausgangssituation bei „Othello“ ist stets die gleiche. Zwei schwarze Steine des Spielers stehen zwei weißen Steinen des Computergegners direkt gegenüber. Ziel ist es nun, so viele der

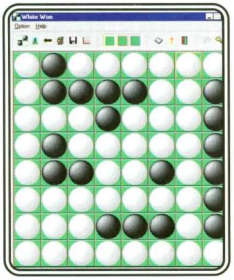


„Othello“ ist eine spielstarke Reversi-Variante, bei der der Spieler nichts zu lachen hat.

eigenen Steine wie nur möglich auf dem Brett zu plazieren, bevor es keine Ablegeflächen mehr gibt. Zu diesem Zweck dürfen die Kontrahenten abwechselnd Steine setzen. Gelingt es dabei, gegnerische Figuren waagerecht, diagonal oder senkrecht einzufangen, so laufen diese prompt über und wechseln die Farbe.

Um auf Dauer zu überleben, muß der Spieler eine Strategie ausarbeiten. Ansonsten wird er immer wieder dabei zusehen, wie seine eigenen Steine eingekreist werden und dann kollektiv die Farbe wechseln. Von besonderer strategischer Wichtigkeit sind dabei die Randfelder, insbesondere die vier Eckposten, weil es an dieser Stelle dem Gegner sehr schwerfällt, seinem menschlichen Mitspieler noch Steine abspenstig zu machen.

Im Gegensatz zu vielen anderen Reversi-Klonen bietet „Othello“ nicht nur eine ansprechende 3D-Grafik, sondern auch einen spielstarken Gegner. Bereits in der voreingestellten Spielstufe 4 belegt der virtuelle Kontrahent zielstrebig die



Seitenfelder und macht seinem Mitspieler das Leben schwer. Per Schieberegler kann der Schwierigkeitsgrad sogar noch erhöht werden, wobei die PC-Rechenzeit für das Ausdenken eines neuen Computer-Zuges mit der Höhe der Spielstärke deutlich anwächst.

Wer möchte, kann ein begonnenes Spiel als Datei speichern, um es zu einem späteren Zeitpunkt zu beenden. Außerdem ist es möglich, einen Zug zurückzunehmen, wenn er sich zum eigenen Nachteil entwickelt. Einsteiger bitten den Computer gar darum, ein paar Züge ganz allein zu spielen, damit man sich eine Strategie abschauen kann.

Was dem Spiel nun noch abgeht, ist ein Editor, mit dem sich neue Ausgangssituationen für eine Partie aufstellen lassen, und eine Highscore-Liste, in die sich alle Spieler mit einem hohen Punktestand eintragen können.

Othello 95 2.1

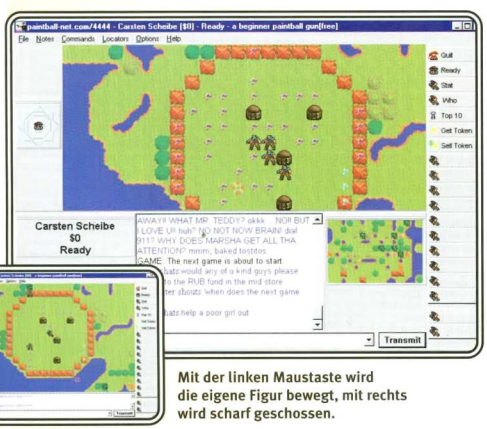
System:	Windows 95
Autor:	John Bloch 1514 Stallings Rd Durham, NC 27703 USA
Internet:	http://mypage.ilhost.com/jrbloch
Preis:	8$
Tip:	✌✌✌

Paintball NET Windows 95 Client 1.70

Jeder Schuß ein Treffer

Paintball ist in den USA ein sehr beliebter Freizeitsport, hierzulande ist er unerwünscht. Wer trotzdem Spaß daran hat, seine Kräfte auf unblutige Weise mit anderen Leuten zu messen, der kann Paintball nun ganz ohne Körpereinsatz im Internet spielen.

Kennen Sie Paintball? Das ist ein amerikanischer Mannschaftssport, der wie „Capture the Flag" im Freien ausgeführt wird – manchmal auch in verdunkelten Hallen. Die Teilnehmer bekommen dabei ein Gewehr in die Hand gedrückt, das Farbpatronen verschießt. Auf diese Weise proben die Amis den Hobbykrieg, laufen aber nicht Gefahr, dabei verletzt zu werden. Hierzulande haben die Betreiber vom Gesetzgeber eine Abmahnung erperspektive gezeigt und besteht aus einer scrollenden Landschaft mit Wäldern, Wiesen, kleinen Bergen und Shops, in denen man neue Munition und Schutzwesten einkaufen kann. Doch woher das Geld nehmen und nicht stehlen? Kein Problem. Wer in einer Spielrunde, die nur wenige Minuten dauert, am längsten ohne Treffer „überlebt", erhält einen virtuellen Gewinn ausbezahlt, der gleich wieder ausgegeben werden kann.



Mit der linken Maustaste wird die eigene Figur bewegt, mit rechts wird scharf geschossen.

halten, so daß sich der „Sport" nie durchsetzen konnte und in der Folge auch nicht sehr bekannt ist.

Wer trotzdem Lust auf eine Partie Paintball hat, der kann das Spiel im Internet angehen. Der Client ist schnell installiert, sollte aber erst gestartet werden, wenn die Internet-Verbindung bereits aufgebaut ist. Jetzt muß man noch rasch einmalig seinen Namen und ein selbstgewähltes Paßwort eingeben, die eigene E-Mail-Adresse für die Zusendung weiterführender Informationen nennen, und schon kann es losgehen. Das Paintball-Areal wird aus der Vogel-

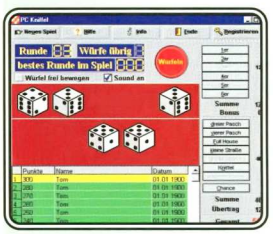
Paintball NET Windows 95 Client 1.70

System:	Windows 95, Internet-Zugang
Autor:	David R. Michael
E-Mail:	davdrm@busprod.com
Internet:	http://www.paintballnet.com oder http://davidrm.com
Preis:	ab 10$
Tip:	✌✌✌

PC Kniffel 2.0

Würfelglück

Kniffel, Yahtzee – Deutschlands beliebtestes Würfelspiel hat viele Namen. Von Thomas Hühn stammt eine neue PC-Umsetzung des Spiels, die sich an Solisten wendet, die ganz allein den High-score knacken möchten.



Kniffel ist ein Würfelspiel, mit dem man leicht einen ganzen Abend verbringen kann. Doch nicht immer ist der passende Partner zur Hand, um eine zeitaufwendige Partie zu wagen und die Würfel zu schwingen. An die wirklich Kniffel-süchtige Klientel richtet sich „PC Kniffel", eine deutschsprachige Variante des Klassikers für Solisten – man kann es ganz für sich allein spielen.

Nachdem sich der Spieler mit Namen im Programm angemeldet hat, kann es gleich losgehen. Per Buttondruck werden die fünf Würfel das erste Mal gerollt. Anschließend gilt es, Würfel, die man gerne behalten möchte, mit einem Mausklick aus dem Spielfeld zu nehmen. Die verbleibenden Würfel dürfen noch zweimal in den Becher wandern, dann steht das Ergebnis fest.

Das Computerprogramm stellt einen Kniffelblock mit nur einer Spalte zur Verfügung, in die der Spieler sein jeweiliges Ergebnis eintragen kann. Die Punkteskala ist dabei dem Original angepaßt, so daß es einen Bereich für Päsche mit den Augenzahlen eins bis sechs inklusive einem erspielbaren Bonus gibt sowie eine Spalte für die Sonderkombinationen wie Dreier- und Vierepasch, Full House, kleine und große Chance und natürlich für den Kniffel, der einem Fünferpasch gleichkommt. Wer möchte, darf einmalig einen zweiten Kniffel vermerken, der dann sogar 100 statt 50 Punkte einbringt. Ein Wurf, der gar nichts taugt, kann einmalig als Chance gezählt werden, anschließend müssen einzelne Felder gestrichen werden.

Das Programm summiert die erspielten Punkte automatisch. Um den Spielspaß zu erhöhen, steht außerdem eine Top-20-Liste bereit, in die sich die besten Spieler mit der höchsten Punktzahl eintragen können. Da ist es natürlich eine spannende Herausforderung, den eigenen Highscore immer wieder neu zu brechen.

Was fehlt, sind Regelvarianten, die sich am Bildschirm eigentlich sehr gut umsetzen lassen. So spielen viele Kniffelveteranen gerne über drei Spalten zur gleichen Zeit – das hätte man noch umsetzen können. Genauso wie das Kniffeln mit sechs oder sieben Würfeln, wie es andere PC-Klone bereits anbieten. Dafür begeistert immerhin eine deutsche Sprachausgabe.



Optisch gut umgesetzt, dazu ohne Bugs: „PC Kniffel" läßt die Würfel rollen.

PC Kniffel 2.0

System:	Windows 3.1
Autor:	Thomas Hühn
E-Mail:	thomashueh@AOL.COM
Internet:	http://members.aol.com:/thomashueh/index.html
Preis:	15$
Tip:	✌✌✌

PowBall 2.02

Maurerlehre

Der Breakout-Klon „PowBall" überrascht mit vielen neuen Ideen – so kann sich der Spieler zwischen den einzelnen Mauer-Leveln sogar bei einem spannenden Weltraumballerspiel vergnügen.



Kleines Weltraumballerspiel inklusive.

Auf den ersten Blick wirkt beim Breakout-Klon „PowBall" alles wie gehabt. Auf dem Bildschirm ist eine bunte Mauer aus vielen verschiedenen Steinen zu sehen, die mit einem kleinen Ball abzutragen ist. Dabei ist es gar nicht so einfach, den Ball im Spiel zu halten, weil er ständig droht, im Off zu verschwinden, das aufgrund der fehlenden unteren Bildschirmbegrenzung entsteht. Hier hält der Spieler deswegen mit seinem lenkbaren Paddel



Just another brick in the wall.

Wache, stets bereit, den sich nähernden Ball mit einem schnellen Schlenker wieder ins Spielfeld zu befördern.

Leider zerplatzen viele Steine nicht gleich bei der ersten Berührung, andere sogar überhaupt nicht, so daß es eine ganze Weile dauert, bis ein Level absolviert ist. Immerhin fallen aus den zerstörten Steinen bunte Gemmen herab, die der Spieler mit seinem Paddel auffangen kann – sie erhöhen prompt den Kontostand. Wichtiger noch sind kleine Power-Ups, die in der Mauerlücke zurückbleiben und noch einmal abzuschießen sind.

