Mit Spiele-CD

180 topaktuelle Spiele und Demos

Nr. 5/99 · Aug./Sept. '99

DM 16,90 | öS 138 · sfr 17 · lfr 412 · bfr 420 · hfl 19,90 · Lit 22.000 · Ptas 1700

ISSN 1434-7792 3. Jahrgang

ShareePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

12 Voll-versionen

Originell & nützlich – Alpenland-Software:

- Verlängern Sie legal Ihren Urlaub: **Magic Holiday Maker**!
- **Umzugs-Assistent:** Wirklich an alles gedacht?
- Das digitale Testament: **Game Over**
- **Hörtest am PC**
- **Lottozahlen-Generator**
- **Reisekosten-Rückerstattung**
- **Staatsschulden-Berechner:** die ganze Wahrheit!

Games: **Die Streitmacht Light:** 80 Megabyte Panzerschlacht

Erotik: **Balls and More 1.0:** Knobeln am nackten Busen – mit 100 Aktfotos! **Euro-Umrechner** **Minipuzzle** **Picture Watch**

BONUS: Über 40 neue Knobelspiele Die spielstärksten Einarmigen Banditen



von Andreas Boulougassis

Neue Shareware-Highlights:

Grummel98 1.00
Mensch Ärgere Dich Nicht

Kriminal Tango 3.0
Verbrechen zahlen sich doch aus

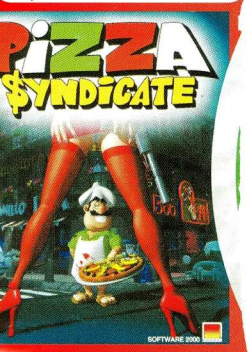
Rich Diamond 1.0
Boulderdash in 3D

Homeland 12b
Kostenloses 3D-Rollenspiel

Passage 3
Das Kult-Brettspiel in der 3. Generation

Mission Risk 2.0.1
Risiko für Strategen

Spielbare Demo



Käfer in der Pizza
Mafiosi in der Stu

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.

Nr. 5/99 · August/September

Mehr als 500 Megabyte Spiele für Win 3.1 & Win 95/98

180 topaktuelle Spiele & Dem

2 Vollversione

Die Streitmacht
80 Megabyte Panzer vom Feinsten

Balls and More 1.0
Knobeln um den nackten Buse

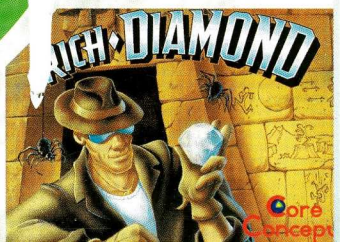
Ak satt!
ige Fotos + Sexy Tools

Neue Knobelspiele
von M. Derbort, W. Soleau und Steve Moraff

Freeware von Alpensoft
Vom Urlaubszeitverlängerer bis zum Letzten Willen

COMPACT disc | Publish Verlag GmbH

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



Unsere kritische Kaufberatung:
Die besten Spiele- und Multimedia-CDs am Markt

Internet, Musik, Spiele, Shareware, Freeware, Tools, Updates...

Was will man mehr?



Alle Magazine mit CD-ROM!

Jetzt im Zeitschriftenhandel!

Direkt-Bestellung unter 0 72 21 / 26 03 20 (Mo–Fr von 8–12 Uhr)





Spielen, bis der Arzt kommt

Über 180 neue Shareware-Spiele, Erotik-Vollversionen und Demos sind wieder einmal auf der Heft-CD versammelt. Mit dieser topaktuellen Spiele-Sammlung sollten Sie so manches verregnete Sommerwochenende doch noch mit viel Spaß meistern können.

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

Shareware-Spiele sind ganz einfach eine tolle Erfindung. Da verschenken Programmierer aus aller Welt Testversionen ihrer Games – in der Hoffnung, daß sich die potentiellen Kunden nach einem ersten Testlauf auch für die erweiterte, kostenpflichtige Vollversion interessieren.

Allein mit diesen Testversionen zur Hand kann ich mich in der Regel prächtig amüsieren. Hier drehe ich drei schnelle Levels in einem famosen Weltraumballerspiel, da fahre ich rasch noch vier Runden in einem Autorennen. Zwischendurch dresche ich ein paar Kartenpatiencen, lasse die Würfel rollen oder mache Afrika und Amerika in einem Risiko-Klon platt. Shareware-Spiele bieten Abwechslung, lassen sich bereits in einer halben Stunde durchspielen und sind dabei nur so wenig eingeschränkt, daß ich auf Stunden hinaus meinen Spaß haben kann, ohne dafür zu bezahlen. Das freut mich – als Anwender – so an der Geschichte: Daß es eben möglich ist, mit Shareware-Spielen ganze Wochenenden vor der PC-Flimmerkiste zu sitzen, ohne dafür noch mehr Geld auszugeben. Auf die paar Levels, die zur Vollversion fehlen, verzichte ich mitunter gerne. Und weist ein Spiel eine 30-Tage-Zeitbeschränkung auf, so reicht mir diese Zeit in der Regel durchaus, um mich vollständig zu amüsieren.

So gesehen ist die SharePlay eine Wundertüte, die alle zwei Monate genügend neue Shareware-Spiele ausspuckt, um sich vortrefflich zu unterhalten.

Hungernde Programmierer

Aaaber – die Herren Programmierer möchten ja auch nicht umsonst gearbeitet haben. Sie hoffen auf Kundschaft. Oft vergeblich. Gerade in der Spielebranche sind die Registrierzahlen für Shareware-Programme sehr stark zurückgegangen. Das ist aber auch wirklich kein Wunder, schließlich sind die Kaufhäuser voll von preislich stark reduzierten kommerziellen Spielen, die oft nur noch 30 Mark kosten, dafür aber hochwertige Unterhaltung auf Wochen hinaus bieten.

Das haben die Shareware-Autoren einfach noch nicht erkannt. Im Preiskrieg gewinnt eben stets der, der den meisten Nutzen fürs Geld gewährt. Shareware-Spiele müssen demnach einfach preiswerter werden, um noch zum Kunden zu finden. Und mal ehrlich:



Passage 3 ist das herausragende Shareware-Spiel dieser Ausgabe.

Die meisten Shareware-Spiele lassen sich kaum vernünftig einschränken, so daß der Anwender sie bereits nach dem ersten Test in- und auswendig kennt und keine Lust mehr darauf hat, die Vollversion zu kaufen.

Um auf Dauer zu punkten und Geld zu verdienen, müssen sich die Entwickler eben etwas einfallen lassen. Erfolgversprechend sind Bundlings und Fortsetzungen. Beim Bundling könnte ein Programmierer etwa alle seine Vollversionen zu einem Sampler zusammentun, um fortan nur noch diesen zu verkaufen. Mit einem Slogan wie „Fünf Spiele zum Preis von einem" lassen sich dann leichter Kunden finden als zuvor. Oder die Autoren verschenken gleich von Haus aus die Vollversion eines Spiels und locken die begeisterten Anwender dann mit einem zweiten, grafisch und inhaltlich erheblich aufgemotzten Teil, der „jetzt schon" bestellt werden kann. Mit diesem Prinzip sind bereits die Firmen Apogee und Epic Megagames groß geworden: Einen Teil einer Trilogie verschenken und dann in der Vollversion alle drei Teile auf einmal bieten.

Ohne pfiffige Ideen zur Hand kommen die Shareware-Spieleprogrammierer jedenfalls auf keinen grünen Zweig:
Die Konkurrenz der großen Label im Kaufhaus ist einfach zu groß.

Auf daß Ihr Joystick Funken schlägt,

Carsten Scheibe

Carsten Scheibe, Chefredakteur

Inhalt

Redaktionelles

3 **Editorial**
6 **Spieleparadies**
Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD
55 **CD-Cover zum Ausschneiden**
Der Gesamtindex Ausgabe 5/99
66 **Vorschau, Inserentenverzeichnis + Impressum**

Vollversionen

15 **Panzer im Gefecht**
Die Streitmacht 1.0
40 **Software zu verschenken!**
Kostenlose Vollversionen von Alpenland Software

Erotik-Spezial

16 **Nackte Tatsachen**
Auf Fotosafari mit Andreas Bouloubassis
18 **Das pralle Glück**
Erotische Vollversionen

Shareware-Lupe

8 **Aktuelles aus dem Netz gefischt**
Shareware-Shorties für Eilige
20 **Das Glück auf Rollen**
Neue Einarmige Banditen
22 **Mies gelaunt**
Grummel 98 1.0
23 **Der Stein der Nacht**
Homeland Beta B.12b – The Stone of Night
24 **Die Hobby-Eroberer**
Mission Risk 2.01
25 **Steine pflastern seinen Weg**
Passage 3
28 **Glücksjäger leben gefährlich**
Rich Diamond
29 **Famoser Spielekoffer**
WinJack 1.60
30 **Den Viren auf der Spur**
Neue Spiele von Michael Derbort
34 **Hanteln fürs Gehirn**
Neue Spiele von Soleau Software
38 **Spiele fürs Auge**
15 Shareware-Games von Steve Moraff

Spiele kompakt: Top 26

42 **21 Solitaire 1.0** – Sieben spielstarke Kartenpatiencen
42 **Ace the Game 1.01**
Knifflige Kartenpatience
43 **4Flush 1.60** – Pokervarianten für das Spiel WinJack
43 **Aktien Spiel 1.40** – Vermehren Sie Ihr Kapital an der Börse

Gratis-Rollenspiel: Homeland



Zu gerne würden Sie Ihre heimlich angeschmachtete Liebste heiraten, die auf dem Nachbarhof lebt – wenn nur das Geld nicht so knapp wäre. Im grafisch beeindruckenden Fantasy-Rollenspiel Homeland schlüpfen Sie in den starken Körper des Schäfers Korr, der gefährliche Aufträge annimmt, um Geld für seine Hochzeit zu sammeln. Erkunden Sie ein faszinierendes Land voller Monster, Goldschätze und netter Leute. Das derzeit 110 Megabyte umfassende Spiel Homeland befindet sich gerade in der „offenen Beta-Phase“ und läßt sich völlig gratis spielen. Machen Sie den Test.



Ab Seite 23.

Volles Risiko: Mission Risk



So, die Ukraine ist besiegt, vier Armeen marschieren ein. Nachdem auch noch der Kongo die Farbe gewechselt hat und nun zu den Gelben gehört, hat der Spieler ausreichend Karten eingesammelt, um sie gegen neue Armeen eintauschen zu können. Bestens. Keine Frage – Mission Risk ist eine der besten und spielstärksten Risiko-Varianten, die es derzeit auf dem Markt gibt. Wir haben die neueste Version für Sie erobert.

Ab Seite 24.

Wegelagerei mit Passage 3

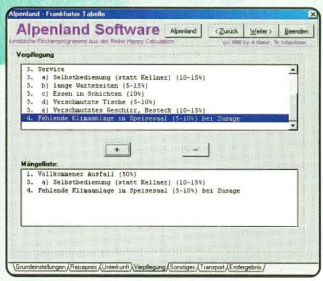
Es gibt sie noch, die wahren Überraschungen aus der Shareware-Szene. Passage 3 ist ein wunderschönes Brettspiel, das mit vier verschiedenen Brettern, zwölf Steinsets und gleich mit vier unterschiedlichen Regelwerken aufwartet. Legen Sie alle Steine auf dem Brett an, die Ihnen vom Programm angereicht werden – und stellen Sie Ihren Highscore direkt ins Internet.



Ab Seite 25.

Kostenlose Vollversionen von Alpenland





Die Firma Alpenland vernichtet Akten, die niemand mehr braucht. Ihr Besitzer ist zum Glück nicht ganz so destruktiv veranlagt – er verschenkt Software. Die besten Vollversionen von Meinrad Müller finden Sie nun auf der SharePlay-CD. Darunter der Lotto-zahlengenerator, der Umzugsplaner, der Testamentvollstrecker und der geniale Urlaubszauberer, der Ihre Urlaubstage so legt, daß Sie ungestraft ganze Monate vom Betrieb fernbleiben können.

Ab Seite 40.



Schockschwerenot: Gratisspiele im Internet

Spieler, die das kostenlose Shockwave-Plugin in ihren Web-Browser integriert haben, kommen im Web voll auf ihre Kosten.