Die Power-Ups erlauben es dem Spieler etwa, nacheinander bis zu fünf neue Bälle ins Spielfeld zu schießen. Auf einmal geht das Steineabtragen ganz schnell von der Hand, weil gleich sechs Bälle auf einmal für Zerstörung sorgen. Und wenn einer der Bälle mal ins Aus fliegt, ist das auch nicht so wild, weil eines der drei Spielerleben erst dann brutal durch Selbstsprengung beendet wird, wenn der letzte Ball am Schläger vorbei ins Aus zischt. Genial ist als Power-Up auch der Munitionsstreifen, der das Paddel mit einer doppelten Kanone ausstattet – jetzt kann man die Mauer gezielt in ihre Einzelatome zerstrahlen, ohne daß dabei der Ball zum Einsatz kommen muß.

Zwischen den einzelnen Leveln verwandelt sich das Paddel in ein kleines Raumschiff, das sich im Weltraum mitten in einem Asteroidenschwarm behaupten soll. Wer hierbei und im vorangegangenen Breakout-Level genügend goldene Ringe eingesammelt hat, der kann anschließend im Shop einkaufen gehen. Hier werden viele Power-Ups und Waffensysteme angeboten, die sich gegen einige Ringe eintauschen lassen. Um auf Dauer in „PowBall" zu überleben, sind diese Power-Ups unverzichtbar.

In der Demo lassen sich zehn Level allein oder zu zweit spielen, während die Vollversion 150 Level und einen Leveleditor bereithält.

PowBall 2.02

System:	DOS
Autor:	Webfood Technologies, Po Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	info@webfoot games.com
Internet:	http://www.web foodgames.com
Preis:	19.95$
Tip:	☆☆☆☆

Pretty Good Solitaire 98 4.98.0

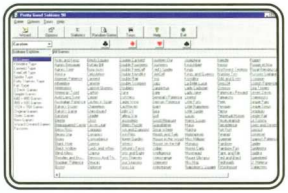
200 Kartenspiele

Freunde einer guten Kartenpatience kommen bei dieser Kollektion voll auf ihre Kosten. Über 200 bekannte Solitaires lassen sich per Mausklick auf den Bildschirm holen. Und wem diese Auswahl noch nicht ausreicht, der programmiert einfach seine eigenen Patiencen.

Mit den Kartenpatiencen ist das so eine Sache. Schnell verbringt man viele Stunden damit, gemäß den vorgegebenen Regeln Karten auf- und umzuschichten, um so zu versuchen, der Spielaufgabe gerecht zu werden. Hat es der Spieler allerdings geschafft, die Patience ein paarmal zu knacken, so verliert sie schnell ihren Reiz – ein neues Spiel muß her.

Ganz in diesem Sinne garantiert „Pretty Good Solitaire" Spielspaß für viele Monate, da das Programm ganze 200 verschiedene Patiencen unter einer Oberfläche versammelt. Im schlichten Startmenü kann der überzeugte Kartenleger wahlweise alle Spielenamen in alphabetischer Reihenfolge sichten oder eine Vorselektion abfragen. Die Kollektion ordnet dabei die einzelnen Spielvariationen den Klassikern wie Klondike, Canfield, FreeCell, Spider oder Forty Thieves zu, sammelt sie aber auch in Abhängigkeit von der Anzahl der verwendeten Kartendecks oder von der Windows-Auflösung, die benötigt wird, um die Patience vollständig auf den Bildschirm zu malen. Interessant ist die Möglichkeit, die eigenen Lieblingsspiele in einem Favoriten-Ordner zusammenzufassen. In der Spielübersicht kann der Spieler sich noch schnell mit seinem Namen anmelden, neue Kartenrückseiten aktivieren oder einen anderen Fensterhintergrund für die einzelnen Spiele vorgeben.

Nach der Auswahl eines Spiels lädt das Programm eine der zwei Billionen möglichen Startpositionen. Wer die Regeln einer Patience noch nicht kennt, muß nur einen Button drücken – schon erklärt die Online-Hilfe in Englisch, wie's gemacht wird. Eine Spielstatistik hält automatisch die Erfolgsquote der einzelnen Spieler fest, zusätzlich gibt es eine History-Funktion, die alle einzelnen Scores der Spiele listet. Mit dem integrierten „Solitaire Wizard" lassen sich übrigens eigene Patiencen programmieren und im Bestand speichern. 20 der 200 Patiencen der Software sind bereits auf diese Weise entstanden.



Bitte wählen Sie eine neue Patience aus.



Sultan of Turkey – eine der einfachen Kartenpatiencen aus dem Bestand.

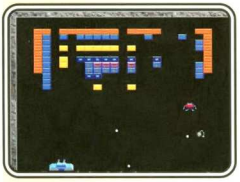
Pretty Good Solitaire 4.98.0

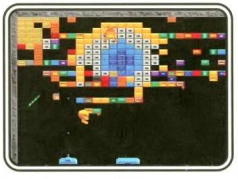
System:	Windows 95
Autor:	Goodsol Development, Po Box 9155, Springfield, IL 62791-9155, USA
E-Mail:	support@goodsol.com
Internet:	http://www.goodsol.com
Preis:	24$
Tip:	☆☆☆☆

Pulsoid (final release)

Schlangengrube

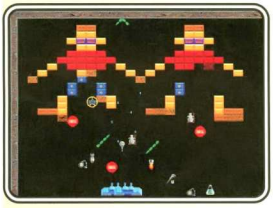
Aus Rußland stammt der geniale Breakout-Klon „Pulsoid", der nun endlich die Betaphase abgeschlossen hat. Viele einfallsreiche Power-Ups sorgen im Spiel immer wieder für Überraschungen. Genauso wie der Preis – „Pulsoid" ist Freeware.





Umherschwirrende Monster können mit der Kanone abgeschossen werden.

Ein bis zwei Spieler nehmen bei „Pulsoid" ihren Schläger in die Hand und tun fortan alles, um eine aus bunten Steinen zusammengesetzte Mauer zu zerstören. Neu ist bei diesem Breakout-Klon, daß der Spieler keine Bälle im Parcours halten muß, sondern grüne Schlangen, die sich stets so lange in eine Richtung winden, bis sie auf ein Hindernis stoßen.



Zwei Männchen in Form einer Mauer. Und es regnet wieder Power-Ups.

Manchmal können in einem Level bis zu drei Schlangen auf einmal unterwegs sein – da ist die Mauer schnell abgetragen.

In vielen Steinen der Mauer verbergen sich übrigens kleine Power-Ups, die langsam im Schacht herabsinken, sobald der dazugehörende Stein vernichtet wurde. Die Power-Ups sorgen für die verrücktesten Ereignisse, wenn sie erst einmal mit dem Schläger aufgenommen wurden. Im negativen Fall schrumpft das Paddel, verkehren sich alle Bewegungen des Spielers ins Gegenteil oder kommt es zu einer Explosion, bei der der betreffende Spieler, der das Power-Up aufgenommen hat, eines seiner Leben einbüßt. Bei einem positiven Effekt wächst das Paddel, wird der untere Bildschirmrand verschlossen, so daß die Schlangen nicht mehr ins Off verschwinden können, oder verwandelt sich der Schläger in einen Gefechtsturm, mit dem man auf die Mauer schießen kann.

Es gibt unzählige Level in der Freeware-Fassung, die sich allesamt durch ein individuelles Design auszeichnen. Wer das Paddel nicht geschickt genug führen kann, der darf einen Schummelmodus aktivieren, um die Abreißerei fortan besser zu beherrschen. Tippen Sie einfach das Wort „fifthdimension" in kleinen Buchstaben, noch während Sie im Menü des Spiels sind. In den einzelnen Leveln können Sie nun verschiedene Power-Ups mit den Funktionstasten der Tastatur einschalten – u.a. die ganz schweren Geschütze zum hemmungslosen Ballern auf die Mauer.

Pulsoid (final release)

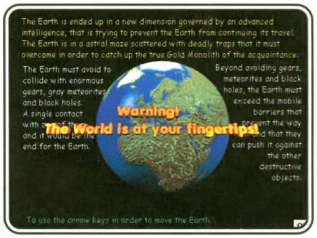
System:	DOS
Autor:	Fifth Dimension Company
E-Mail:	admin@fd.com.ua
Internet:	http://www.fd.com.ua
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌✌

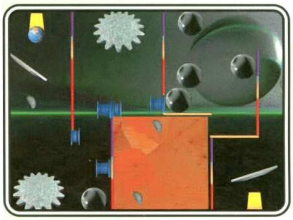
Save the Earth II 1.1

Die Erde in deiner Hand

Unser Globus benötigt eine neue Heimat. Im zweiten Teil des galaktischen Dramas liegt die Zukunft der Erde wieder einmal in Ihren Händen – das ist durchaus wörtlich zu nehmen. Steuern Sie die Welt durch einen gefährlichen Irrgarten.

Können Sie sich noch daran erinnern? In einer der letzten Ausgaben der „SharePlay" stellten wir Ihnen das Spiel „Save the Earth" vor. Bei diesem Geschicklichkeitsspiel ging es darum, die Erde aus unserem Sonnensystem hinauszuführen, um sie quer durch die Galaxis zu steuern – in unserem Solarsystem wurde allmählich das Wasser knapp.





Versuchen Sie, die Erde heil durch das Labyrinth zu befördern.

Da das Spiel gut programmiert war und Freunde eines guten Geschicklichkeitsspiels durchaus zu begeistern wußte, dauerte es nicht lange, bis aufgrund der Nachfrage ein Sequel auf Kiel gelegt wurde. „Save the Earth II" verschafft dem Spieler mit folgender Hintergrundgeschichte zittrige Hände: Die Erde ist auf ihrer Reise irgendwie vom Kurs abgekommen und in einer fremden Dimension gestrandet. Hier verhindert eine Superintelligenz das Weiterkommen des mobilen Globus – erst muß der Spieler beweisen, daß sein Planet das Überleben auch wert ist. Zu diesem Zweck muß die Erde durch einen mit Fallen gespickten Parcours geführt werden, ohne dabei zu zerplatzen.

Die einzelnen Level, die im Sequel zu durchqueren sind, erinnern stark an das Spiel „Der heiße Draht". Die Kugel der Erde muß mit den Cursortasten so geschickt durch einen verwinkelten Irrgarten geführt werden, daß sie nirgendwo aneckt und nicht mit z.T. animierten Meteoriten, Schwarzen Löchern oder Sternennebeln in Kontakt gerät. Denn dann explodiert die Erde prompt, und der Spieler muß sein Glück von neuem versuchen. Viele Preßpumpen, Hebel und sich drehende Bretter sorgen ebenfalls dafür, daß die Erde schnell vom Kurs abkommt.

Als Geschicklichkeitsspiel wäre das Sequel nicht schlecht, wenn nur die Steuerung nicht so labberig wäre. Sie macht es schier unmöglich, die Kugel millimetergenau an den Hindernissen vorbeizuführen. Der erste Teil war auch wesentlich spannender, galt es hier doch, mit Raketen auf Meteoriten zu ballern und unterwegs Wasser und Ressourcen von fremden Planeten zu klauen. Also: Der große Bringer ist das Sequel leider nicht.