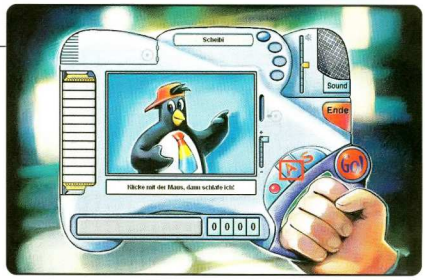


Immer mehr Homepage-Betreiber stellen online kostenlose Shockwave-Spiele zur Verfügung, die wirklich Spaß machen. Wir stellen Ihnen die besten Adressen vor und verraten, wie Sie die Spiele in Zukunft auch offline spielen können.

Ab Seite 58.

Kundenberatung: Neue Spiele-CDs nicht nur für Kinder

Wer gibt schon gern Geld aus für eine CD-ROM, die nix taugt? Na eben, niemand. Wir haben deswegen wieder einmal alle CD-Neuheiten speziell für





Kinder auf Herz und Nieren getestet und stellen Ihnen in unserem bewährten Test-Digest nur noch die Spiele vor, die ihr Geld auch wirklich wert sind. Damit auch für die Eltern noch ein Game abfällt, finden Sie in der Kaufberatung auch viele CD-Tips für die älteren unter uns PC-Anwendern vor.

Ab Seite 60.

Inhalt

44 **Arkanoid 1.20**
Kostenloser Breakout-Klon

44 **Billionaire 2.8**
Eröffnen Sie ein neues Geschäft in der Stadt der Billionäre

45 **Brain Power 1.0**
Zahlenspiele für wache Geister

45 **BurdickSoft Blackjack 6.0**
Lernen Sie zu zocken wie ein Profi

46 **Capsule 1.2**
Bunter Columns-Klon

46 **Chomper 3D 1.0**
Pacman ist wieder da – und er schiebt Kohldampf

47 **Codex 1.0** – Raten Sie den Farbcode beim Mastermind-Klon

47 **Conflict at Sea 1.00** – Zerstören Sie die Seeflotte des Gegners

48 **Detective 1.0**
Wer hat den Mord verübt?

48 **DXTris 1.1**
Kostenloser Tetris-Klon

49 **Elimination 1.0**
Schnelles Brettspiel für Taktiker

49 **Galaxy 1.056** – Erobern Sie die Planeten der Galaxis

50 **Geetris 1.11** – Tetris-Spiel mit Multiplayer-Modus

50 **General 3.1** – Erobern Sie alle Nachbarländer

51 **Icon-Tetris 1.0** – Tetris-Variante mit fallenden Sinnbildern

51 **Kriminal Tango 3.0**
Und Verbrechen zahlen sich doch aus!

52 **Mad Game 1.0** – TicTacToe mit Überraschungen

52 **Quest 2.0** – Text-Adventures zum Selberbauen

53 **Sir Bombalot 1.2**
Schachähnliches Brettspiel

53 **S-Tetris 99 1.11** – Buntes Tetris mit 6 Steinsets

54 **Titans of Steel 1.02**
Kampfroboter auf der DOS-Ebene

54 **TubeRoid 1.1** – Tetris-Variante mit fallenden Rohren

Demo-Versionen

56 **Würmer auf der Pizza**
Pizza Syndicate

Feature

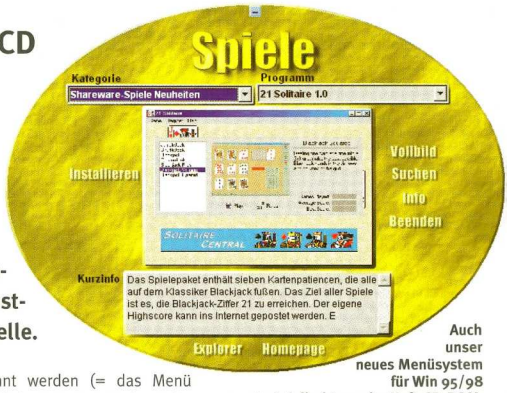
58 **Tolle Spiele im Internet**
Neue Shockwave-Spiele

60 **Lauter Kindereien**
Elternratgeber: Software und Lesefutter für Computerkids

Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD

Spieleparadies

Spaß muß sein! Unsere Heft-CD versteht sich ganz in diesem Sinne als PC-Wundertüte, die Software satt präsentiert. Wie Sie unser Turbomenü bedienen und weitere Dienstleistungen im Internet abfragen, erfahren Sie an dieser Stelle.



Auch unser neues Menüsystem für Win 95/98 startet direkt von der Heft-CD-ROM.

Unser Menüsystem

Unter Windows 95/98 wird automatisch die neue 32-Bit-Shell aufgerufen, die wir Ihnen seit kurzem anbieten. Unter Windows 3.1 doppelklicken Sie im Dateimanager auf die Datei **START16.EXE**, die sich im Hauptverzeichnis der Heft-CD befindet. Das ist unser „altes", sehr schnelles Menüsystem, das auch weiterhin unter Win 95 zu nutzen ist.

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

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

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

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

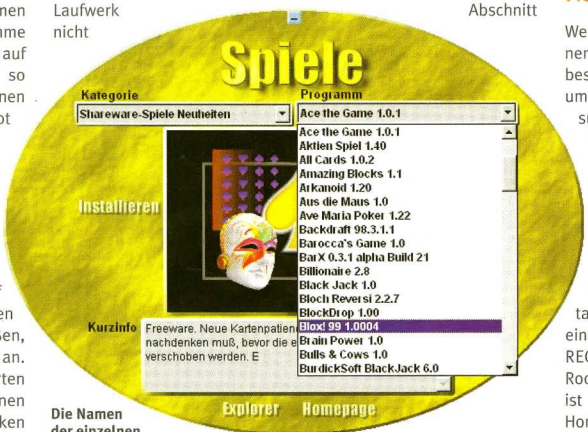
Was mache ich, wenn die Heft-CD nicht funktioniert?

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 (= das Menü braucht im Autostart-Modus Ewigkeiten, um hochzufahren, oder hängt sich ganz auf), so tauschen wir Ihre defekte CD-ROM gern 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.

Was tue ich, wenn sich ein Programm nicht starten läßt?

Sollte eines der Programme bei Ihnen den Start oder die Installation verweigern, so kann dies mehrere Ursachen haben. Im CD-Menü haben wir im Abschnitt „Redaktionelles" vorsorglich mehrere gängige **Runtime-Dateien** zusammengetragen, die Sie zur Sicherheit beim ersten Start des Menüs einmalig in das Systemverzeichnis von Windows kopieren sollten.

Einen weiterführenden Support zu den Programmen können wir Ihnen leider nicht anbieten. Doch ist es so, daß in der Regel alle Programmierer Ratschläge in ihren Hilfetexten veröffentlichen oder an dieser Stelle auch Bugs und Startprobleme beschreiben, die bereits bekannt sind.



Die Namen der einzelnen Programme werden im Pulldown-Menü gelistet – per Mausklick laden Sie das entsprechende Datenblatt.

Registrierungsservice

Wer vorhat, die Vollversion einer Shareware im Ausland zu bestellen, sich aber selbst nicht um die anfallenden Überweisungsmodalitäten und Zollgebühren kümmern möchte, der kann ab sofort unseren Registrierungsservice nutzen, der vom PD-Profi Gert Zöttlein bereitgestellt wird. Der Vorteil ist, daß Sie Ihre Software erst dann bezahlen müssen, wenn sie auch tatsächlich beim PD-Profi eingetroffen ist. Ein Infoblatt REGISTER.DOC finden Sie im Root der Heft-CD. Das Infoblatt ist zusätzlich auf unserer Homepage im Internet www.deushare.com unter „Registrierungsservice" abgelegt.

News aus der Szene

Schweizer Messer

Was steckt eigentlich hinter dieser oder jenen Datei? Mit dem SC-Power Viewer erforschen Sie die Inhalte Ihrer Dateien, ohne die eigentliche Anwendung auf der Festplatte installiert zu haben. Für 37 Bild- und für 20 Datenbankformate bietet SC-Power Viewer sogar die Möglichkeit der Konvertierung in ein unterstütztes Fremdformat an. Ebenso können Sie Archivdateien der Formate ARC, ARJ, LHA, ZIP, ZOO entpacken. Das Schweizer Messer für Dateiformate (und zusätzlich kostenlose Vollversionen) finden Sie unter http://www.successsoft.de.

Kostenloser Download: http://www.successsoft.de

SuccessSoft! – H. D. Groß, Von-Hartrad-Str. 18, 35799 Merenberg

Vier Alltags-Programme zur Lösung täglicher Aufgaben

Adressen verwaltet Anschriften, Telefonnummern, Geburtsdaten und Bemerkungen. Das Tagebuch pflegt Erinnerungen und Rückblicke mit Kennwortschutz. Notizen macht mit Schmierzetteln ein Ende. Der Planer ist das ideale Tool für Verabredungen und Geburtstage. Die vier Programme zeichnen sich trotz vieler Extras durch eine einfache Bedienung aus. Besuchen Sie die Homepage von Heiko Pruess unter http://www.alltag.com. Freischaltcodes erhalten Sie online für 20 Mark.

Kostenloser Download: http://www.alltag.com

Heiko Pruess, Mühlenstr. 81b, 21509 Glinde

Harte Mark mit softer Ware!

Liebe Entwickler, haben Sie etwas in der Schublade, das vor sich hinschlummert? Ein Programmchen, das für den Business-Bereich angepaßt werden könnte? Unsere Stärke ist es, unbekannte Produkte, Internet-Anwendungen und Dienstleistungen schnell und professionell bekanntzumachen. Über das Finanzielle finden wir immer eine Regelung.

Homepages:

software.alpenland.com
www.zeugnis-profi.de
www.firmendaten.de
www.cashlink.de
www.coldmail.de

Alpenland Software-GmbH, Bahnhofstr. 91, 82284 Grafrath bei München

Shareware im Internet



Zwei Monate lang müssen Sie im Schnitt auf eine neue Ausgabe der Share-Play warten. Um Ihnen die Zeit zwischen den Ausgaben auf typisch unterhaltsame Typemania-Weise zu vertreiben, haben wir drei Web-Domänen eingerichtet, die Sie kostenlos besuchen und nutzen können. Über einen Eintrag von Ihnen im Gästebuch würden wir uns übrigens sehr freuen.



Typemania Homepage – www.typemania.de

Auf der Typemania Homepage bieten wir Ihnen einen Überblick über alle neuen Magazine aus unserem Hause, die derzeit am Kiosk zu finden sind. Zusätzlich können Sie Leseproben aus aktuellen Heften abfragen, an einem wöchentlichen Gewinnspiel teilnehmen oder unseren kostenlosen Newsletter abonnieren, der jede Woche per E-Mail zu Ihnen nach Hause kommt und genau verrät, was in der Shareware-Szene derzeit wieder Aufregendes passiert.

Typemania Download – www.deushare.com

Rainer Wagenhäuser stellt bei Deushare jeden Tag (auch am Wochenende) ein topaktuelles deutsches Shareware-Programm ausführlich vor, das man auch gleich vom 2-GB-Server downloaden kann. Inzwischen liegen über 200 Programme vor, die alle stets auf dem neuesten Stand gehalten werden. Deushare.com arbeitet inzwischen auch eng mit STERN Online (www.stern.de/computer/shareware) und der Berliner Zeitung zusammen. Zusätzlich finden Sie hier gut und gerne 40 Vollversionen vor, die sich ohne weitere Kosten auf die eigene Festplatte übertragen lassen.

Typemania Erotik – www.pinksex.de

Die Erotikseiten stellen neue Leseproben und Linklisten aus den Magazinen HOT CDs und PINK! vor. Zusätzlich veröffentlichen wir 20 kostenfrei zugängliche Erotikfotos im Monat – die Backlist reicht bereits um über ein Jahr zurück. Viele erotische Bildschirmschoner und Sexspiele runden diese noch im Aufbau befindliche Site ab. Ach ja – einen schweinischen Witz des Tages gibt es bei uns auch.



News aus der Szene

Win-Protokoll – den PC vor unbefugtem Zugriff schützen und Tätigkeiten protokollieren

Wenn Sie schon immer wissen wollten, was während Ihrer Abwesenheit an Ihrem Rechner passiert, sollten Sie Win-Protokoll ausprobieren. Dieses Programm hält unsichtbar alle Aktionen des Benutzers fest – von der Arbeit mit der Textverarbeitung bis hin zur Protokollierung der besuchten Internet-Seiten. Da alle aufgezeichneten Daten sehr kompakt abgespeichert werden, ist die Protokollierung längerer Zeiträume (zum Beispiel während des Urlaubs) problemlos möglich. Egal ob im Büro oder am heimischen PC – Win-Protokoll sollten Sie installiert haben, wenn Sie Ihren PC mit anderen teilen müssen, denn Sie wissen ja: Vertrauen ist gut, Kontrolle besser! Kostenlose Demo-Version unter http://www.babe.de, Infos unter 0 23 69 - 20 00 77

BAxBEx Software, Carsten Paasch, Jägerstr.33, 46286 Dorsten

RB-PictureBase

RB-PictureBase ist eine Foto-/Bilderverwaltung mit Unterstützung für die Formate JPG, TIF, GIF, BMP, PCX und PNG, integrierter Volltextsuche, dem Zusammenstellen von individuellen Bilder-CDRs (inklusive RB-Picture Base und Installationsprogramm), mit Internet-Export (Bilder in HTML-Seiten), Bildervorschau (Thumbnails), vielen Druckfunktionen (mit WYSIWYG), einer Slideshow, einem Datenbank-Backup u.v.a.m. Ab 39 Mark

E-Mail: rb@rb-software.de

Kostenloser Download: http://www.rb-picturebase.de

Ralf Becker DV Beratung, Horster Str. 217, 46238 Bottrop

Tip: Weitere Nachrichten aus der Shareware-Szene erfahren Sie jeden Freitag, wenn Sie unseren kostenlosen E-Mail-Newsletter unter www.typemania.de abonnieren.

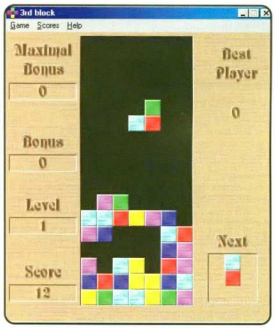
Shareware-Shorties
für Eilige

Aktuelles aus dem Netz gefischt

Es ist unglaublich, wie viele Shareware-Programme derzeit neu veröffentlicht werden. Leider reicht der Platz im Heft nicht aus, um alle Games ausführlich vorzustellen. Die verbleibenden Spiele lernen Sie nun im Schnelldurchlauf kennen.

3rd Block 1.0

Fallende Blöcke müssen in einem Schacht so arrangiert werden, das sich mindestens drei gleicher Farbe berühren. Sie lösen sich dann prompt auf und schaffen Raum für nachrückende Steine. Die Columns-Version läßt sich 7 Tage lang testen. E



3rd Block 1.0

4-Down 1.00

Freeware. Zwei Spieler lassen bei diesem Spiel Kugeln in ein aufrecht stehendes Brettspiel mit acht Schächten fallen. Gewonnen hat der, der zuerst vier Steine der eigenen Farbe in eine Reihe zwingen kann. D

5 In A Row 1.4.1

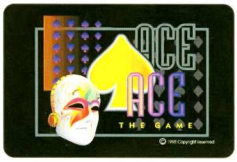
Freeware. Versuchen Sie, als erster fünf gleiche Steine in eine Reihe zu bekommen. Dabei treten Sie wahlweise gegen den Computer oder gegen einen Freund im Netz an. E

500 Card Game 5.4

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

Ace the Game 1.0.1

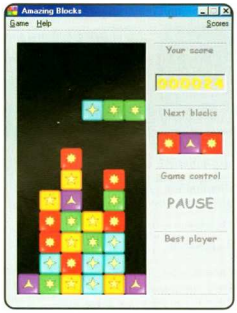
Freeware. Neue Kartenpatience, bei der man gut nachdenken muß, bevor die einzelnen Karten verschoben werden. E



Ace the Game 1.0.1

All Cards 1.0.2

Freeware. Nette Kartenpatience, die nicht ganz so einfach zu lösen ist und den Spieler geistig herausfordert. E



Amazing Blocks 1.1

Amazing Blocks 1.1

Fallende Steine müssen am Boden eines Schachts so angeordnet werden, daß sich mindestens drei gleichartige Steine berühren – sie lösen sich im Columns-Klon umgehend auf. E

Aus die Maus 1.0

Fünf Mäuse machen ein Wettrennen – und der Spieler kann auf eine von ihnen tippen. Das war es auch schon. D

Barocca's Game 1.0

Freeware. Spielen Sie Papier-Schere-Stein gegen das Model Barocca. E

Ave Maria Poker 1.22

Ein Poker-Spiel aus Rußland, das mit einer netten Optik und mit vielen Animationen ausgestattet ist. E



Ave Maria Poker 1.22

Backdraft 98.3.1.1

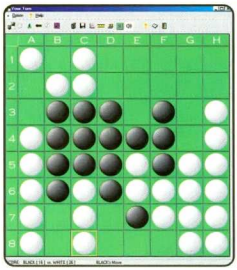
Backdraft ist ein Brettspiel, das gleichzeitig an Backgammon und Draughts erinnert. Zwei Kontrahenten treten bei diesem ansprechend gestalteten Spiel gegeneinander an. E

BarX 0.3.1 alpha Build 21

Freeware. Sie übernehmen einen Job als Manager einer Bar. Fortan müssen Sie Bier kaufen, Leute einstellen und vieles mehr. Versuchen Sie doch einmal, mehrere Lokale zugleich zu managen. E

Black Jack 1.0

Freeware. Einfaches Blackjack-Spiel mit Wettoption, Double Down und Splitting. E



Bloch Reversi 2.2.7

Bloch Reversi 2.2.7

Der Reversi-Klon bietet ein nettes 3D-Ambiente. Wie immer gilt es, abwechselnd mit dem Computer Steine aufs Brett zu setzen und dabei Steine des Gegners einzugrenzen, damit die prompt die eigene Farbe wechseln. Wer am Ende die meisten Steine auf dem Brett hat, der gewinnt. E

BlockDrop 1.00

Freeware. Einfacher Tetris/Columns-Klon mit frei wählbaren Steinsets und speziellen Power-Steinen, die seltsame Fähigkeiten haben. E

Blox! 99 1.0004

Freeware. Ein weiterer Breakout-Klon mit interessanter 3D-Oberfläche. E

Bulls & Cows 1.0

Freeware. Der Computer denkt sich eine vierstellige Zahl aus – und Sie müssen sie erraten. Dafür haben Sie leider nur wenige Versuche zur Verfügung. Zum Glück gibt das Programm Tips, wie gut Sie mit Ihrer Schätzung liegen. E

Chaos Nucleus 1.0 Beta 4

Freeware. Bunter Breakout-Klon mit der Option, Plug-ins oder eigene Levels einzubinden. E

Commopoly 1.04.99

Die Monopoly-Variante versetzt Sie in die Welt der Bits & Bytes. Kaufen Sie Computerläden und nehmen Besuchern auf Ihren Feldern möglichst viel Geld ab. D



Commopoly 1.04.99

Concentration! 1.0

Intelligentes Memory-Spiel für 1 oder 2 Personen mit 3D-animierten Spielkarten. Zwischen 8 und 48 Motive können dabei zum Einsatz kommen. E

Connect for Windows 1.03

Versuchen Sie bei diesem Brettspiel eher vier Steine in eine Reihe zu bekommen als der Gegner. Sie treten dabei gegen einen spielstarken Computergegner an. E

Cool Hand Yuke 1.5

Umsetzung des bekannten Kartenspiels Euchre für den Computer. Sie können dabei aus vielen bekannten Regelwerken wählen. E

CoolTris! 2.0

Freeware. Bis zu zwei Spieler treten bei diesem Tetris-Klon gegeneinander an, um die meisten Punkte zu erzielen. E

Daisy Slider Puzzle 1.2

Digitalisierte Fotos zerfallen in 3x3 bis 10x10 Rechtecke, die bunt gemischt werden und anschließend wieder zum Original zusammenzulegen sind. E

Dame 1.02

Freeware. Die Computerumsetzung des Brettspiels Dame übernimmt die Originalregeln und stellt einen starken Computergegner. D

Drone 1.01

DirectX. Weltraumballerspiel, das leider nur eine mittelmäßige Grafik bietet und selbst auf einem Pentium noch sehr langsam abläuft. E

DX-Ball 2 1.2

Freeware. Sehr beliebter Breakout-Klon mit Highcolor-Grafik, bunten Texturenhintergründen, vielen Powerups inklusive Laser, Big Ball und Fire Ball, einem speziellen Kinder-Modus und vielen anderen Überraschungen mehr. E



DX-Ball 2 1.2

EG Chess 1.0.2

Klassisches Schachspiel in 3D; das Brett läßt sich frei im Raum drehen. Wer möchte, der tritt gegen einen Freund im Internet oder gegen den spielstarken Computergegner an. E



EG Chess 1.0.2

Fyrad 32 2.0 Build 990523

Freeware. Versuchen Sie, vier Spielsteine in eine Reihe zu bringen. Das Spiel stellt sieben Schwierigkeitsgrade und sechs Computergegner zur Verfügung. E

Geographic Hang 1.0

Wortratespiel für Geographen. Raten Sie einen Staat oder eine Stadt der USA oder Kanadas. E

GJ Breakdown 2.0

Steine formen sich zu einer Mauer und müssen in diesem Breakout-Klon mit einem Ball abgetragen werden. Das Spiel ist nicht zu gewinnen – es entstehen immer wieder neue Mauern. E

Hex Mines 3.0

Versuchen Sie in diesem Minesweeper-Klon die Position der versteckten Bomben herauszufinden. Es gibt sechs verschiedene Spielbretter und fünf Schwierigkeitsgrade. E



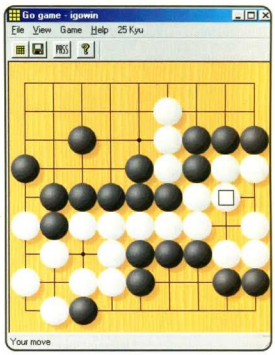
Hex Mines 3.0

Intense Concentration 1.4.0

4 bis 40 Bilderpärchen werden ausgelegt und müssen in diesem Memory-Spiel so schnell wie möglich aufgedeckt werden. E

Igowin 1.0

Freeware. Spielen Sie Go auf einem Spielbrett mit 9x9 Feldern – und lernen Sie dabei ein sehr interessantes Spiel kennen. Igowin beherrscht Go vom 25 Kyu bis hin zum 6 Dan, so daß es auch für „Profis" noch eine Herausforderung ist. E



Igowin 1.0

Japanese Crossword Puzzle 1.02

Bei den japanischen Puzzles werden Bilder chiffriert. Die Zahlen am Rand des Spielbretts geben vor, wie viele Tintenkleckse in einer Reihe zu tätigen sind. Durch Kombination der vertikalen und horizontalen Zahlen läßt sich die Plazierung der Tintenkleckse genauer in Erfahrung bringen. E

Klecksbude 1.22

Ein Spiel nicht nur für Kinder. Klecksen Sie bunte Farbspritzer an die Wand, und versuchen Sie dabei, fünf Kleckser in eine Reihe zu zwingen. D

Kniffel 1.11

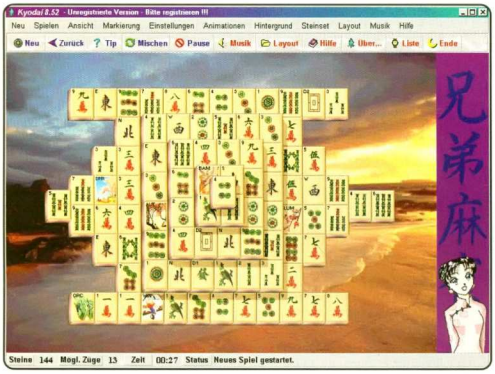
Freeware. Das bekannte Würfelspiel liegt nun in einer netzwerkfähigen PC-Fassung vor. D