Save the Earth II 1.1

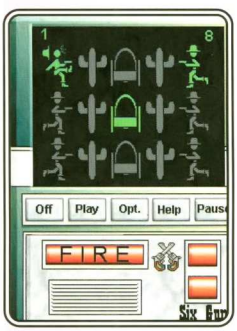
System:	Windows 95
Autor:	Arvin S.r.l. Milano
E-Mail:	demo.arvin@usa.net
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌

SixGun 1.0

Highnoon am PC

Wilder Westen im Rechner: Der Spieler wird am Bildschirm zu einem spannenden Duell herausgefordert, bei dem nur Kakteen und mobile Planwagen den Weg der einmal abgefeuerten Kugel blockieren können.

Staubtrocken weht die Luft durch das Westernkaff Dead-Dry Gulch in Nevada. Vielleicht ist das der Grund dafür, warum sich die Cowboys in Stinky La'moure's Saloon den Whiskey gleich eimerweise hinter die Binde gießen.



Treffer!

Am Thresen lehnt der Spieler alias Phil McKraken. Ein einsamer Wolf sind Sie, ein Gesetzloser. Die Pokerspieler im Hintergrund murmeln von zwanzig Toten, die Sie auf dem Gewissen haben sollen, und von vielen Dead-or-Alive-Rundschreiben, die in den Sheriff-Büros der einzelnen Bundesstaaten an den Wänden hängen. McKraken ficht das nicht an. Er schlürft seinen Whiskey, hält dabei eine Hand in der Nähe seines Sechsschüssers und behält seine Umgebung aus den Augenwinkeln wachsam unter Kontrolle.

Da fliegt auf einmal die Saloon-Tür auf, und ein Fremder steht im Eingang. Ein Fremder? Nein, es ist DeadToe Jake, ein Feind aus früheren Zeiten. Der Barkeeper duckt sich hinter seinem Thresen, die Pokerspieler verstummen.

„Laß uns das draußen regeln", murmelt der Spieler und läuft mit wehendem Trenchcoat nach draußen, dicht gefolgt von DeadToe Jake. „SixGun" ist eine moderne Kompilation eines alten Konsolenspiels. Der Spieler steuert dabei ebenso wie der Computergegner seine Westernfigur in der Senkrechten auf dem Schirm hin und her. Stehen beide Figuren einander gegenüber, kann per Mausklick gefeuert werden – nach zehn Treffern hat der Spieler das Duell gewonnen. Um bei diesem Gefecht Deckung zu finden, stellt man sich am besten hinter einen Kaktus, der erst nach drei Treffern auseinanderfliegt. Etwas tückischer ist der Planwagen als Deckung, da er sich ständig bewegt und jeden zehnten Schuß anstandslos passieren läßt.

„SixGun" ist ein nettes Geschicklichkeitsspiel, gut umgesetzt – mehr nicht. Aber die Hintergrundstory gefällt.



Fertig zur nächsten Runde?

SixGun 1.0

System:	Windows 95
Autor:	SIARCG! Software, Po Box 72, Girdletree, MD 21829, USA
E-Mail:	SIARCG@usa.net
Internet:	http://www.siarcg.com
Preis:	15$
Tip:	☆☆☆

SolSuite 98 2.0

Kartenzauber

Die „SolSuite 98" versammelt 30 Kartenpatiencen unter einer gemeinsamen Oberfläche und verwöhnt den Spieler mit vielen Einstellungsmöglichkeiten und Statistiken.

Wer „SolSuite 98" gestartet hat und ein neues Spiel beginnt, landet immer wieder bei der bekannten Patience Klondike. War da nicht eingangs die Rede davon, daß die Kartenkollektion 30 Patiencen unter ihrer Oberfläche versammelt? Dem ist auch so. Um allerdings ein neues Regelwerk zu aktivieren, muß der Menübefehl *File / Open game* aufgerufen werden – darauf kommen selbst alte PC-Hasen nicht so schnell.



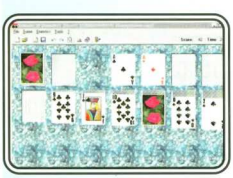
Die verschiedenen Patiencen von A wie Agnes II bis Y wie Yukon werden in der Vorschau wahlweise vollständig oder separiert nach ihrer Zugehörigkeit zu bestimmten Patience-Typen (Canfield, Forty Thieves, FreeCell, Klondike, Spider) gelistet. Die Patiencen-Sammlung bietet umfassende Informationen zu den einzelnen Spielen an– noch bevor sie geladen werden. Ein Screenshot zeigt die Kartenformation der markierten Patience an, ein Online-Text erklärt das Regelwerk, und eine Balkengrafik gibt kund, wie schwer die Patience ist, wie schnell sie gespielt werden kann und wie hoch die Chance ist, daß die Patience am Ende auch aufgeht.

Während eines Spiels zählt das Programm die Zeit hoch und listet die erzielten Punkte – die später auch noch einmal zur Sammelstatistik zusammengeführt werden, die das Spiel für jeden Anwender separat führt.

Wer beim Spielen Spaß an einer formidablen Optik hat, der kann das Spiel gerne an seine Ansprüche anpassen. So gibt es bereits fünf verschiedene Motivsets für die Karten selbst, Dutzende von Bildern für die Kartenrückseiten und viele weitere Texturen für den Fensterhintergrund. Leider hat „SolSuite" ein paar Probleme mit dem deutschen Datumsformat und bricht deswegen viele Operationen mit einer Fehlermeldung ab – trotzdem stürzt das Programm nicht gleich ab. Wer in der Systemsteuerung die amerikanischen Formate u.a. für das Datum aktiviert, wird in Zukunft nicht mehr mit Fehlermeldungen behelligt werden.



Genial: Die Vorschau auf die verschiedenen Patiencen.



Die Optik des Spiels bestimmt der Anwender selbst.

SolSuite 98 2.0

System:	Windows 95
Autor:	Treesoft
Internet:	http://www.solsuite.com
Preis:	19,95$
Tip:	☆☆☆☆

Zitrone des Monats

Space Invadors 96 2.0

Wer zu spät kommt...

... den bestraft das Leben. Diese Weisheit sollte sich auch Jeremiah McCarthy hinter die Ohren schreiben. Sein Space-Invadors-Klon von 1996, gerade erst wieder frisch unters Volk gebracht, kann mit modernen Shareware-Spielen einfach nicht mehr Schritt halten.



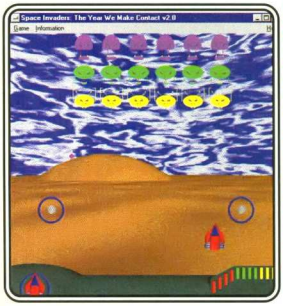
Space Invadors ist ein klassisches Spiel, bei dessen Namensnennung viele „alte" Herren unter uns noch feuchte Augen bekommen. Stundenlang haben wir seinerzeit an den Spielautomaten gehangen, um mit Blasen an den Fingern die aus dem All herabklickernden Aliens abzuknallen. Das war noch ein echter Kampf einer gegen alle – und am Ende gewannen doch immer nur die Aliens.

Klar, daß sich viele Programmierer bereits an einer PC-Umsetzung des Kultspiels versucht haben. Viele gelungene Spiele haben wir Ihnen ja bereits in unserem Magazin vorgestellt, diesmal ist uns allerdings eine echte Niete in den Bestand gerutscht – sorry!

„Space Invadors 2.0" entstand 1996 und wurde mit einer neuen Installationsroutine versehen noch einmal ins Web gestellt– vielleicht sind ja noch ein paar Registrierungen drin, so wird der Autor gedacht haben.

Das Spiel selbst plaziert das Raumschiff des Spielers wie eh und je am unteren Rand des Bildschirms, richtet zwei Bunker ein, unter denen man sich verstecken kann, und holt dann die Aliens auf den Plan. Aber, oh Graus, was sind das für Invasoren? Gallegrün und osttransitklogelb sind sie, mitunter auch lila wie ein Frauenbistro in der Uni. Die Steuerung versagt ob dieses Farbengrauens vollends, so daß es eine echte Qual ist, den eigenen Raumer über den Bildschirm zu führen. Hinzu kommt, daß das Tempo des Spiels so gering ist, daß selbst Schnecken noch als Ferraris durchgehen können – da langweilt man sich viel zu schnell, wenn es gilt, die Angreifer routiniert ins Jenseits zu befördern.

Tja, mein guter Jeremiah. Auch wenn du erst 16 Jahre alt warst, als das Spiel deinen programmierenden Fingern entfleucht ist, so kann dieselbe Milde bei der Bewertung zwei Jahre später nicht noch einmal gelten. „Space Invadors 96" ist ein echter Flop und sollte lieber nicht noch einmal auf einer Heft-CD landen.



Da greifen sie wieder an, die schillernden Freunde aus dem All.

Space Invadors 96 2.0

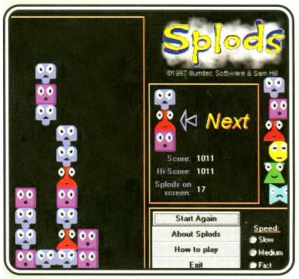
System:	Windows 95
Autor:	Leprechaun Software
Preis:	15 can. $
Tip:	🐇

Splods 2.0

Stapelweise Fun

Ordnung muß sein. Das gilt auch für „Splods", eine Columns-Variante, die keinen Pfennig kostet. Stapeln Sie lustige Comic-Gesichter in einem Schacht so auf, daß Dreier gleicher Farbe entstehen – sie lösen sich umgehend auf.

Columns nennt sich eine Tetris-Variante, bei der anstelle von verwinkelten geometrischen Figuren nur gerade Stäbchen in den typischen Tetris-Schacht hineinfallen. Diese Stäbchen bestehen allerdings aus mehreren Symbolen, deren Reihenfolge im Stäbchen sich während des Fallens ändern läßt.



So ist es auch bei „Splods", einer kostenlosen Umsetzung der Spielidee. Die Stäbchen bestehen hier aus jeweils drei farbigen Comic-Gesichtern. Zu Beginn des Spiels gibt es nur drei verschiedene „Splods", mit steigendem Punktestand erhöht sich ihre Anzahl allerdings bald auf sechs.

Ziel ist es in dem schnellen Spiel, am Boden des Schachtes Reihen auszubilden. Sobald drei farblich gleiche „Splods" in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe geraten, lösen sie sich prompt auf. Dabei rutschen die darüberliegenden Steine nach, und es kann zu Kettenreaktionen kommen, sollten neue Dreier entstehen. Zu Beginn der Partie ist es noch recht einfach, den Schacht leer zu halten, bald fallen die „Splods" aber schneller – und dann wird es kritisch. Das Spiel gilt als verloren, sobald der Schacht voll ist. Erschwerend kommt bei „Splods" hinzu, daß die gewählte Tastenbelegung einfach unmöglich ist. Mit den Tasten < und > werden die fallenden Stäbchen nach rechts und links bewegt, und mit \ kann man die Reihenfolge der Comic-Gesichter im Stäbchen ändern. Das mag vielleicht auf einer US-Tastatur ganz gut funktionieren, gerät aber auf unserer deutschen zum Fiasko. Immerhin – mit etwas Übung bekommt man das schon in den Griff. Und außerdem gibt es da noch die raren Bomben, die ab und an im Schacht aufräumen.