Knippel 1.0 vom 28.04.99

Gelungene Kniffel-Variante mit einer sehr anwenderfreundlichen Benutzerführung. Das Spiel kann von bis zu vier Personen (auch über Null-Modem-Kabel) angegangen werden, bietet drei Auflösungen und stellt einen würfelstarken Computergegner. D

Kyodai 8.52

Kyodai ist eine wunderschöne Mah-Jongg-Variante mit unzähligen Dra-



Kyodai 8.52

chenformen und mehreren Spielen im Spiel, die andere Games wie Tetris oder Memory mit den bewährten Mah-Jongg-Steinen umsetzen. D/E

Laser Blocks 2 1.0

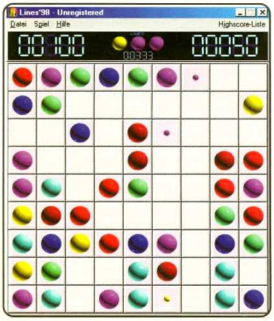
Bei diesem Tetris-Spiel fallen Blöcke in einen Schacht hinein, die Teile eines Laserstrahles miteinander verbinden. Werden diese Teile zu einem vollständigen Strahl verbunden, so lösen sie sich auf. E

Lead'em 1.00

Freeware. Sie müssen einen kleinen Ball so führen, daß er zum Ausgang gelangt. Zu diesem Zweck müssen Sie dem Ball einfach verschiedene Gegenstände in den Weg legen. Mit einem Level-Editor lassen sich eigene Parcours zimmern. E

Lines'98 2.3

Versuchen Sie, mindestens fünf Kugeln gleicher Farbe in eine Reihe zu zwingen, damit sie sich auflösen. Es sind sieben Farben im Spiel. E



Lines'98 2.3

Lite 3 1.10

Freeware. Bei dieser Tic-Tac-Toe-Variante löst sich ihr zuerst gesetztes Zeichen auf, sobald sie das vierte Kreuzchen machen. Das erschwert das Spiel ungemein. E

Mad Game 1.00

Freeware. Das bekannte Spiel Air Hockey wird von diesem Programm in 3D umgesetzt. Mit fünf Ligen, 16 Gegnern, guten Grafiken und vielen Sounds. E

Mafis Chess 2000 1.96

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



Mafis Chess 2000 1.96

Match Maker 1.10

Freeware. Einfaches Memory-Spiel mit kleinen Grafiken, vielen Sounds und netten Animationen. E

Mathcard 2.5

Bei diesem Knobelspiel müssen Karten mit mathematischen Aufgaben so angeordnet werden, daß ihre Ergebnisse bestimmten Vorgaben entsprechen. E

Memory 99 1.2

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

MINDit Demo 1.0

Memory-Spiel mit acht verschiedenen Kartensets, die Tiere, Farbtafeln oder 3D-Motive zeigen. E

MindWorks 1.0

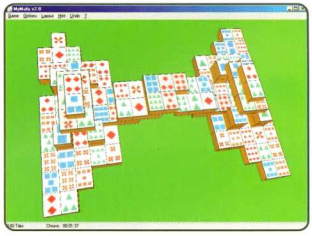
Versuchen Sie, bei diesem Mastermind-Klon den vom Computer erdachten Farbcode zu knacken. E

Minefield 1.0.0

Freeware. Sie fahren mit einem Panzer durch ein 3D-Terrain und müssen versuchen, Minen aufzuspüren, ohne dabei selbst zu explodieren. E

MyMahj 2.0

Mah-Jongg-Brettspiel mit mehreren Drachenformen, Hints, Undo, Highscore-Liste und anderen Funktionen. E


MyMahj 2.0

Net Games 1.0.0

Bekannte Spiele wie Dots, Fences, Four in a Row, Match, Othello und TicTacToe lassen sich gemeinsam mit einem Kumpel über das Internet angehen. E

Net Poker 4.00

Bei diesem Kartenspiel, das Sie auch über das Internet, über ein LAN, ein Modem oder eine Direktverbindung spielen können, müssen Sie bluffen, was das Zeug hält. Mit Chat-System. In der Testversion lassen sich immer nur 10 Minuten Sitzungen absolvieren. E

Net Spades 4.0

Das bekannte Kartenspiel Spades in einer Netzwerk-Version. E

Pare A Pair 4.2

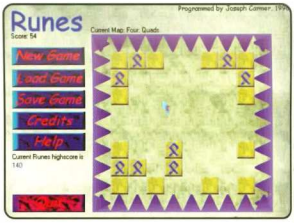
Memory-Spiel, bei dem es gilt, Pärchen auf dem Spielbrett aufzudecken. E

Rory's Reversi 1.3

Reversi-Spiel mit Sonder-Levels und einer künstlichen Intelligenz des Computergegners. E

Runes 1.1

Freeware. Bewegen Sie die Runen den Regeln entsprechend über das Spielbrett, um zu punkten. Viele Levels. E



Runes 1.1

Schneemann 2.41

Bei diesem Galgenmännchenspiel nicht nur für Kinder gilt es, Wörter und Redewendungen auf den einzelnen Buchstaben zusammenzusetzen, bevor der Schneemann schmilzt. D

Scrambled 1.3

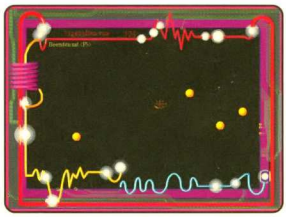
Digitalisierte Bilder werden zerschnitten, das der Anwender mit der Maus wieder zum Original zusammensetzen muß. E

Senso 1.0

Freeware. DOS. Sie klicken die Farbtafeln an, die der Rechner zuvor illuminiert hat, und trainieren dabei Ihre Gedächtnisleistung. D

Shotball

Freeware. Mit einem Fadenkreuz zielen Sie auf kleine, orange Bälle, die mit einem gezielten Schuß abzuschießen sind. D


Shotball



Squazzle – The Sliding Puzzle 1.6

Squazzle - The Sliding Puzzle 1.6

Ein Schiebepuzzle für Kinder und Erwachsene. Ein Motiv kann dabei in 4 bis 16 Teile zerfallen. E

SmartBridge 3.0

Die Bridge-Varianten Bridge Rubber, Duplicate und Pairs (ten tables) lassen sich gegen den Computer spielen, um mehr Erfahrung im Umgang mit den Bridge-Regeln zu sammeln. E

SOS 1.0

Freeware. Bei diesem Brettspiel legen die Kontrahenten wahlweise ein S oder ein O auf dem Spielbrett ab. Sie müssen versuchen, aus den Buchstaben möglichst oft den Begriff SOS zu formen. E

Space Wars 3.62

Freeware. Ein Ballerspiel für zwei Kontrahenten, bei dem es darum geht, den Gegner abzuschießen. Beide Raumschiffe fliegen dabei um einen Planeten herum und sammeln diverse Powerups ein. E

Submarines Xtreme

Unter der Wasseroberfläche bewegen sich U-Boote in verschiedenen Tiefen. Sie müssen mit Wasserbomben abgeknallt werden. E

SuchQuiz 1

Freeware. Erkennen Sie innerhalb einer bestimmten Zeit fünf Unterschiede in den gezeigten Bildern. D

SuperNoid 3.2

Breakout-Klon mit sechs Levels. E

SWAP - A Scrambler 1.0

DirectX. Sie müssen Puzzlesteine so zusammenlegen, daß wieder das Originalbild auf dem Monitor erscheint. E

Tetrix Pack 1.0

Freeware. Das Spielepaket enthält die einzelnen Games Tetris '99 1.2, LaserBlocks 2 1.1 und Mixlines 1.02. E

The Solution 1.0

Windows-Icons fallen in einen Schacht hinein und müssen hier zu Gruppen angeordnet werden. E

Video Poker Plus 2.0.0

Klassisches Draw Poker, wie man es aus den Casinos kennt. Mit den Regelwerken Jacks or better, Deuces Wild und Double Up. E



Video Poker Plus 2.0.0

Win-Absatz 1.0

Computergestütztes Planspiel für 3 bis 30 Spieler zum Thema Marktverhalten, Konkurrenz und Preisstrategie. Sechs Unternehmen teilen sich dabei den Markt. D

WinBrick 96 2.11

Hochwertiger Breakout-Klon mit 2-Spieler- und Netzwerkmodus. In der Vollversion warten 120 Ebenen mit 31 Powerups auf den Spieler. D

XO 1.0

Freeware. Versuchen Sie bei diesem Brettspiel, fünf Spielsteine Ihrer Farbe in eine Reihe zu befördern. D/E

Was ist Shareware eigentlich?

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

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

Ewige Top-Shareware

Der Mensch lebt nicht nur vom Spiel allein. Und so haben wir für Sie eine Reihe besonders gelungener Shareware-Anwendungen zusammengestellt, die vielleicht auch für Sie interessant sind. Diese Top-Programme sind auf all unseren Heft-CDs stets in der neuesten Version enthalten.

Babylon Translator 20.14

Ist das Programm geladen, so reicht ein Mausklick mit der rechten Taste auf ein englisches Wort aus, um es ins Deutsche zu übersetzen. D

Contact Kit 99-1

Freeware. Beim Contact Kit handelt es sich um eine anspruchsvolle Bürohilfe mit Adreßverwaltung, Geburtstagserinnerung, ISDN-Anrufmonitor und Notizblock. D

Dr. Hardware 99

Das Utility analysiert den Rechner und zeigt alle wichtigen Hardware- und Systemeinstellungen auf, die man wissen sollte. Mit Benchmark-Tests. D

eSave Protect 2.0

Vielseitiger Virenscanner mit Ressourcen-Schutz und Desktop-Firewall. 30-Tage-Testversion. D

Font Twister 1.0b

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

Go!zilla 3.5

Freeware. Das geniale Tool fängt alle Downloads ab, die im Browser ausgelöst werden, und kümmert sich um die Übertragung der Dateien auf die Festplatte. Mehrere Dateien lassen sich gleichzeitig beziehen, während alle nachfolgend markierten Files in der Warteschlaufe landen. Mit Scheduler, Katalogisierungssystem und Update-Reminder, der auf neue Versionen einmal bezogener Programme hinweist. E

HS Euro-Kalkulator 2.31

Freeware. Der kostenlose Euro-Kalkulator rechnet Währungen untereinander und in den Euro um. Dabei berücksichtigt das Tool alle am Euro beteiligten Währungen und zusätzlich einige Muß-Währungen wie Dollar oder Pfund. D

IrfanView 3.02

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

MyFonts 3.5

Äußerst vielseitige Schriftenverwaltung mit Install-Preview, Gruppenbildung und Katalogdruck. E

Netscape Communicator 4.51 Deutsch

Mit dem Netscape Communicator surfen Sie ganz komfortabel durch das Internet, nutzen den eingebauten E-Mail-Client, den Newsgruppen- Client und bearbeiten eine Homepage nach. D

Paint Shop Pro 5.03

Vom Kultprogramm Paint Shop Pro liegt nach langer Pause nun endlich eine neue Version vor. D

Paquet Builder 2.0.3

Freeware. Mit dem kostenlosen Packer lassen sich ZIP- und EXE-Archive anfertigen. Auch Programminstallationen in Form eines EXE-Pakets können mit dem Tool leicht generiert werden. E

SmartDraw 4.10 deutsch

SmartDraw ist ein hochwertiges Programm zum Anlegen von Mindmaps, Schaubildern, Ablaufdiagrammen und ähnlichen Kästchenbildern. Der Ausdruck kann in Postergröße erfolgen. Jetzt liegt endlich die deutsche Fassung dieser Shareware vor. D

ThumbsPlus 4.02-S

ThumbsPlus zeigt alle Bilder aus einem Verzeichnis in der Thumbnail-Vorschau an, bearbeitet Bilder nach, stellt eine Slideshow zusammen und bietet auch verschiedene Internet-Funktionen. E

WinAMP 2.23

Der derzeit populärste MP3-Player aus dem Internet mit Skin-Support, vielen Anzeige-Optionen, Playlisten und der Option, Plug-ins einzuklinken. E

WinZip 7.0 deutsch

WinZip ist wohl DIE Packershell überhaupt. Selbst Einsteiger können mit diesem Programm ganz schnell ZIP-Archive schnüren und auch wieder auspacken. D

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, Lessingstraße 1, 76530 Baden-Baden.

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

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

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

PC & Musik



PC & Musik 2/98 9,90 DM | PC & Musik 3/98 9,90 DM | PC & Musik 4/98 9,90 DM | PC & Musik 5/98 9,90 DM | PC & Musik 6/98 9,90 DM



PC & Musik 1/99 9,90 DM | PC & Musik 2/99 9,90 DM | PC & Musik 3/99 9,90 DM | PC & Musik 4/99 9,90 DM | PC & Musik 5/99 9,90 DM

PC & Musik Extra



PC & Musik Extra 1 16,90 DM

Shareware Light



Shareware Light 5/97 16,90 DM | Shareware Light 6/97 16,90 DM | Shareware Light 1/98 16,90 DM | Shareware Light 2/98 16,90 DM | Shareware Light 3/98 16,90 DM | Shareware Light 4/98 16,90 DM | Shareware Light 5/98 16,90 DM



Shareware Light 6/98 16,90 DM | Shareware Light 1/99 16,90 DM | Shareware Light 2/99 16,90 DM | Shareware Light 3/99 16,90 DM | Shareware Light 4/99 16,90 DM



Telefonische Bestellung!

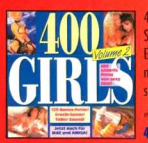
Montag – Freitag
von 8 bis 12 Uhr

0 72 21/ 26 03 20

Knallhart reduziert!

Ehemalig: ~~29,95~~

Jede CD nur noch 19,95



400 Fotos finden Sie auf dieser CD. Eine heiße Mischung mit dem blitzschnellen Viewer „FastView".

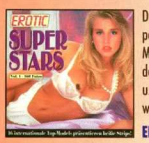
400 GIRLS Vol. 2





Super-attraktive Girls, die nicht nur auf Männer stehen, lassen die Hüllen fallen. Erotik vom Feinsten! 160 bzw. 154 Fotos.

HOT! Vol. 1
HOT! Vol. 2



Die Top-Models der Erotik-Szene, perfekt in Szene gesetzt vom Meisterfotografen H. Ormesher, dessen Arbeiten regelmäßig u. a. in PENTHOUSE veröffentlicht werden. 160 Fotos

EROTIC Super Stars.

SharePlay


SharePlay 4/97 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


SharePlay 5/98 16,90 DM


SharePlay 6/98 16,90 DM


SharePlay 1/99 16,90 DM


SharePlay 2/99 16,90 DM


SharePlay 3/99 16,90 DM


SharePlay 4/99 16,90 DM

HOT CDs


HOT CDs 1/97 12,90 DM


HOT CDs 3/97 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


Hot CDs 3/98 12,90 DM


Hot CDs 4/98 12,90 DM


Hot CDs 5/98 12,90 DM


Hot CDs 6/98 12,90 DM


HOT CDs 1/99 12,90 DM


HOT CDs 2/99 12,90 DM


HOT CDs 3/99 12,90 DM


HOT CDs 4/99 12,90 DM


HOT CDs 5/99 12,90 DM

PINK!


PINK! 6/97 19,80 DM


PINK! 2/98 16,90 DM


PINK! 3/98 16,90 DM


PINK! 4/98 16,90 DM


PINK! 5/98 16,90 DM


PINK! 6/98 16,90 DM


PINK! 1/99 16,90 DM


PINK! 2/99 16,90 DM


PINK! 3/99 19,80 DM

Internet online Sp.


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


Internet Onl. Spez. 4/98 16,90 DM

Internet Onl. Spez. 5/98 16,90 DM

Internet Onl. Spez. 1/99 16,90 DM

Internet Onl. Spez. 2/99 16,90 DM

Internet Onl. Spez. 3/99 16,90 DM

Shareware Light Sp.

Shareware Spez. 1/98 16,90 DM

Shareware Spez. 2/98 16,90 DM

Shareware Spez. 3 16,90 DM

Shareware Spez. 4 19,80 DM

Shareware Spez. 5 19,80 DM

Shareware Spez. 6 19,80 DM

Shareware Spez. 7 19,80 DM

Shareware Spez. 8 19,80 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

Telefonnummer

Kundennummer (falls vorhanden)

Datum

Unterschrift SRS/99

Lastschrift

VOLKSBANK BADEN-BADEN · RASTATT EG

662 900 00

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

30485920

05 1

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

05H

Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln

Erotik am PC





Jetzt im Zeitschriftenhandel!

Direkt-Bestellung unter 0 72 21 / 26 03 20 (Mo–Fr von 8–12 Uhr)



Die Streitmacht 1.0

Panzer im Gefecht

Nur wenige Monate nach dem Erscheinen der Wirtschaftssimulation „Die Smaragdmine“ legen Frank Meyer und Timo Keilhau bereits ihr nächstes Spiel vor. Wer sich auf „Die Streitmacht“ einläßt, der sollte fit sein, was die technische Ausstattung von Panzern anbelangt.



Der Spieler (links) hat das Gewicht seines Panzers genannt und dabei den Gegner (rechts) ausgestochen.

Jedes Kind kennt sie, die bunten Quartette, deren Kartenblätter je nach Art des Quartetts wahlweise Motorräder, Schnellboote, Insekten oder Zootiere zeigen. Die einzelnen Mitspieler finden auf den Karten viele Informationen wie etwa die Geschwindigkeit oder das Gewicht eines bestimmten Fahrzeugs vor. Beim Vergleich eines vom Spielführer ausgerufenen Wertes auf den Karten aller Mitspieler wird rasch die höchstwertige Karte gekürt. Deren Besitzer heimst dann alle anderen Karten ein.

Das Windows-Spiel „Die Streitmacht“ läßt diese Spielidee neu aufleben. Im Multimedia-Spiel, das mit 3D-gerendertem Intro und gänsehautbereitender Marschmusik aufwartet, liegen insgesamt 32 Karten vor, die Panzer, Flakgeschütze und mobile Stellungen zeigen. Diese 32 Karten werden so verteilt, daß der Spieler und der Computergegner jeweils die Hälfte erhalten. Anschließend kann der erste Zweikampf sofort beginnen.

Der Spieler, der sich der Vermehrung seiner Streitmacht widmet, deckt eine seiner Karten auf. Auf dem Bildschirm ist nun ein Foto des Panzers zu sehen – die Typenbezeichnung fehlt leider. Tabellarisch listet das Programm nun auch noch Motorleistung, Gewicht, Höchstgeschwindigkeit, Fahrbereich, Besatzung und maximale Kampfentfernung.



Ihr Panzer wurde leider vom Gegner zerstört

Per Mausklick auf eine der „Panzereigenschaften“ kann diese gegen den Gegner eingesetzt werden. Prompt deckt der Computergegner seine Karte auf. Kann er in der gewählten Eigenschaft übertrumpft werden, so gilt er als besiegt, und die Karte wechselt in den Besitz des Spielers über. Anschließend darf der Spieler noch einmal einen Schuß ins Blaue abfeuern. Unterliegt der Spieler allerdings, so übernimmt der Computergegner das Heft der Handlung.

Es macht Spaß, mit den Leistungen seiner Panzer anzugeben. Allerdings bekommt man ziemlich schnell heraus, welche Werte besonders gut sind und dem Gegner fast immer das Benzin aus dem Tank lassen. Hinzu kommt, daß der Gegner vor allem in der einfachen Schwierigkeitsstufe ziemlich dämlich ist, weil er oft mit Zahlen kämpft, die niemandem imponieren können. Das Spiel ist beendet, sobald sich alle 32 Karten im Gewahrsam eines Spielers befinden.

Die Light-Version bietet im Gegensatz zur normalen Shareware-Version das komplette 3D-Intro sowie mehr Schwierigkeitsgrade anstelle von nur einem. Außerdem entfallen die lästigen Sprachhinweise, die zum Registrieren animieren sollen. Die Light-Version versteht sich als Vollversion, muß also nicht registriert werden. Die reguläre Vollversion für 30 Mark bietet allerdings animierte Zwischenszenen, einen Einheiten-Editor zum Bearbeiten der Karten und mehr Sprachsequenzen.

Die Streitmacht 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Frank Meyer, Steinweg 75, 31535 Bordenau-Neustadt
E-Mail:	FrankMeyer1@compuserve.com
Internet:	www.spielen.com und www.streitmacht.de
Sprache:	Deutsch







Auf Fotosafari mit Andreas Bouloubassis

Nackte Tatsachen

Nacktfotos mit Niveau vor den Kulissen mediterraner Landschaften – der reisende Journalist und Fotograf Andreas Bouloubassis hat ein Faible für fotografierte Akte, die sich wohltuend vom Einheitsbrei der Studioknipser abheben. Nach dem großen Erfolg der Fotosammlung in der letzten SharePlay legen wir in dieser Ausgabe noch einen drauf.









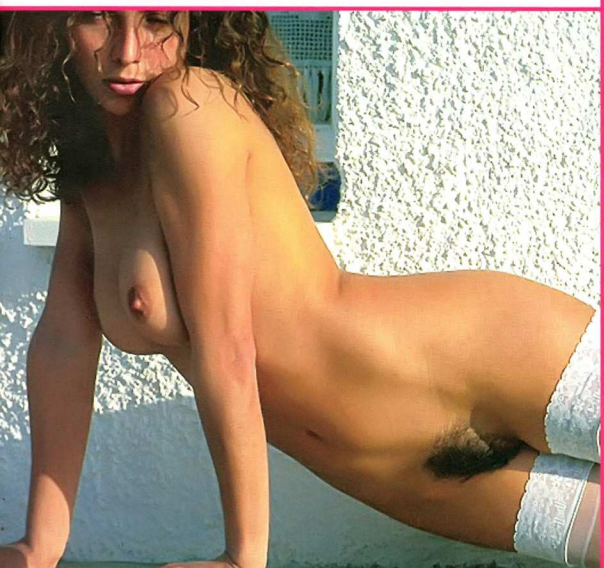


Die Leser unseres Schwestermagazins PINK! kennen ihn schon lange, den reisenden Reporter mit dem dunklen schulterlangen Haar und dem verwegenen Jeff-Goldblum-Lächeln. Andreas Boulou-bassis macht, wovon wir alle träumen. Er fährt in der Weltgeschichte herum, erlebt die tollsten erotischen Abenteuer und verkauft anschließend die dazu passenden Dias und Reportagen. In der PINK! erscheinen alle zwei Monate mindestens zwei neue Geschichten des modernen Sextouristen. Ganz egal, ob er Italiens Vespa-Girls aus der Reserve lockt, mit meerestauglichen Badewannen ein Rennen vor Vancouver mitmacht oder seine Tauchlehrerin am Sinai verführt – so etwas gab es schon lange nicht mehr, das ist ein Lese- und Schauvergnügen der ganz besonderen Sorte.

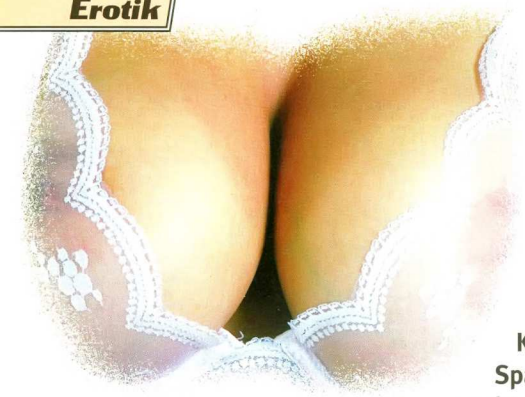
Damit nicht nur PINK!-Leser in den Genuß der sündigen Fotos kommen, hat Andreas noch einmal in seiner Dia-Sammlung gewühlt und uns 50 hochwertige Aufnahmen zur Verfügung gestellt, die bislang noch nicht von uns veröffentlicht wurden – auch in der PINK! nicht. Die JPEG-Aufnahmen sind in der Heft-CD in einem komfortablen Viewer eingebunden, der alle Motive per Doppelklick in der Originalauflösung zeigt.







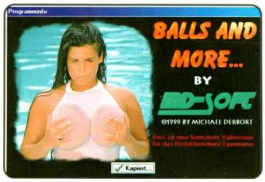




Erotische Vollversionen

Das pralle Glück

Drei erotische Vollversionen stehen diesmal auf unserem Programm. Wer mit ein paar Kumpels vor dem Rechner sitzt, hat bestimmt Spaß an den harmlosen Spielen, bei denen Sie mit nackten Tatsachen für Ihr Geschick belohnt werden.