Jetzt nur keinen Fehler machen.



Jetzt nur keinen Fehler machen.

Splods 2.0

System:	Windows 95
Autor:	Sam Hill
E-Mail:	sam_hill@bigfood.com
Internet:	http://samhill.home.ml.org
Preis:	Freeware
Tip:	🐇🐇🐇

Subhunt 1.2

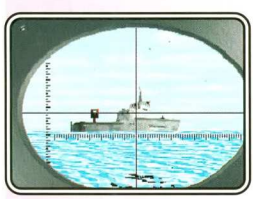
Torpedo frei!

Herzlich willkommen in der Marine. Wir von der U-Boot-Front gehören einer ultrageheimen Flotte an, von der nur die Spitzenkräfte der Regierung etwas wissen. Wir sind immer da vor Ort, wo es richtig brennt.



Die Kommandozentrale des U-Bootes.

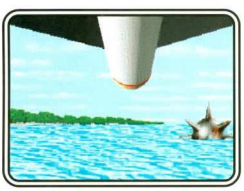
Stellen Sie sich einen absolut glatten Meeresspiegel vor – keine Welle kräuselt die Oberfläche. Nur ein leises Lüftchen weht, ein paar Albatrosse lassen sich von den Aufwinden tragen, und einige vereinzelte Schäfchenwolken treiben über den blauen Himmel. Da plötzlich durchbricht ein Gegenstand die Wasseroberfläche – ein Sehrohr! Alles klar, ein U-Boot taucht hier gerade auf. Und wissen Sie was? Sie sind der Chef an Bord.



Feind in Sicht. Torpedos klarmachen und alle Mann auf ihre Posten.

Die U-Boot-Simulation „SubHunt" lädt Sie an Bord eines Mini-U-Bootes der Hai-Klasse ein, und zwar als Kommandant. Fortan dürfen Sie bei zwanzig Missionen zeigen, was Sie militärisch auf dem Kasten haben. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich gestaltet und fordern den ganzen Taktiker im Spieler. Mal gilt es, Feindziele zu zerstören, und mal, befreundeten Schiffen einen Geleitschutz zu geben. Wer es nicht ganz so kriegerisch mag, der kann immer noch Wale schützen, die von unautorisierten Wal-Trawlern gejagt werden.

Das DOS-Spiel simuliert die Kommandozentrale des U-Bootes und zeigt in der Mitte des Schirms das Bild an, das das Sehrohr von der Außenwelt liefert. Mit schnellem Tastenanschlag gilt es nun, Fahrt aufzunehmen, die Richtung festzulegen und bei einem Feindkontakt die Torpedos in die Abschußrohre zu leiten.



Die Simulation fällt zwar nicht so komplex aus wie viele kommerzielle Umsetzungen des Themas, läßt sich dafür aber leicht steuern und stellt auch nicht so hohe Ansprüche an die Hardware.

Anwender ohne Englischkenntnisse werden sich auf jeden Fall freuen, daß das Spiel zweisprachig ist und bei Bedarf auf eine deutsche Benutzerführung umgeschaltet werden kann. In der Testversion ist nur eine einzelne Mission voll spielbar.

Subhunt 1.2

System:	DOS
Autor:	Webfoot Technologies, Po Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	info@webfoot games.com
Internet:	http://www.webfootgames.com
Preis:	29,95$
Tip:	☙☙☙

Wrigglers

Gefräßiger Wurm

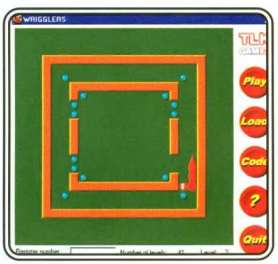


Nach jedem Level zeigt das Programm den dazugehörenden Levelcode an.

Der Wurmi ist wieder da. In der vor allem für Kinder geeigneten Version führen Sie einen kleinen, hungrigen Wurm durch einen verwinkelten Irrgarten. Fressen Sie dabei alle ausliegenden Erbsen auf, ohne sich unterwegs im stetig länger werdenden Wurmschwanz zu verheddern.

Ein ganz kleiner Wurm ist es nur, der bei „Wrigglers" aus seinem Loch heraus in einen quadratischen Parcours hineingeschlängelt kommt. Er wird vom Spieler ganz bequem mit den Cursortasten bewegt und muß fortan so gesteuert werden, daß er alle bunten Erbsen, die in den Gängen des Irrgartens ausliegen, auffressen kann.

Dabei wird er bei jeder Zwischenmahlzeit ein Stückchen länger. Als Faustformel gilt, daß der Wurm pro gefressener Erbse stets um ein Körperglied länger wird. Es gibt aber auch Erbsen, die das Längenwachstum noch mehr verstärken – dann weiß man schon bald nicht mehr, wohin mit dem ganzen Wurm.



Die Level fallen von Runde zu Runde immer schwieriger aus.



Das ist denn auch die Crux des Spiels. Ein Level gilt als verloren, wenn sich der Wurm so in sich selbst verschlängelt hat, daß er sich nicht mehr bewegen kann. Im Vergleich mit dem Original ist die Variante also sehr zahm. Damals, beim Wurmi-Spiel, war das Spiel bereits vorbei, wenn der Wurm sich selbst oder eine Mauer im Level mit der Schnauze angestoßen hatte. Leider ist es nicht möglich, diesen Schwierigkeitsgrad auch bei „Wrigglers" einzuschalten. So eignet sich das Programm in erster Linie für Kinder, da Erwachsene zumindest die ersten Level des Spiels durchspielen, ohne auch nur einmal in Schwierigkeiten zu kommen.

Sobald ein Level abgeschlossen ist, also alle Erbsen gefressen wurden, blendet das Programm einen Zahlencode ein, den man sich tunlichst abschreiben sollte, um mit seiner Hilfe zu einem späteren Zeitpunkt gleich in einem hohen Level in das Spiel einsteigen zu können.

Die Vollversion von „Wrigglers" verfügt über 41 Level und erlaubt es, mit dem beiliegenden Leveleditor eigene Irrgärten zu bauen.

Wrigglers

System:	Windows 95
Autor:	Webfoot Technologies, Inc., Po Box 15, Lemont, IL 60439, USA
E-Mail:	info@webfoot games.com
Internet:	http://www.webfootgames.com
Preis:	14,95$
Tip:	☙☙☙

CART Precision Racing



Röhrende Motoren

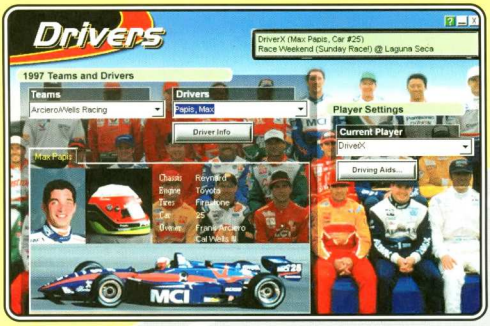
Spielbare 14-MB-Demo auf der Heft-CD

Steigen Sie in Ihren Boliden, und lassen Sie die Konkurrenz auf der Rennstrecke Laguna Seca an Ihrem Auspuff schnuppern. Wer Spaß daran hat, die CART-Rennen der Saison im Fernsehen zu verfolgen, der greift nun am PC selbst in die spannenden Wettkämpfe der Rennfahrer ein.

Hochgezüchtete Motoren, windschnittige Chassis und wagemutige Fahrer – diese Zutaten machen die CART-Rennen zu einem spannenden Spektakel, dem sich kein Motorsportfan entziehen kann. Microsoft fährt ganz im Windschatten des Erfolgs der CART-Rennen und hat die 17 originalen Rennstrecken im Computer simuliert. Dank der GPS-basierten Source-Informationen über die Tracks konnten die Bahnen mit einer Abweichung von maximal zehn Zentimetern völlig naturgetreu in den Rechner übernommen werden.

In der Vollversion des Spiels stehen 26 Fahrer mit ihren Wagen zur Verfügung, um die Saison mitzugestalten. In der Testversion tritt der Spieler auf der freigeschalteten Rennstrecke „Laguna Seca" nur gegen drei Kontrahenten an, die allerdings schon ausreichen, um dem Spieler das motorisierte Leben schwer zu machen.

Immerhin kann der eigene Bolide in der Werkstatt vom Reifenprofil bis hin zu den Motorwerten geschickt manipuliert und getunt werden – ein erster Lauf auf einer Teststrecke überprüft den rundum verbesserten Wagen anschließend.



Das Spiel setzt auf den CART-Fahrern und Rennwagen der Saison 97 auf.

Die Rennsimulation selbst weiß zu überzeugen, da die äußerst kurvige Rennstrecke völlig dreidimensional wirkt und auch kleinste Änderungen in den Bodenniveaus sehr gut vermittelt. Viele Bauten an den Rändern der Strecke, verhangene Berggipfel in der Ferne und ein gezeichneter Himmel mit zerfaserten Wolken sorgen für das passende Ambiente zur asphaltierten Strecke. In der Demo kann man nur an einem einzelnen „Single Race Weekend" teilnehmen, in der Vollversion dagegen steht eine ganze Rennsaison zum Spielen bereit. Da der Testtrack der Demo allerdings recht lang ist, kommt man auch in ihr voll auf seine Kosten und kann hoffentlich bald das Gefühl genießen, als erster über die Ziellinie zu brettern.

Die Steuerung der Boliden gerät allerdings leicht zur Zitterpartie, wenn die Tastatur zum Einsatz kommt, weil die Rennwagen etwas verspätet, dann aber zu sensibel reagieren – und entsprechend oft in der Reifenwand landen. Besser ist es allemal, den Wagen mit dem sensibleren Joystick zu führen.

In der Vollversion des Spiels wird höchster Wert auf einen erweiterten Realismus gesetzt. Da nutzen sich die Reifen der Wagen ab, sinkt der Tankpegel kontinuierlich, treten zum Teil bedrohliche Schäden bei einem Zusammenstoß mit dem Kiesbett oder den Reifenwänden auf, ändert sich ständig das Wetter und spielt die Temperatur eine große Rolle. Insbesondere im Multiplayer-Modus mit bis zu acht Mitspielern dreht das Motorsportspiel dann so richtig auf.



Nur 86 MPH? Da steckt noch mehr Tempo im Boliden!

CART Precision Racing

System:	Windows 95, DirectX
Hersteller:	Microsoft
Internet:	http://www.microsoft.de
Tip:	✌✌✌

Spielbare 18-MB-Demo auf der Heft-CD



Monster Truck Madness 2

MONSTER auf vier Rädern

In Amerika liegen die Monster-Truck-Rennen ganz groß im Trend. Die Minilaster mit den riesengroßen Rädern walzen platt, was ihnen in den Weg kommt, und bieten sich deswegen optimal als Vehikel für spannende Querfeldein-Rennen an.