Balls and More 1.0

Das Erotikspiel Balls and More setzt eine Windows-Auflösung von 800x600 mindestens in Hi-Color voraus. Zusätzlich belegt das Programm etwa 17 Megabyte auf der Festplatte.

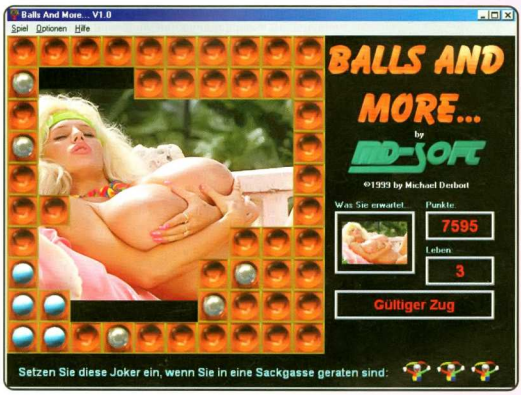
Das Programm lädt ein Spielbrett mit einem Raster aus 10 mal 10 Mulden. Zu Beginn einer neuen Partie werden bereits fünf silberne Kugeln auf dem Brett abgelegt, die fortan nicht mehr bewegt werden können. Um nun ein Erotikfoto einsehen zu können, das sich hinter dem Spielbrett verbirgt, muß der Spieler ein klein wenig Gehirnschmalz einsetzen.

Per Mausklick in eine der Mulden hinein kann der Spieler eine eigene Kugel ablegen. Damit ist der erste Zug getätigt, und jetzt geht es um die Wurst. Die nächste Kugel muß zwingend direkt in ein Nachbarfeld hineingelegt werden. Das ist bei den nachfolgenden Kugeln nicht anders, nur daß sich die Nachbarregel stets auf die direkt zuvor abgelegte Kugel bezieht. Schafft es der Spieler, fünf Kugeln in eine Reihe zu legen, so lösen sie sich auf und geben den Blick auf den darunterliegenden Bildausschnitt frei. Das Ziel des Spiels ist es, das ganze Bild freizulegen. Dabei muß man aber geschickt an den silbernen Kugeln vorbei lavieren und außerdem darauf aufpassen, daß man sich mit den eigenen Kugeln keine Sackgasse baut. Im schlimmsten Fall darf man einen von drei Jokern einsetzen. Sie erlauben es dem Spieler, die aktuelle Reihe abzubrechen und mit der Kugelplazierung an einer anderen Stelle wieder einzusetzen. Werden alle Felder aufgedeckt, so ist das Erotikfoto in voller Auflösung zu sehen – und die nächste Runde wird geladen. Geht die ungewöhnliche Patience nicht auf, so verliert der Spieler eines von fünf Leben. Damit man bereits beim Ablegen der Kugeln etwas zu schauen hat, zeigt Balls and More stets eine kleine Vorschau auf das versteckte Aktmotiv in seinem Programmfenster an.

Aber Erotik ist nicht alles. Für jede abgelegte Kugel erhält der Spieler Punkte, die im Score hochgezählt werden. Wer es mit ruhiger Hand geschafft hat, der Erotik zu trotzen und sich ganz auf die Kugeln zu konzentrieren, der darf sich am Ende der Partie mit Namen und Punktestand in den Highscore eintragen. Der hält die Namen der besten fünf Spieler fest, so daß es eine Herausforderung ist, immer wieder aufs neue den eigenen Score zu schlagen.



Oh Baby, du klickst so männlich ...



Wer kann sich da noch auf seine Kugeln konzentrieren?.



Diese Partie ist wohl nicht mehr zu lösen – zu viele Mulden sind noch leer, aber nicht mehr erreichbar.

zur Verfügung zu stellen.

Um die schöne Nackte wieder zusammenzusetzen, die so brutal in ihre Einzelteile zerlegt wurde, muß der Spieler mit Bedacht selbst Hand anlegen. Schiebt er einen Puzzlestein mit der Maus auf einen anderen Ausschnitt, so wechseln die beiden Bildbereiche sofort ihren Platz. Auf diese Weise ist es möglich, Busen und Po dahin zu befördern, wo sie der Natur nach hingehören.

Hat man es geschafft, eines der Bilder wieder zum Original zusammenzukitten, so kann es mit dem Button „Mischen" noch einmal durcheinandergewirbelt werden. Oder man lädt mit „Neues Bild" ein weiteres Motiv zum hemmungslosen Puzzlen.

Autor: Jürgen Wieland, WISTec Internet-Service, Postfach 1241, 79657 Wehr

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels läßt sich per Menübefehl anheben, indem die Anzahl der ausliegenden silbernen Kugeln auf 10 oder 20 erhöht wird. Außerdem kann das Spiel so manipuliert werden, daß die Bildausschnitte sofort, erst nach zehn abgelegten Kugeln oder sogar erst am Ende der Partie aufgedeckt werden.

Die Vollversion von Balls and More ist mit 100 Aktfotos der Sparte „Große Busen" ausgestattet. Alle Motive sind dabei in eine DLL eingelinkt, so daß es nicht möglich ist, am Spiel vorbei Einblick in die Bilder zu nehmen.

Autor: Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel

Minipuzzle

Im Minipuzzle sind fünf aufregende Erotikbilder versteckt, von denen eins zu Beginn einer neuen Partie in neun Quadrate zerschnitten wird – die mischt das kleine Spiel ordentlich durch, um sie dann als Puzzle





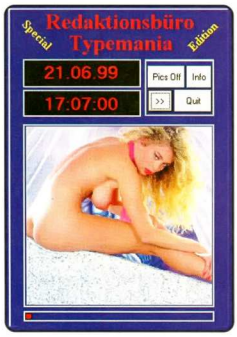
Das Minipuzzle zerlegt ein Aktfoto in lauter kleine Fotoschnipsel.

Picture Watch

Picture Watch ist ein kleines Tool, das Ihnen das aktuelle Datum und die Uhrzeit mitteilt, sobald es geladen wird.

Zusätzlich zeigt es in seinem Fenster eines von 59 Aktfotos an, das im minütlichen Abstand automatisch gegen ein neues Motiv ausgewechselt wird. Wer genug Platz auf dem Bildschirm





Wie spät ist es eigentlich? Und wer schaut hier schon auf die Uhr?

hat, der schiebt diese ganz „spezielle" Uhr in eine Ecke und kann sich eine Stunde lang an minütlich wechselnden Damen ohne Kleidung erfreuen. Mit dem Pfeilbutton ist es aber auch möglich, manuell durch den Bestand zu wechseln.

Ein Klick mit der linken Maustaste in das Bild hinein vergrößert übrigens den anvisierten Ausschnitt. Wird dabei die Shift-Taste gedrückt, so kann die Ansicht auch wieder verkleinert werden. Bei gedrückter rechter Maustaste kann das Bild innerhalb seines Rahmens bewegt werden.

„Pics Off" blendet den Bildbereich aus der Uhr aus, falls der Chef oder die Ehefrau den Raum betreten. Mit „Quit" wird die Uhr wieder geschlossen.

Autor: Jürgen Wieland, WISTec Internet-Service, Postfach 1241, 79657 Wehr

Shareware: Die heiße Schießbude

In dieser Shareware-Version schießen Sie mit der Maus in zwei Levels auf animierte Zielscheiben, die langsam von links nach rechts über das Programmfenster rollen. Das Problem ist, daß der Spieler in der virtuellen Schießbude nur 15 Schuß Munition zur Verfügung hat. Pro Treffer bekommt er immerhin 10 Punkte zugesprochen – und alle 100 Punkte gibt es weitere zehn Schuß Munition gratis dazu. Das bedeutet allerdings auch, daß Sie höchstens fünfmal danebenschießen dürfen, ansonsten ist das Spiel gleich wieder vorbei. Für all die Plackereien wird der Spieler gut entlohnt: Bei 500, 800, 1200, 1700, 2200, 3000 und 3500 Punkten wird Ihre Zielgenauigkeit mit einem heißen Bild belohnt.

Die Vollversion mit vielen weiteren Levels kostet 25 Mark.

Autor: Jürgen Wieland, WISTec Internet-Service, Postfach 1241, 79657 Wehr



Vollversion: Erotischer Euro-Umrechner

Der Euro kommt – und zwar bald! Das kleine Tool rechnet Mark-Beträge schnell und sicher in Euro um – und umgekehrt. Dabei unterhält Sie das Programm mit kessen Erotikfotos, die bei jedem Neustart der Software ausgetauscht werden.

Autor: Mario Ihm



Neue Einarmige Banditen

Das Glück auf Rollen

In jedem Casino stehen Sie, die Groschengräber, die einem binnen weniger Stunden ein ganzes Vermögen abnehmen können. Viele Programmierer haben anscheinend bereits so viel Geld in den Slotmachines gelassen, daß sie nun eigene Einarmige Banditen programmieren müssen, um die Kasse wieder aufzubessern.



Hurra – gleich auf zwei Paylines gewonnen!

777 Slots 1.2

Für Einsteiger lohnt sich der Einsatz dieser virtuellen Slotmachine. Sie bietet ein Display mit drei Rollen und fünf Paylines an. Das bedeutet, daß es pro Dreh (Spin) gleich fünf Gewinnmöglichkeiten gibt – wenn der Spieler nur genügend Geld auf drei waagerechte und zwei diagonale Paylines gesetzt hat. Jede Payline kann mit bis zu fünf Münzen „bewettet" werden, so daß maximal 25 Münzen auf einmal im Spiel sind. 777 Slots überzeugt mit wirklich phantastischen 3D-Animationen der Symbole, die auf den Rollen zu sehen sind. Da tanzt die rote Sieben im Kreis, während die Glocken bimmeln und die BAR-Balken ständig die Farbe wechseln.

Leider gibt es bei diesem so schön anzusehenden Spiel nur wenig Gewinnkombinationen – nur sechs sind es an der Zahl. Drei gleiche Symbole müssen schon zwingend zusammenkommen, um Kohle abzustauben. So etwas wie die Kirsche, die in anderen Automaten bereits als Einzeltäter ein Almosen



Die Sieben kann auch als Joker eingesetzt werden, der andere Symbole ersetzt.

lockerschlagen kann, gibt es hier leider nicht. Um die Gewinnchancen zu erhöhen, fungiert immerhin die Sieben als „Wild Symbol", das alle anderen Symbole gegebenenfalls ersetzen kann.

Der Gewinn, den der Spieler bei 777 Slots erzielt, kann bei einer Parte Let it Ride Blackjack gleich wieder riskiert werden. Zusätzlich ist es möglich, den progressiven Jackpot des Spiels zu knacken. Zu diesem Zweck müssen aber drei Bonus-Pool-Symbole nebeneinander auf dem Bildschirm zu stehen kommen. Wandern nur zwei dieser Symbole an den Anfang einer Payline, so erhält man immerhin eine 1:5-Chance darauf, den Pool per Mausklick auf eines von fünf verdeckten Feldern abzugreifen.

Die Testversion darf nur fünfmal gestartet werden. Sie schaltet sich aber auch aus, wenn bereits vorher 500 Spins erreicht wurden.

777 Slots 1.2

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

2x Cherry Slots 1.2

Cherry Slots ist ein Einarmiger Bandit, dem man auf den ersten Blick gar nicht ansieht, wieviel Pfeffer er hat.

Das Spiel besteht aus einem Display mit neun Rollen, die jeweils nur ein einzelnes Symbol zeigen und die sich autark drehen. Der Zocker, der virtuelles Geld auf diese Rollen setzen möchte, kann gleich acht Paylines auf einmal bedienen. Jede Payline nimmt dabei bis zu acht Münzen entgegen, so daß maximal 64 Münzen auf einmal gesetzt sind.

Sobald ein neuer „Spin" eingeleitet wird, schluckt die Maschine das investierte Geld und setzt die Rollen für kurze Zeit in Bewegung. Dabei erinnert das Programm an einen echten videoanimierten Einarmigen Banditen, wie er immer häufiger in den Casinos zu sehen ist.

Kommt es bei Cherry Slots zu einem Gewinn, so kann er gleich wieder riskiert werden – in einem Bonusspiel namens „Double or nothing". Hierbei wird ein Kartenspiel mit 52 Karten gut durchgemischt, um anschließend die ersten 24 Karten verdeckt auf dem Monitor auszulegen. Per Mausklick auf eine Karte wird diese umgedreht – ihr Wert bestimmt nun umgehend über Sieg oder Nie-



Die möglichen Gewinnkombinationen von Cherry Slots können sich sehen lassen.

derlage. Der nur einmal vorkommende Joker verzehnfacht den Gewinn. Ein As verdreifacht ihn, und jedes Bild verdoppelt ihn. Bei einer 8, einer 9 und einer 10 bleibt alles, wie es ist, bei einer 7 verliert man die Hälfte seines Gewinns, und von der 2 bis zur 6 ist das ganze Geld futsch. Der Zocker kann dieses Spiel so lange immer wieder neu bedienen, bis er seinen Gewinn verspielt hat. Stört dieses Bonusspiel, so läßt es sich auch ausschalten.

Damit es bei der Slotmachine nicht allzu oft zu einer Gewinnausschüttung kommt, drehen sich übrigens ein paar Zitronen und Piratenflaggen auf den Rollen mit. Sie haben keinen Wert und lassen sich auch zu keiner Gewinnkombination zusammenfügen – sie stören einfach nur und stellen die Gewinnausschüttung auf etwa 110 Prozent ein. Das bedeutet letztendlich, daß man auf lange Sicht bei diesem speziellen Automaten nur gewinnen kann. Bei „echten" Automaten liegt der Wert knapp unter 100 Prozent und verführt deswegen Wahrscheinlichkeitsmathematiker zu der kernigen Aussage: „Die Maschine gewinnt immer."

Bei Cherry Slots gibt es viele Möglichkeiten, das eigene Konto etwas aufzubessern. So kann man die Rollen gezielt mit der Leertaste anhalten, wenn sie sich gerade drehen. Dabei wird auch gleich der animierte Leuchtbalken im „Skill Stop Feature" eingefroren. Der saust nämlich in den sechs Buchstaben des Wortes CHERRY hin und her. Schafft man es, diesen Leuchtbalken so anzuhalten, daß alle Buchstaben illuminiert sind, so bekommt man seinen Einsatz zurück, und alle potentiellen Gewinne aus der entsprechenden Runde werden verdoppelt.

Ein weiteres Spiel im Spiel ist das All-Fruit-Feature. Es zahlt den Einsatz mit der Quote 1:20 zurück. Wer demnach je acht Münzen auf die acht Paylines gesetzt hat, bekommt als Gewinn 1.280 Credits ausbezahlt. Dies natürlich nur dann, wenn alle neun Rollen ein Fruchtsymbol zeigen – und nix anderes.

Ein wenig mühsamer ist es, sich an die verschiedenen Boni heranzupirschen. Eine lukrative „Cherry Roll" gibt es etwa stets dann, wenn man sechs Kirschen außerhalb des Rollenbereichs abgearbeitet hat. Eine der verkleinert abgebildeten Kirschen verschwindet immer dann, wenn die ersten beiden Symbole auf einer Payline durch Kirschen belegt werden. Kommt es im Automaten zu einem Kirschen-Dreier, so verschwinden auch in der „Cherry Roll" drei Kirschen.

Schafft man es, eine Payline mit drei einfachen Bar-Symbolen zu füllen, so gewinnt man einen „Bar Roll": dabei handelt es sich um sieben Gratis-Spins, für die kein Einsatz zu leisten ist.

Bleibt noch der „Bell Pool", bei dem es sich um einen progressiven Geldpool handelt, der mit 100 Credits startet. Erscheinen zwei Siebenen auf dem Schirm, so erhöht sich der Wert des Pools um zehn Zähler. Für eine Sieben genau auf der mittleren Rolle gibt es sieben Credits extra. Um den „Bell Pool" zu gewinnen, müssen drei kleine Glockensymbole gelöscht werden. Jedesmal, wenn der Automat drei Glocken auf einer Payline vereint, verschwindet eines der kleinen Symbole außerhalb des Feldes.

Haben wir noch etwas vergessen? Bestimmt. Je mehr Siebenen zugleich auf den einzelnen Rollen zu sehen sind, um so mehr Bonuspunkte gibt es. Auch dann, wenn die Siebenen noch nicht einmal eine geordnete Reihe ausbilden.

2x Cherry Slots ist auf jeden Fall ein Einarmiger Bandit, der mit allen Wassern gewaschen ist und der sehr viel Abwechslung bietet. Echte Zocker – und alle, die es werden wollen – können sich mit der Maschine perfekt auf den nächsten Casino-Besuch vorbereiten. Die Testversion weist nur eine Einschränkung auf: Nach jeweils 50 Spins beginnt das Spiel von vorn, und der eigene Geldscore ist futsch.

SuperFruit 1.0

Der DirectX-Automat spendiert seinem Spieler 100 Credits, von denen pro Partie stets fünf Münzen gesetzt werden. Superfruit ist ein Automat mit nur einer einzelnen Payline, auf der Symbole wie Äpfel, Bananen, Kirschen oder Zitronen zur Ruhe kommen. Acht Gewinnchancen gibt es, um zu Geld zu kommen. Das läßt sich auf einer Risikoleiter gleich wieder riskieren – doppelt oder nichts heißt hier das Motto. Einige Bonusspiele wie der Feature Stop, Gamble & Collect oder das Chance Reel verschärfen die Spannung am Bildschirm noch. Auch durch den Einsatz der Funktionen Nudge (einzelne Rollen werden nach dem Stillstand vor- oder zurückgedreht) und Hold (eine Rolle läßt sich für dem nächsten Dreh festhalten) bekommt das Spiel noch mehr Drive.



Sieht schön aus, ist aber etwas behäbig – SuperFruit.

Beschämend ist allerdings, daß die Testversion nur müde 10 Spins erlaubt, bevor sie neu gestartet werden muß.



Neun Symbole drehen sich einzeln, sobald der Hebel umgelegt wird.

2x Cherry Slots 1.2

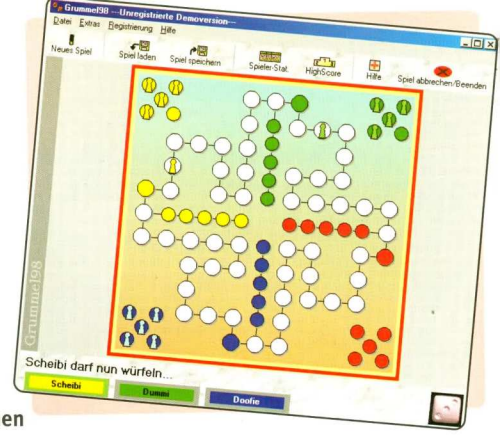
System:	Windows 95
Autor:	Ultisoft, PO Box 5015, Central Point, OR 97502, USA
E-Mail:	support@ultisoft.com
Internet:	www.ultisoft.com
Sprache:	Englisch
Preis:	20 $
Tip:	

SuperFruit 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	GWME Software
E-Mail:	gwme@kagi.com
Internet:	http://freespace.virgin.net/gary.smith3/index.htm
Sprache:	Englisch
Preis:	10 $
Tip:	

Grummel 98 1.0

Mies gelaunt



Das klassische Brettspiel Mensch Ärgere Dich Nicht in einer neuen Interpretation für den Computer: Grummel 98 hat endlich einmal den Mumm, den Oldie ein kleines bißchen zu renovieren. Ein bißchen Mehr wäre auch nicht schlecht gewesen.

Grummel 98 ist ein neues Brettspiel für Windows, das deutliche Anleihen beim großen Klassiker Mensch Ärgere Dich Nicht nimmt. Im Spielmodus „Classic" sind Unterschiede überhaupt nicht auszumachen. Maximal vier Mitspieler scheuchen ihre jeweils vier Figuren um das Brett herum, um sie so schnell wie möglich auf die geschützten Zielfelder zu befördern. Unterwegs kann man sich gegenseitig schmeißen, daß es eine Freude ist: Kippt dabei eine Figur ganz kurz vor dem rettenden Ziel vom Brett, so macht das Spiel seinem Namen ganze Ehre – der Geschmissene beginnt plötzlich voller Inbrunst zu grummeln. Gewonnen hat natürlich auch beim Computerspiel derjenige, der es als erster schafft, alle seine Figuren auf die Zielfelder zu befördern.

Das Computerspiel bietet eine nette Optik, animierte Spielfiguren und eine Handvoll stimmiger Soundeffekte. Eine Top-15-Highscore-Tabelle nimmt den Punktestand der besten Schmeißer entgegen, während eine Spielstatistik aufzeigt, wer wann wo wie oft gewonnen hat. Wer in Zeitstreß gerät, der kann eine laufende Partie auch speichern, um sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder fortzuführen.

In den Spieleinstellungen lassen sich außerdem die Farben neu einstellen und die Blinkraten der gerade aktiven Figuren manipulieren. Um sich mehr vom jahrzehntealten Original abzuheben, hätte man sich an dieser Stelle eine Handvoll frischer, neuer Sonderregeln gewünscht. Etwa eine Extrarunde, die zu laufen ist, wenn man es einmal versäumt hat, den Rausstellplatz nach einer Sechs gleich wieder freizumachen. Oder ein Extra, daß die Kontrahenten auf dem Brett in entgegengesetzte Richtungen laufen läßt. Es ist zu schade, daß die Programmierer mit ihren „Interpretationen" immer wieder viel zu dicht am Original bleiben und es einfach versäumen, eigene Akzente zu setzen.



Auf diesem Brett finden 16 Felder mehr als üblich Platz.



Die klassische Variante des Brettspiels.

16 Spielfelder mehr zum Schmeißen

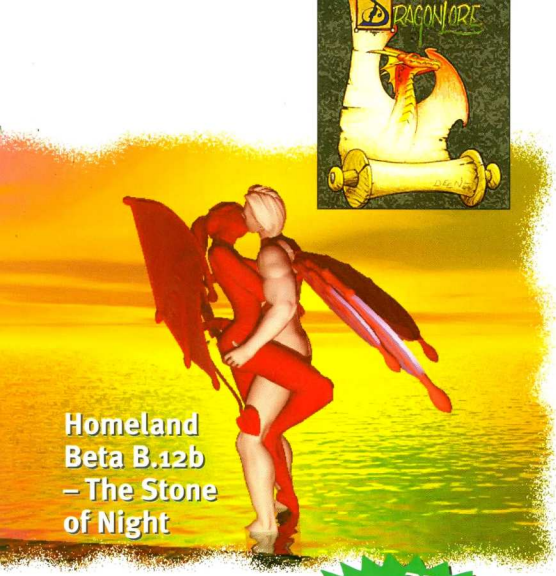
Immerhin gibt es bei Grummel 98 neben dem klassischen Modus auch noch zwei andere Spielvarianten. Bei der „DeHa-Variante 5" nutzt jeder Mitspieler gleich fünf anstelle von nur vier Figuren. Das Brett wurde außerdem erweitert, so daß es 16 Felder mehr aufweist als üblich. Diese 16 Felder mehr sind auch in der „DeHa-Variante 4" vorhanden – hier verfügen die Spieler aber wieder nur über vier Figuren.

Ein Wunsch an zukünftige Versionen ist es sicherlich auch, die Spielerzahl nach oben hin variabel zu gestalten. Wir haben bereits Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Klone gesichtet, die auf fünf oder sechs Mitspieler ausgerichtet sind und dementsprechend ein fünf- oder sechseckiges Spielbrett zur Verfügung stellen.

Die Testversion von Grummel 99 weist übrigens nur eine einzelne Einschränkung auf: Das aktuelle Spiel wird automatisch beendet, sobald einer der Kontrahenten drei Steine in sein Zielfeld hineinbewegt hat.

Grummel 98 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Daniel Hoffmann Golmer Straße 30 13585 Berlin
E-Mail:	info@DeHa-Software.de
Internet:	www.DeHa-Software.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	22,– DM
Tip:	###



3D-Rollenspiel – 110 MB als Freeware

Der Stein der Nacht

Homeland ist ein beeindruckend vielseitiges 3D-Rollenspiel, das in der Beta-Version kostenlos verschenkt wird. Die neue „offene" Beta B12 erlaubt es, volle drei Levels des ersten Dungeons zu spielen.