Auswahl eines neuen Trucks.

Wer zum ersten Mal in seinem Leben einen Monster Truck sieht, der gerät mit offenem Mund ins Staunen. Da sieht man plötzlich einen ganz normalen Laster vor sich, der statt auf normalen Reifen auf riesengroß aufgeblähten Gummis steht. Das ist fast so, als würde man einen kleinen Gartenfrosch mit den Hinterläufen eines T-Rex ausstatten.

Microsoft hat den Rennsport um die Monster-Trucks, der in den USA sehr erfolgreich ist, bereits einmal für den Computer umgesetzt – die Simulation war auch hierzulande kein Flop. Der Nachfolger, der dem Erstling nun im Abstand von über einem Jahr folgt, nutzt eine stark verbesserte Grafik, verzichtet aber nicht auf das leichte Gameplay des Vorgängers.

Im Spiel rast der Anwender in einem der hochgepumpten Minitrucks fast schon querfeldein durch kleine Dorfstraßen dem Ziel entgegen – kleine Bäume, Strommasten und Zäune werden dabei bedingungslos über den Haufen gefahren. Drei Kontrahenten, die rempeln und drängeln, was das Zeug hält, drohen den Spieler so manches Mal aus der Bahn zu werfen; schließlich will jeder Fahrer als erster die zwei Laps abschließen, die zur Demoversion gehören.



Mal wieder an letzter Stelle – jetzt aber auf die Tube drücken.

Gelungene Steuerung

Die Grafik des Spiels ist außerordentlich detailliert angelegt und bietet viele Feinheiten auch außerhalb der in der Demo einzig verfügbaren Rennstrecke „Farm Road 29". Besonders gelungen: Die Bildschirmdarstellung ruckelt passend zu den vielen Bodenwellen mit und vermittelt dem Spieler so das Gefühl, live mit am Ort des Geschehens zu sein. Wer mit seinem Truck nach einem allzu heftigen Manöver wie ein Käfer auf dem Rücken landet, wird zum Glück nach Ablauf einiger Strafsekunden automatisch wieder aufgestellt und in die richtige Rennorientierung gebracht. Auch die Steuerung weiß zu überzeugen – selbst bei der Verwendung der Tastatur kann man sich den ersten Platz im Testrennen bereits nach wenigen Übungsrunden sichern.

In der Vollversion stehen sieben Rennbahnen und vier Rally-Tracks zur Verfügung, auf denen man bis zu 20 Runden drehen kann, bevor die Zielfahne geschwenkt wird. Zusätzlich stehen drei „Summit Rumbles" zur Verfügung. Dabei handelt es sich um Multiplayer-Events, bei denen der Spieler gegen bis zu sieben Freunde im Netzwerk antritt. Das Ziel ist es, im „Ring" zu bleiben und dafür Punkte zu kassieren. Mit mächtigen Remplern gilt es gleichzeitig, die Konkurrenz aus der Bahn zu drücken – ein Heidenspaß.

In der Testversion lassen sich die vier Trucks „Firestone Wilderness Truck", „Stinger", „Snake Bite" und „Executioner" ausprobieren. Wer die Auswahl aus 20 verschiedenen Wagen nicht scheut, wird in der Vollversion fündig.

Monster Truck Madness 2

System: Windows 95, DirectX
Hersteller: Microsoft
Internet: http://www.microsoft.de
Tip: ✌✌✌✌

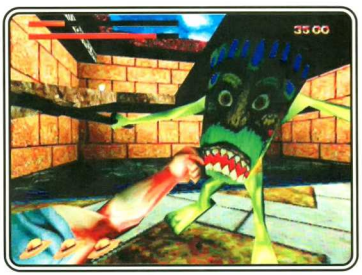
Spielbare 20-MB-Demo auf der Heft-CD

Montezumas Rache

Am Anfang war „Montezuma's Revenge", ein simples Plattformspiel aus dem Konsolen-Zeitalter. Jetzt gibt es die 3D-Fortsetzung: Wagen Sie sich mit Max Montezuma in den verfluchten Azteken-Tempel hinein, um den verborgenen Goldschatz zu finden.

Man schreibt das Jahr 1348. Der Aztekenkrieg steht kurz vor seinem Ende. Die Armee des Königs Montezuma ist geschlagen; sein Reich zerfällt unaufhaltsam. Montezuma hat seine Schätze tief in der Erde unter dem großen Tempel der Azteken vergraben lassen. In seiner ausweglosen Lage befiehlt er seinen Magiern, den Boden, der den Schatz birgt, mit einem Bann zu belegen. Jahrhunderte später, im Jahre 1988: Der Abenteurer Max Montezuma, einziger legitimer Nachfolger des sagenumwobenen Aztekenkönigs, kehrt in das Land seiner Vorväter zurück, um den Schatz zu heben – sein rechtmäßiges Erbe. Das Spiel „Mystery Island" heftet sich auf Max' Fährte und bittet den Spieler darum, den Helden sicher durch alle Fallen des Azteken-Tempels zu geleiten. Das Spiel verwendet die bekannte 3D-Engine der 3D-Shooter, verzichtet aber auf die in diesem Genre so übliche Gewalttätigkeit. Vielmehr gilt es bei „Mystery Island", Max fast wie in einem Jump&Run-Spiel durch die Gefahrenzonen zu geleiten, Auseinandersetzungen zu vermeiden, Power-Ups einzusammeln, kniffliger Rätsel zu lösen, und springend die abenteuerlichsten Tempelkonstruktionen zu erklimmen.

In der Demoversion bekommt man bereits einen guten Eindruck von der Klasse des Spiels. Die ersten Bewohner des Tempels rennen noch kreischend davon, wenn Max die Räume erkundet. Später gilt es dann, angreifende Vögel, Riesenratten und Tempelpriester zu verprügeln oder zu treten. So setzt man sich zur Wehr, ohne gleich die Bazooka aus dem Rucksack zu holen. Das ist gut so, denn Max benötigt seine ganze Energie, um die Tempelfallen zu umgehen oder zu entschärfen. Unser Held muß herumspringenden Totenschädeln ausweichen, Fallgruben entkommen, durch die Luft schneidende Klingen entschärfen und wackelige Brücken entlangturnen. Oft genug hangelt sich Max an Seilen über bodenlose Abgründe hinweg, stürzt sich todesmutig in einen dunklen Schacht hinein oder springt über freischwebende Plattformen hinweg. Die Level wurden allesamt mit sehr viel Liebe zum Detail umgesetzt und lassen bei der Erkundung schnell die Spannung wachsen – es macht einen Heidenspaß, die verfluchten Tempelanlagen zu erkunden. Insbesondere, wenn überflutete Gänge tauchend zu durchqueren sind und dabei langsam die Atemluft knapp wird. Die Rätsel sind auf jeden Fall so gehalten, daß sie dem Spieler ordentlich Kopfschmerzen bereiten, mit etwas Grips und Geschicklichkeit aber doch zu lösen sind. Die Vollversion besteht aus neun riesengroßen Leveln und neun Bonusarealen, die allerdings nur dann zu betreten sind, wenn zuvor alle ausliegenden Schätze geborgen wurden. Dabei trifft der Spieler auf Dutzende animierter Charaktere, die sich durchaus intelligent verhalten. Das Originalspiel „Montezuma's Revenge" rundet das gelungene Spielpaket als Dreingabe ab.



Mit der Faust kann Max den Tempelpriestern eine ordentliche Lektion erteilen.



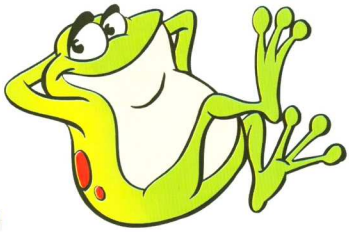
Auch diesem Grünling tritt Max gleich mächtig ins Hinterteil.

Mystery Island

System:	Windows 95, DirectX
Hersteller:	Software 2000
Internet:	http://www.software2000.de und http://www.utopiatech.com
Tip:	☆☆☆☆☆

Frogger

Vorsicht, Frosch unterwegs



Spielbare 20-MB-Demo auf der Heft-CD



Der Frosch ist wieder da! Hasbro Interactive hat das alte Konsolenspiel neu belebt und in die dritte Dimension gebeamt. Helfen Sie dem ebenso wasserscheuen wie hungrigen Frosch dabei, ein Inselreich zu erkunden, ohne dabei nasse Füße zu bekommen.



Zwei leckere Fliegen warten darauf, verspeist zu werden.

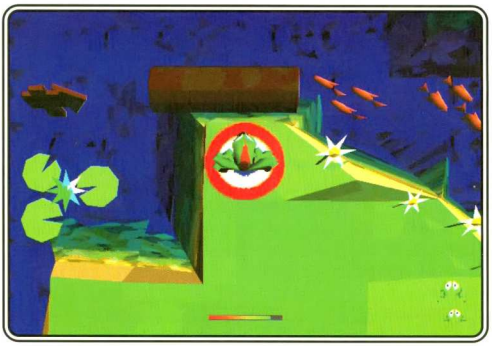
Kaum zu glauben, aber wahr: Es gibt sie tatsächlich, die wasserscheuen Frösche, die sofort ertrinken, wenn sie mit dem feuchten Naß in Kontakt geraten. Das wissen wir Spielekenner bereits, seit uns vor Jahren der Konsolen-Klassiker „Frogger" aufforderte, einen Frosch erst über eine stark belebte Straße und dann über einen reißenden Fluß zu führen.

Hasbro Interactive hat die Rechte an einigen alten Klassikern aufgekauft, um sie weiterzuentwickeln und zeitgemäßer zu gestalten. Der „Frogger" ist denn auch eines der ersten Spiele dieser Art, die remastert und komplett verwandelt wieder in der Spieleszene auftauchen.

Im spielbaren ersten Level der Vollversion, der in der Demo komplett zur Verfügung steht, sitzt unser glitschiger Freund auf einer kleinen Insel, die sich dreidimensional aus dem Wasserreich erhebt. Mit den Cursortasten ist der hungrige Kamerad leicht zu steuern und kann auf diese Weise auf einen der Holzbalken springen, die alle paar Sekunden am Inselreich vorbei schwimmen. Die Rundreise mit dem Holzbalken ist lebenswichtig für das Amphibium, da es dummerweise nicht schwimmen kann und bei einem Wasserkontakt prompt elendig zugrunde geht. Und auf Reisen muß der Frosch gehen, da er nur 90 Sekunden Zeit hat, um sein Ziel zu erreichen – schafft er es nicht, so ist ein Leben verwirkt.

Es macht Spaß, im nach allen Seiten hin scrollenden Inselreich auf Trebe zu gehen. Mit einem geschickten Satz hüpft man etwa unterwegs mal eben an Land und sammelt mit der langen Zunge (rechte <STRG>-Taste) alle Fliegen ein, die auf der Insel herumschwirren.

Wer in der Demo seinen Spaß hatte, darf sich auf 35 brandneue Level in der Vollversion freuen. Viele neue Froscheigenschaften wie der Superquaker, der Supersprung oder die Superzunge kommen da bald zum Einsatz, damit sich der Quaker in der Tümpelwelt auch angemessen durchsetzen kann. Und außerdem steht auch noch eine familiäre Aufgabe an: 175 verlorengegangene Babyfrösche müssen aufgespürt und gerettet werden.



Die schwimmenden Holzbalken tragen den Frosch zu neuen Inseln.

Frogger

System:	Windows 95, DirectX
Hersteller:	Hasbro Interactive
Internet:	http://www.hasbrointeractive.com und http://www.frogger.com
Tip:	☆☆☆☆



Descent FreeSpace: The Great War

Flottenmanöver im All

Spielbare 25-MB-Demo auf der Heft-CD

Im Weltraum ist wieder einmal der Teufel los. Bevor sich der Spieler im großen Krieg der Welten in seinen Vakuumflitzer setzt und die Waffen entsichert, muß er erst eine kleine Ausbildung über sich ergehen lassen. Noch einmal die Schulbank drücken? Nun,warum denn nicht, wenn es am Ende nur dem Fun dient.

Flieger, grüß mir die Sonne – ja, aber welche nur? Bei „FreeSpace" brausen die Spieler mit ihren intergalaktischen Abfangjägern schneller durch die unterschiedlichsten Sonnensysteme, als eine Wespe im Hochsommer es schafft, ein Stück Pflaumenkuchen auf einem Balkontisch zu finden.

Im Weltall ist – Sie haben es sicherlich bereits vermutet – wieder einmal die Hölle los, und alle nur erdenklichen Völker liegen im blutigen Zwist miteinander. Auch die Menschen mischen mächtig mit beim Sternenkampf und schicken ihre ausgebildeten Piloten mit den modernsten Kampfgleitern ins Getümmel.

Apropos Ausbildung. Bevor der Spieler seine erste Mission fliegen kann, muß er erst einmal ein kleines Basistraining absolvieren. Dabei steigt er wie bei der Motorradfahrschule allein in einen Jet und fliegt seinem Trainer hinterher, der fortwährend über die Funkverbindung Anweisungen erteilt und deren Ausführung überwacht (Und wenn er sagt, bitte nicht den Ausbilder rammen, dann halten Sie sich besser daran). Die Ausbildung mag zunächst etwas langweilig wirken, weil's nirgendwo scheppert oder kracht, dafür lernt man allerdings sein HUD (Head-Up-Display) wie seine Westentasche kennen und kann nach dem Lehrgang nicht nur locker ein Ziel selektieren und im Targetstrahl festhalten, das Raumschiff lenken, beschleunigen und bremsen, sondern eben auch alle Anzeigen auf dem Schirm lesen. Vor allem das Radar und die vielen Geschwindigkeits- und Entfernungsanzeigen sind sehr wichtig für den Spielverlauf. Die Vollversion und selbst die Demo nehmen diese Grundausbildung ernst – wer sie nicht meistert, darf nicht weitermachen.

Und gerade das Weitermachen macht doch so viel Spaß. „FreeSpace" ist schließlich eine gekonnte und solide umgesetzte Mixtur aus Versatzstücken der Weltraumsimulationen „XWing/TIE Fighter" und „Wing Commander" – und schafft es, den Fun dieser Programme gleich noch einmal einzufangen.

Der Spieler, der in die Rolle eines Piloten schlüpft, bekommt im Verlauf des Spiels viele einzelne Missionen aufgebrummt, die sich streng am Verlauf der letzten Operation orientieren. So wird für Abwechslung gesorgt. Dem Piloten ist allerdings eh alles egal, wenn er nur ins All rauskommt und sich die Hörner abstoßen kann. Mal mit dem Afterburner so richtig Stoff geben, daß der Bildschirm wackelt, um sich von hinten auf eine ahnungslose Meute Alien-Raumer zu stürzen – das ist der echte Spaß an der Sache. Im Echtzeit-Kampfgetümmel überleben denn auch nur die besten Flieger, und es ist eine echte Herausforderung, sich zu diesen Fliegerassen zählen zu dürfen.



Im Hangar tunen Sie Ihr Raumschiff, wählen eine neue Mission aus oder starten mitten hinein ins Abenteuer.

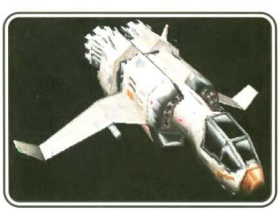


Befreundete Raumschiffe erscheinen im Radar mit einem grünen Blip, Feinde hingegen in Form roter Punkte.

Immerhin kann man sich auf seine Flügelmänner verlassen, die viele Missionen mitfliegen. Sie bleiben zwar eher farb- und namenlos, schießen aber ganz ordentlich und nehmen vor allem Kommandos über das Kommunikationssystem entgegen. Siegreich bleibt aber vor allem der Weltraum-Cowboy, der seine Chancen nutzt und sein Raumschiff etwa rechtzeitig in der Basis aufmotzt, um es mit neuen Waffensystemen oder anderen Hightech-Verbesserungen auszustatten.

Beim Spielen ist auch die Grafik von größter Bedeutung. Vor allem die realistischen Explosionen und die deutlich sichtbaren Schäden an den Hüllen der vorbeifliegenden Feindraumschiffe machen den „Dog Fight" im All zu einem Erlebnis, bei dem man gerne einen imaginären Cowboy-Hut schwenken und „Yippi-a-yeah, Schweinebacke" rufen möchte.

In der Demo lassen sich drei Missionen in einer Minikampagne abfliegen, für die man als Vehikel einen von vier terranischen Raumschifftypen verwenden kann. Die Vollversion gestattet die Auswahl aus acht verschiedenen Fightern, erlaubt ein Multiplayergame mit bis zu 12 Teilnehmern und stellt einen Missions-Editor zur Verfügung, mit dessen Hilfe eigene Weltraumjobs zu programmieren sind.



Conflict FreeSpace

System:	Windows 95, DirectX
Hersteller:	Volition, Inc.
Vertrieb:	Interplay, Acclaim
Internet:	http://www.volition-inc.com/fsdemo.html.com
Tip:	☆☆☆☆☆

Marines im Einsatz



Let's get ready to rumble: Microsoft sorgt für Action auf dem Bildschirm. Im 3D-Shooter „Outwars" führen Sie einen waffenstrotzenden Marine von einer Mission zur anderen. Ihre Aufgabe: Zerstören und Überleben.

Spielbare 22-MB-Demo auf der Heft-CD

Die Aliens sind da, und sie sind ziemlich übel drauf – wer hätte es gedacht? In „Outwars" steuert der Spieler einen gut bewaffneten Marine, der es mit den gewissenlosen Aliens aufnehmen soll. Ausgestattet mit einem hochgradig aufgerüsteten Kampfanzug und mit einem Flugset im Rucksack geht man den Aliens an den Kragen.

Wer in dem 3D-Shooter allerdings einfach nur drauflos rennt, kann sich auch gleich in die Gartenharke stürzen – die Aliens wissen, wie man das Wort Taktik schreibt und sind beileibe nicht einfach in die Enge zu treiben. Zudem geht es in dem Spiel nicht nur darum, seine Feinde zu vernichten. Im „Mission briefing" wird der Marine oft genug mit strategischen Aufgaben betreut und muß in der Folge etwa Speichersilos und Kommandobrücken zerstören. Da macht es nicht immer Sinn, sich in kleinen Scharmützeln aufzureiben, während die Versorgungszentren der Aliens intakt bleiben.

Die Grafik des Shooters ist recht gut und weist einen hohen Detailgrad auf. Da viele Szenen im Freien spielen, ist dies nur umso höher zu bewerten. Die eigene Spielfigur wird übrigens im Follow-Modus gezeigt. Auch die Steuerung weiß zu überzeugen, da sich der Marine selbst mit der Tastatur leicht führen läßt.

In der „Solo Campaign" stehen 26 Missionen auf insgesamt fünf Planeten zur Verfügung. Elf Multiplayer-Welten mit jeweils fünf Spielvarianten runden die Vollversion ab. In der Demo lassen sich bereits mehrere Missionen sowohl im Single-Player- als auch im Multiplayer-Modus angehen.



Zu groß, um draufzutreten.

Outwars

System:	Windows 95, DirectX
Hersteller:	Microsoft
Internet:	http://www.microsoft.de
Tip:	☄☄☄☄

XCom Interceptor

Mineralstoffe gesucht

Der vierte Teil der bekannten XCom-Serie verzichtet auf das strategische Element und setzt auf Action pur: Im Abfangjäger machen Sie den Aliens die Hölle heiß und brennen ihnen so manche Feuersalve auf den schleimigen Hintern.



Spielbare 24-MB-Demo auf der Heft-CD

Feuer frei aus allen Rohren.

Wir schreiben das Jahr 2067, und die Ressourcen der Erde sind so gut wie erschöpft. Um einen Niedergang der Menschheit zu verhindern, haben sich die großen Konzerne zusammengetan, um auf fremden Planeten nach den so wichtigen Erzen zu schürfen. Fündig werden die Menschen in einem Bereich, der als „die Grenze" bekannt ist – leider tummeln sich in diesem Gebiet auch viele alte Bekannte, sprich grantelnde Aliens aus anderen Sonnensystemen. Die Konkurrenz um die Ressourcen entbrennt schnell, und so müssen die Spezialisten von der XCom wieder einmal die Kohlen aus dem Feuer holen.

Konnte man die ersten drei Teile der XCom-Saga noch den Strategiespielen zuordnen, so wagt der „Interceptor" den Ausflug ins reine Actiongenre. Der Spieler hockt sich nun selbst in das Cockpit eines Abfangjägers und paßt in atemberaubenden Echtzeit-Weltraumgefechten auf, daß die Aliens den Menschen nicht das Erz vor der Nase wegklauen.

Immerhin – ein bißchen Verwaltungskram bleibt dem Spieler auch beim „Interceptor" nicht erspart. Er muß die Piloten den Abfangjägern zuteilen, neue Waffensysteme erforschen lassen und verbesserte Ausrüstungen einkaufen. Auch die Einsätze der Abfangflotten können vom Spieler direkt festgelegt und geplant werden.

XCom Interceptor

System:	Windows 95, DirectX
Hersteller:	Microprose
Internet:	http://www.microprose.com
Tip:	☄☄☄☄



Spielbare 13-MB-Demo auf der Heft-CD

Theme Hospital

Schwester, bitte einen Arzt!

Spieler mit Phobie vor den Halbgöttern in Weiß drehen den Spieß einfach um und eröffnen ihr eigenes Krankenhaus. In der spielbaren Demo des „Theme Hospital" gilt es, innerhalb eines Spieljahres zwanzig Patienten zu heilen.

Bitte schön, das ist ab sofort Ihr Krankenhaus. Der Spieler, der sich bei „Theme Hospital" als Verwaltungsdirektor anheuern läßt, findet beim Start ein leeres Gemäuer vor, das immerhin ans Straßennetz angeschlossen ist und über einen Hubschrauberlandeplatz verfügt. Bevor allerdings die ersten Kranken das Hospital besuchen, muß erst einmal tüchtig gebaut werden.

Ein Tutorial hilft dabei, zunächst eine Anmeldung inklusive Sekretärin hinter dem Eingangsbereich zu plazieren. Anschließend sollte sogleich ein genereller Diagnoseraum errichtet werden – nach der Anwahl des Baubefehls muß das Zimmerareal nur noch mit der Maus aufgezogen und mit Fenstern und Möbeln bestückt werden, fertig. Ein zum Diagnostizieren erforderlicher Arzt läßt sich leicht in einer Übersicht auswählen und für ein Festgehalt einstellen. Jetzt kann der Spieler auch noch weitere Diagnoseräume, Toiletten, Getränkeautomaten, Medizinschränke, Schwesternzimmer und viele andere Räumlichkeiten anlegen. Schon bald füllen sich die Gänge mit animierten Patienten, die ihren Allgemeinzustand über ein buntes Icon mitteilen, das über ihren Köpfen schwebt. Humor ist auf alle Fälle angesagt, wenn Elvis-Doppelgänger, der Unsichtbare Mann und andere wandelnde Kuriositäten um medizinische Hilfe bitten.

Der Krankenhauschef hat schon bald alle Hände voll zu tun, um genug Angestellte bereitzuhalten und die verfügbaren Räumlichkeiten weiter auszubauen. Hinzu kommen Dutzende von Entscheidungen, die ständig zu treffen, und viele Nachrichten, die zu lesen sind. Bereits nach wenigen Minuten hat man sich völlig in die Simulation eingelebt und nutzt die wenigen freien Sekunden, um aus der Schrägdraufsicht auf sein Krankenhaus zu schauen – total verrückt, was für Krankenfälle sich hier in den Zimmern tummeln.

Theme Hospital

System:	Windows 95 + DirectX oder DOS
Hersteller:	Electronic Arts/Bullfrog
Internet:	http://www.ea.com
Tip:	☘☘☘☘☘

Spielbare 11-MB-Demo auf der Heft-CD

Jazz Jackrabbit II 1.20

Hase in grün

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

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

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

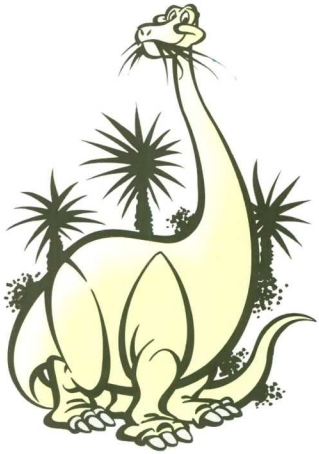


Der grüne Hase Jazz erkundet die bunte Höhlenwelt.

In der Testversion von „Jazz Jackrabbit 2" stehen drei Single-Player-Level, zwei Multiplayer-Spiele und nur eine eingeschränkte Auswahl an Waffen und Bonusgegenständen zur Verfügung. In der Vollversion lassen sich bereits 30 Level nutzen, außerdem steht dann ein Leveleditor namens „Jazz Creation Station" zur Verfügung, mit dem sich eigene Abenteuer programmieren lassen.

Jazz Jackrabbit 2 1.20

System:	Windows 95, DirectX
Hersteller:	Epic MegaGames, Inc
Vertrieb:	Acclaim
Internet:	http://www.jazzjackrabbit.com und http://www.epicgames.com/
Tip:	☘☘☘☘☘



Neue Spiele von Steve Moraff

Drachen-Futter

Steve Moraff hat anscheinend ein Faible für Klassiker: Seine digitalen Interpretationen altbewährter Spielideen überzeugen mit einer erstklassigen Grafik und vielen neuen Features, die von anderen Programmen in dieser Qualität nicht geboten werden. Die neuen Versionen der Mahjongg- und Puzzle-Spiele aus dem Hause Moraff sind in diesem Artikel unser Thema.

Vor allem Anwender mit einem Faible für China und Japan kennen bereits das fernöstliche Brettspiel Mahjongg. Es wird mit 144 kunstvoll geschnitzten Steinen gespielt, die unterschiedliche Symbole aufweisen – von jedem Motiv gibt es vier Kopien im Steineset. Mit den Mahjongg-Steinen lassen sich sehr komplexe Spiele mit mehreren Personen umsetzen, sie lassen sich aber auch für das Solisten-Spiel einer Patience einsetzen. In diesem Fall werden die 144 Steine zu einer Pyramide aufgeschichtet, die sich aus mehreren Ebenen zusammensetzt. Ziel ist es anschließend, diese Pyramide bis auf den allerletzten Stein wieder abzutragen. Zu diesem Zweck werden Pärchen aus der Pyramide entfernt, die das gleiche Symbol aufweisen müssen. Es lassen sich aber nur Steine aufnehmen, die nicht von anderen Steinen bedeckt sind und die mindestens eine freie Seite ohne Nachbarn aufweisen.

Es gibt in der Shareware-Szene sehr viele farbenprächtige Umsetzungen des Spiele-Klassikers. Vor allem Steve Moraff hat das alte Brettspiel perfekt ins zwanzigste Jahrhundert gebeamt und mit vielen interessanten Features versehen, die sich eben nur am Computer umsetzen lassen.



„MoreJongg" – Der klassische Drachen aus 144 Steinen wird errichtet.

Moraff's MoreJongg 6.0

„MoreJongg" ist die Mahjongg-Variante von Steve Moraff, die sich besonders eng an die Vorgaben des Originals hält.

Das Spiel startet wie alle anderen Moraff-Programme direkt von der CD-ROM aus und muß demnach nicht erst installiert werden. Das Programm aktiviert sich von Haus aus im Vollbildmodus, kann aber per Menübefehl auch in ein Fenster gezwungen werden.

Gleich nach dem Start baut „MoreJongg" die klassische Pyramide aus 144 wunderschön gerenderten Mahjongg-Steinen auf. Wer möchte, lauscht der automatisch eingespielten Musik mit chinesischen Klängen, krempelt die Ärmel hoch und legt dann gleich los. Die freiliegenden Steine, die sich laut Reglement auch tatsächlich vom Spielfeld nehmen lassen, können mit der Maus angeklickt und auf diese Weise markiert werden. Schafft es der Spieler, zwei zusammengehörende Steine auf diese Weise aufzunehmen, so lösen sie sich prompt auf und werden aus der Pyramide entfernt.

„MoreJongg" wird gegen die Zeit gespielt, die unten rechts im Schirm hochgezählt wird. Der Spieler, der es schafft, die Pyramide in der kürzesten Zeit vollständig abzutragen, darf sich in eine Highscore-Liste eintragen. Einsteiger in die Mahjongg-Welt werden allerdings feststellen, daß nur etwa jede zehnte Patience aufgeht. Im gemeinsten Fall bleiben am Ende die letzten beiden Steine genau übereinander liegen.

Die Pyramide, zu der die 144 Steine aufgetürmt werden, wird auch als „Drachen" bezeichnet. „MoreJongg" beherrscht noch eine Anzahl weiterer Drachen, um die Spielidee auf diese Weise etwas zu variieren. Da gibt es etwa ein „Big Tile Game", das statt rechteckiger Steine viereckige Muster verwendet und diese zu einem fast geschlossenen Turm anhäuft – eine Aufgabe, die nicht einfach zu lösen ist. Die härteste Nuß ist sicherlich das „Mega-Morejongg", das anstelle der 144 Mahjongg-Steine gleich 288 verwendet. Da braucht der Spieler auf jeden Fall eine lange, lange Zeit, um diesen speziellen Drachen abzutragen. Über zwei Dutzend weiterer Drachenformen sind den Besitzern der Vollversion vorbehalten.



„MoreJongg" – Wunderschön anzusehen ist dieses Tileset, das bereits der Testversion beiliegt.

Wer möchte, der kann die chinesischen Motive der Mahjongg-Steine auch gegen ein neues Set austauschen. Zwei Sets mit neuen Motiven gehören bereits zum Lieferumfang der Shareware-Version – u.a. eine wunderschöne Version mit gezeichneten Naturmotiven in Grün- und Blautönen. Viele weitere Sets befinden sich auf der Vollversions-CD oder lassen sich aus dem Internet downloaden. Neu ist übrigens in der aktuellen Version, daß sich auch die Seitenwände der 3D-Steine mit einer Textur versehen lassen und daß die Steine einen Schatten werfen.

Cool ist, daß man beim „MoreJongg" auch schummeln kann. Abgesehen von der Art des Schummelmodus zeigt das Programm animiert potentielle Steinepärchen an, nimmt den letzten Zug zurück oder mischt alle verbleibenden Steine auf dem Bildschirm noch einmal kräftig, um so die Chancen auf einen Sieg zu erhöhen.

Moraff's RingJongg 3.0

„RingJongg" empfiehlt sich allen Mahjongg-Freunden, die sich an dem klassischen Aufbau sattgespielt haben und nun nach Abwechslung gieren.

„RingJongg" verwendet anstelle der klassischen Mahjongg-Steine plastische Donut-Ringe, die mit unterschiedlichen Oberflächenstrukturen ausgestattet sind. Wieder gibt es jeweils vier identische Ringe, nur kommen in der Standardvariante gerade einmal 52 Ringe zum Einsatz. Sie werden leicht versetzt übereinander aufgestapelt, so daß stets nur sehr wenige Ringe freiliegen. Um die Patience etwas zu entschärfen, lassen sich nicht nur Ringe selektieren, die an den rechten und linken Seiten eine Leerstelle aufweisen, sondern auch solche mit einer oberen oder unteren freien Seite. Die Regelerweichung macht Sinn, da die Ringe so übel ineinander verzahnt sind, daß es sehr lange dauert, bis eine Patience endlich einmal aufgeht. Spätestens wenn eine Stimme aus dem Off zu hören ist, weiß der Spieler, daß er wieder einmal gescheitert ist.

In diesem Fall sollte schnell der Button „New Stack" unten rechts im Programmfenster betätigt werden. Er baut prompt einen neuen Drachen aus den Ringen auf und lädt zu einer weiteren Partie ein. Währenddessen läuft die Uhr unerbittlich weiter – sie stoppt erst dann, wenn es der Spieler endlich einmal geschafft hat, alle Ringe vom Bildschirm zu entfernen. In diesem Fall darf sich der Herr der Ringe mit seinem Namen in die Highscore-Liste eintragen.

„RingJongg" bietet mehrere Spielvariationen, die sich alle in der Testversion ausprobieren lassen. Neben dem bereits vorgestellten „Big Ring RingJongg" gibt es auch noch das „Big Ring Expert RingJongg", das mit der gleichen Aufbauform gespielt wird, aber schärfere Regeln setzt. Genial kniffelig ist das „Small Ring RingJongg" mit doppelt so vielen Ringen wie in den anderen Drachenaufbauten.

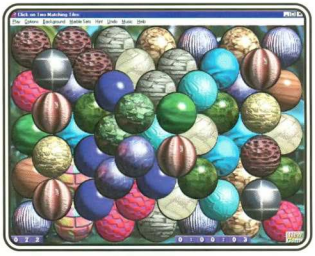


„RingJongg" – Nichts geht mehr.

Leider steht in der Testversion nur ein einzelnes Tileset für die Ringe zur Verfügung. Dafür ist es – wie in allen Mahjongg-Spielen – möglich, den Hintergrund des Spielefensters gegen ein Bitmap-Bild aus eigenen Beständen auszutauschen. Das Bitmap-Format der Motive spielt dabei keine Rolle.

Moraff's SphereJongg 4.0

„SphereJongg" ist wohl mit Abstand die schönste Mahjongg-Variante von Steve Moraff. Anstelle von Steinen oder Ringen werden diesmal plastische Kugeln zu einem Drachen aufgetürmt. Die Kugeln weisen dabei nicht nur unterschiedliche Oberflächen auf, sondern scheinen auch verschiedene Strukturen zu haben. Einige der Kugeln wirken wie blankpolierter Stein, während andere wie geriffeltes Plastik oder strukturiertes Gummi aussehen.



„SphereJongg" – 72 Kugeln in der Pyramide.

In der einfachsten Spielvariante werden die Kugeln in drei Ebenen aufgestapelt, bei der Verwendung eines höheren Schwierigkeitsgrades kommt auch noch eine vierte Ebene hinzu. Zwei der Kugeln lassen sich übrigens nur dann aus dem Drachen entfernen, wenn sie oben oder unten keinen direkten Nachbarn haben – der rechte oder linke Anhang spielt keine Rolle.

Beim Spielen hilft eine kleine Anzeige unten links im Fenster, die stets über die Anzahl aller noch verbleibenden Kugeln informiert. So erfährt man auch, daß „SphereJongg" in der Vier-Ebenen-Variante mit 72 Kugeln startet.

Viele weitere Optionen lassen sich im Menü auswählen. Hier ist es u.a. möglich, einen Spielstand zu speichern und zu laden, die automatisch erarbeitete Spielstatistik abzufragen oder die Hintergrundmusik zu konfigurieren.

Moraff's 3D-Jongg 1.0

Ganz neu im Moraff-Sortiment ist das „3D-Jongg" – ein besonders schwieriges Spiel. 132 quadratische Steine mit den verschiedensten Strukturen werden zu einem flächendeckenden Drachen aufgetürmt. Um diese Patience zu meistern, reicht es nicht mehr aus, zwei Steine anzuklicken, nein, es müssen drei sein.

Um den Abriß des Drachens kompliziert zu machen, müssen alle Steine, die der Spieler vom Feld nehmen möchte, mindestens eine freie rechte oder linke Seite aufweisen – die Nachbarn oben und unten sind ohne Belang. Außerdem muß man ständig berücksichtigen, daß man sich nicht die eigenen Chancen verbaut, indem man leichtfertig



„3D Jongg" – Rien ne va plus. Oder sehen Sie noch einen freien Dreier?

ein gut zugängliches Trio aus dem Drachen entfernt und anschließend an die verbleibenden drei Steine des Sextetts nicht mehr herankommt, weil sie viel zu stark eingebaut sind.

In der Testversion steht leider nur eine Drachenform parat, während die Vollversion über ein Dutzend weiterer Legekombinationen anbietet – die sich allesamt in der Vorschau begutachten lassen.

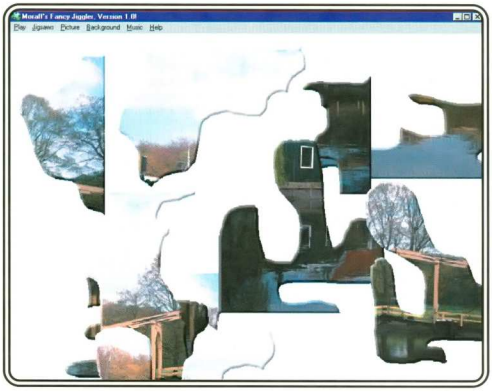
Moraff's Your Jongg 1.0s

Die nagelneue Mahjongg-Variante ist das erste Moraff-Spiel, das echte Fotos als Motive für die Mahjongg-Steine verwendet. Die Fotos können wahlweise im Hoch- oder im Quer-Format vorliegen – die Form der Steine paßt sich automatisch an das ausgewählte Tileset an. Und mit der Vollversion lassen sich leicht eigene Tilesets aus den eingescannten Familienfotos zimmern.

„Your Jongg" bietet drei verschiedene Spielvarianten an. Im klassischen Modus wird der altbewährte Drachen errichtet, und es gilt, die Steine paarweise abzutragen. Verwendet ein Spieler die Variante „Triple YourYongg", so gibt es von jedem Motiv drei identische Steine, die gemeinsam aus dem Drachen zu entfernen sind. Noch schwieriger ist „Pieces", bei dem sechs Steine pro Motiv vorliegen, die jeweils als Dreier aus dem Spiel zu nehmen sind.



„Your Jongg" – Fotos bilden die Grundlage der Steinmotive.



Der „Fancy Jiggler" lädt zum Puzzlen am Bildschirm ein.

Moraff's Fancy Jiggler 2.0

Der „Fancy Jiggler" zerlegt eine Fotovorlage in ein Puzzle. Dabei stehen verschiedene Formen für die einzelnen Puzzlesteine zur Verfügung, die sich im Menü auswählen lassen. Neben den gewohnten Puzzlesteinen mit Nuten und Ösen gibt es etwa sehr langgestreckte Steinformen, die vor allem für Kinder bestens geeignet sind, da nun im Puzzlestein ein wesentlich größerer Bildausschnitt zu sehen ist – das erleichtert das Zusammensetzen des Puzzles ungemein.

Die vom Programm zufällig auf dem Bildschirm verteilten Puzzle-Teile können mit der Maus hin und her geschoben werden. Passen zwei Teile zusammen, so bleiben sie automatisch aneinander haften und werden fortan wie eine Einheit behandelt, die sich mit der Maus bewegen läßt.

Die Größe der Puzzle-Steine kann im Menü festgelegt werden. Eine Option, die Anzahl der Puzzle-Steine zu ändern, konnten wir leider nicht aufspüren. Wahrscheinlich ist dies ein Feature der Vollversion. Gelungen ist die Import-Funktion der Software, die es erlaubt, anstelle der beiliegenden Bilder auch eigene Fotos zu verwenden, was den Puzzlespaß natürlich sehr erhöht.

Wird das Spiel beendet, lädt sich – eine kleine Überraschung – die Vollversion eines 3D-Mahjongg-Spiels mit lustigen Kindermotiven auf den 144 Steinen.

Moraff's Jiggler 3D 1.0

Der „3D-Jiggler" verwendet Fotos in fast allen Bitmap-Formaten als Vorlage für ein höchst ungewöhnliches Puzzlespiel. Nach der Auswahl einer beliebigen Grafik wird diese in wahlweise 4x4 bis 20x20 quadratische Teile zerlegt. Das Programm verteilt diese Puzzlesteine symmetrisch im gesamten Programmfenster. Das Ziel ist es anschließend, das Originalbild so schnell wie möglich wieder zusammenzusetzen. Das klappt am besten, wenn nacheinander zwei der Puzzlesteine mit der Maus angeklickt werden – sie tauschen dann ihre Plätze. Zunächst recht ungewohnt ist der 3D-Effekt des Puzzles. Je weiter ein Stein von seinem Zielort entfernt ist, umso höher ragt er aus dem Programmfenster heraus. Diese „Wolkenkratzer" stören zwar ein wenig die Orientierung des Spielers, geben aber höchst wirkungsvoll an, in welche Richtung sie zu verschieben sind. Steine, die auf ihren Zielort plaziert wurden, wirken absolut plan und können auch nicht mehr bewegt werden.

Vor allem Spieler, die die Herausforderung suchen, werden beim „3D-Jiggler" voll auf ihre Kosten kommen. Auch bei diesem Puzzle gehört eine kleine Mahjongg-Vollversion bereits zum Lieferumfang der Shareware.

The Jongg CD

System:	Windows 95
Autor:	MoraffWare, 14927 Lake Forest Dr., Lutz, FL 33549, USA
E-Mail:	moraff@moraff.com
Internet:	http://www.moraff.com
Preis:	$ 49 für 20 Spiele-Vollversionen inkl. Porto/Verpackung auch ins Ausland
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!

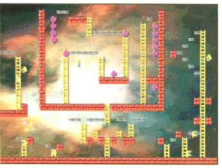
&REICHSTHALER Fotos: The Image Bank, Imperial

Die nächste Ausgabe erscheint am 18. 9. 98

Neue Spiele von Steve Moraff



Moraff – der Name steht in der Shareware-Szene für grafisch und spieltechnisch hochwertige Konsolenklassiker, die für Windows 95 weiter verbessert wurden. Nachdem wir in dieser Ausgabe die wirklich sehenswerten Mahjongg-Variationen von Steve Moraff vorgestellt haben, legen wir im kommenden Heft noch einen drauf und präsentieren die neuen Versionen seiner weiteren Spiele: **CyberDice** (Kniffel-Klon), **Radiation** (Minesweeper mit Luxusgrafik), **Memory Jiggler**, **Ultra-Blast** (Breakout), **Cyber-Pinball**, **Cyber-Tris** (Tetris) und **Escapade** (Leiterspiel).



Spiele für Windows CE

Obwohl angekündigt, hat es diesmal einfach noch nicht geklappt: Shareware-Spiele für Windows CE erlauben es auch Handheld-PC- und Palmtop-Besitzern, unterwegs ein kleines Spielchen zu wagen. Gut 25 Freeware-Spiele möchten wir im nächsten Heft für dieses Betriebssystem anbieten, das stark im Kommen ist.

Neues Erotik-Spezial

Auch im kommenden Heft wird es wieder ein Erotik-Spezial mit vielen Aktfotos, aufregenden Texturen und einem Vollversions-Spiel geben.



120 Shareware-Neuheiten

Auch im kommenden Heft wieder:

- über 120 neue Shareware-Spiele
- 5-10 kommerzielle Spiele-Demos
- 3 Vollversionen

Änderungen sind aus aktuellem Anlaß möglich.

Das SharePlay-Team:

Verleger und Herausgeber:
Dipl.-Ing. (FH) Holger Bucher

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

Redaktionsassistenz
Torsten Reimann, Bettina Wagatha

Redaktionelle Mitarbeit:
Matthias Neumann (Cartoons)

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

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

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

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

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

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

Verkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.

Erscheinungsweise: zweimonatlich

Verlagsanschrift:
Publish Verlag GmbH
Körnerstraße 34, 76571 Gaggenau
Tel. 0 72 25/98 35 67, Fax 0 72 25/98 35 69

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

ISSN 1434-7792 • 2. Jahrgang



Erotik für Web-Surfer!



Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

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



Spielemagazine aus dem Publish Verlag

Jetzt im Zeitschriftenhandel!