Jetzt gibt's aber mächtig etwas auf die Mütze.

Korr ist ein junger Schäfer, der in einem kleinen Dorf auf dem Lande lebt. Zu gerne würde er ein Mädchen aus dem Nachbargehöft heiraten. Doch dafür fehlt dem jungen Mann das notwendige Geld.

Im mittelalterlich-feudal geprägten Fantasy-Rollenspiel führt der Spieler Korr und seinen getreuen Hund mit der Maus durch das dreidimensional dargestellte Dorf. Sehr schöne Bewegungsabläufe in 3D sorgen für optische Effekte, während die automatisch mitgeschriebene Automap die Orientierung erleichtert. Auf den anderen Farmen, beim örtlichen Heiler, beim Bäcker, beim Fleischer oder beim Händler trifft Korr auf weitere Dorfbewohner, mit denen er sich per rechtem Mausklick anregend unterhalten kann. Dabei lernt der Spieler mehr über die einzelnen Charaktere der Dorfgemeinschaft, erfährt aber auch, daß niemand einen lukrativen Job zu vergeben hat. Immerhin bekommt Korr ein Jagdmesser vom Kürschner geschenkt, der seiner im Wald von bösen Tieren aufgefressenen Frau nachtrauert – und ein Goldstück für jede abgezogene Schlangenhaut bezahlt. Immerhin erfährt Korr bei seinen Recherchen, daß eine fremde Reisende in der örtlichen Kneipe aufgetaucht ist. Sie wird es sein, die Korr seinen ersten bezahlten Auftrag gibt. Er soll im Süden des Dorfes die Katakomben einer Ruine besteigen und den Stein der Nacht bergen.

Homeland ist ein beeindruckendes Rollenspiel, das den Spieler erst wegen der netten Geschichte und dann aufgrund des soliden Gameplays begeistert. Problemlos steuert man Korr – und später alle sich ihm anschließenden Figuren – durch die Landschaft, um dabei stets gespannt aufzupassen, was wohl als nächstes passiert.

Kommt es zu Auseinandersetzungen, so hoffen die Spieler darauf, daß ihre angelegte Rüstungen gut genug sind und die Waffen ausreichend Schlagkraft besitzen. Diese Ausrüstungsgegenstände werden wahlweise im Rucksack mitgeführt oder direkt am Körper getragen. Zwei passende Übersichtsfelder zeigen dabei stets auf, welche Dinge gerade im Besitz von Korr und seinen Freunden sind.

Gelungen sind auch die vielen Zaubersprüche, die erst erlernt werden müssen, um sie gegen einen Gegner anwenden zu können. Doch das Verkloppen von wunderlichen Monstern ist nicht das Hauptziel des Rollenspiels. Hier geht es wirklich darum, Missionen zu erfüllen, um genug Geld zu sammeln. Das ist bereits vor der Hochzeit dringend nötig, um Korr mit wichtigen Ausrüstungsgegenständen aus dem Dorf zu versorgen.



Wie geht es unserem Helden? Die Statusanzeige gibt Rapport.

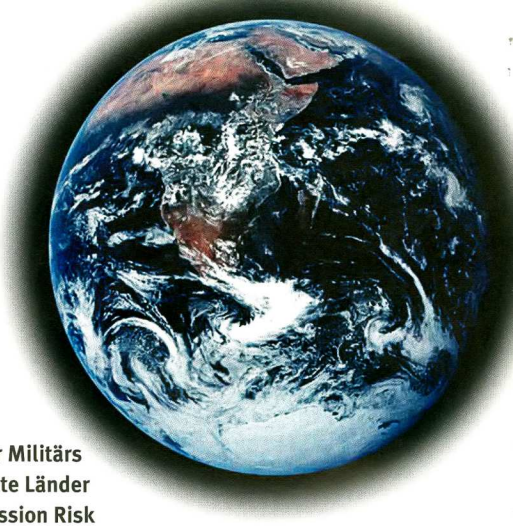
Die offene Beta-Version von Homeland bietet die ersten drei Levels des ersten Dungeons sowie das kleine Dorf zum Erkunden an, in dem Korr wohnt. Die fertige Fassung des Spiels soll in einigen Wochen oder Monaten als reguläre Shareware auf den Markt kommen und acht Städte mit vielen Ruinen, Burgen und Dungeons enthalten.

Homeland Beta B.12b – The Stone of Night

System:	Windows 95, Pentium-133, DirectX, 110 MB auf HD frei
Autor:	Steven J. Morris
E-Mail:	sjmorris@dragonlore.com
Internet:	www.dragonlore.com
Sprache:	Englisch
Preis:	noch Freeware
Tip:	✌✌✌✌✌

Mission Risk 2.01

Die Hobby-EROBERER



Risiko: Die ganze Welt steht auf dem Spiel, wenn ein paar Militärs die Muskeln spielen lassen und mit Armeen in benachbarte Länder einmarschieren. Bis zu sechs Kontrahenten dürfen bei Mission Risk um die Weltherrschaft streiten – ein irrer Spaß für viele Stunden.

Mission Risk erinnert von der Konzeption her an das alte Brettspiel Risiko, das vor allem kampfeslüsternen Jünglingen so manche durchspielte Nacht beschert hat. Im Computerspiel dürfen bis zu sechs Spieler gegeneinander antreten, die bei Bedarf aber auch deaktiviert oder vom smarten Computer geführt werden können. In den Voreinstellungen wird festgelegt, mit wieviel Armeen und mit welcher Farbe die Militärs starten und ob es zur Verteilung geheimer Missionen kommen soll – ansonsten muß stets gleich die ganze Welt erobert werden, um zu gewinnen.

Mission Risk zeichnet zu Beginn einer neuen Partie die Kontinente mit Ländergrenzen auf den Schirm. Die Länder werden dann auf zufälliger Basis an die Mitspieler verteilt und entsprechend eingefärbt. Dann beginnt es prompt, ernst zu werden. Der Spieler, der nun an der Reihe ist, erhält auf der Basis der Anzahl ihm gehörender Ländereien neue Armeen zugeteilt, die er ganz bequem mit der Maus auf einzelne Länder verteilen kann. Ein aktiver Angriff auf die Nachbarn wird nun immer dann möglich, wenn sich in einem Land mindestens zwei Armeen aufhalten – eine hält die Stellung, eine greift an.

Kommt es zu einem Konflikt, so wird der Kampf ganz unblutig ausgewürfelt. Angreifer und Verteidiger verlieren dabei Armeen, die gleich vom Feld genommen werden. Hat der Verteidiger keine Kämpfer mehr in der Reserve, so verliert er das Land an die angreifenden Armeen, die prompt einmarschieren.



Zu Beginn einer Partie werden die Ländereien per Zufallsauswahl an die Mitspieler verteilt.

Solange ein Zug währt, kann der Spieler immer wieder neu angreifen. Im Anschluß an alle kriegerischen Aktionen darf der Spieler noch Armeen verschieben und schlußendlich die Würfel an den nächsten Mitstreiter weiterreichen. Um auf Dauer im herrlich bunten



Bereits nach wenigen Spielzügen haben die Spieler einzelne Kontinente erobert.

Spiel zu punkten, müssen ganze Kontinente besetzt werden – das sorgt für Extraarmeen, die dem „Besitzer" pro Runde zugeteilt werden. Auch die Karten, die pro Runde an einen siegreichen Feldherren verteilt werden, lassen sich im Dreierpack in Armeen umwandeln.

Da die Computergegner recht intelligent vorgehen, lassen sich mit Mission Risk wirklich spannende Partien ausfechten, bei dem allein das strategische Geschick – und manchmal auch das Glück – das Zünglein an der Waage ist. Viele Optionen wie zufällig verteilte Extra-Armeen beim Start, die Übernahme sämtlicher Karten eines vollständig besiegten Gegners oder der Schnellkampf sorgen für Abwechslung bei einem Spiel, bei dem sich eh jede Runde von der vorhergehenden unterscheidet. Gelungen ist übrigens, daß Mission Risk auch im Netzwerk funktioniert und es so wirklich möglich wird, sich mit sechs Freunden um die Welt zu prügeln.

Die Testversion läßt sich volle 21 Tage ohne Einschränkungen testen und muß erst dann bezahlt werden. Die nachfolgenden Versionen sollen übrigens mit einer zusätzlichen deutschen Benutzerführung und mit einer höheren künstlichen Intelligenz für die Computergegner ausgestattet werden.



Die optional vergebenen Missionen für die einzelnen Spieler lassen sich per Menübefehl abfragen.

Mission Risk 2.01

System:	Windows 95
Autor:	Universal Commerce Inc., PO Box 1816, Issaquah WA 98027, USA
E-Mail:	craig@missionrisk.com
Internet:	www.missionrisk.com
Sprache:	Englisch
Preis:	14,50 $
Tip:	♂♂♂♂♂

SharePlay-Entdeckung des Monats

Passage 3

Steine pflastern seinen Weg

Gekko Software möbelt nun bereits zum drittenmal den Brettspielklassiker Passage aus eigenem Hause auf. Die neue DirectX-Version überzeugt mit starken Spielvarianten, einer perfekten Multimedia-Kulisse und einem unschlagbaren Preis.



Auf geht's zu einer Partie Passage 3.

Es muß nicht immer gleich das blutrünstige Ballerspiel sein. Wer sich für ein paar Minuten am Rechner entspannen möchte, der findet auch am einfachen Brettspiel Gefallen, wenn es ihn nur angemessen zu unterhalten weiß.

Der Spaß an der Sache, der muß auch für die Jungs von Gekko Software stimmen. Gemeinsam brüten sie in Deutschland in einer umgebauten Scheune auf dem Land über neuer Software, die der Markt noch vertragen kann. Während einer der Programmierer immer wieder abkommandiert wird, um die neugierig an den Kabeln knabbernden Hofmäuse aus dem Rechnerzimmer zu vertreiben, machen die anderen mit so genialer Software wie etwa dem Cocktail-Ratgeber Kalua Cocktails oder dem Vokabeltrainer Vokabulator II auf sich aufmerksam.

Passage ist ein Brettspiel, das Gekko Software bereits zweimal auf den Markt gebracht hat – einmal in der DOS-Version und einmal in einer Fassung für Windows 3.1. Passage 3 für Win 95 verwendet die besten Elemente aus den beiden Vorgängern, bietet selbst aber auch völlig neue Spielelemente an.



In den Spieloptionen kann der Anwender das Grafikthema und das gewünschte Steinset selbst auswählen.

Alle Wege führen in den Highscore

Bei Passage 3 gilt es, insgesamt 72 verschieden gestaltete Steine auf dem rechteckigen Spielbrett abzulegen, die dem Anwender einzeln von der Software angereicht werden. Natürlich sind beim Ablegen gewisse Regeln zu befolgen, die das Ganze erschweren und erst den Reiz des Spieles ausmachen. Die wichtigste Regel ist, daß neue Steine nur an bereits ausliegende Steine angelegt werden dürfen. Und auch dieser Schritt gelingt nur dann, wenn die zukünftigen Nachbarn das gleiche Motiv (zwölf verschiedene) oder die gleiche Farbe (sechs verschiedene) aufweisen.

Zu Beginn einer neuen Partie liegt meistens ein einsamer grauer Jokerstein im Zentrum des Brettes aus. An einen solchen grauen Stein dürfen beliebige andere Steine angelegt werden. Weitere Jokersteine werden dem Spieler übrigens ab und zu auf zufälliger Basis aus dem Beutel angereicht. Dabei handelt es sich meistens um graue Steine, bei denen erschwerend zwei oder drei Seiten mit einer Farbe versehen sind – sie eignen sich ganz gut dafür, Verbindungen zwischen verschiedenen Farbsteinen auf dem Brett herzustellen. Ebenfalls als Bonusstein zu verwenden sind die Sterne, die nur selten im Spiel auftauchen. Sie fungieren als Bomben und erlauben es einem, nicht ganz so passend abgelegte Steine wieder vom Brett zu nehmen.

Passage 3 bietet verschiedene Regelwerke an, um für Abwechslung zu sorgen. Allen Spielvarianten ist allerdings gemein, daß der Anwender zu Beginn einer neuen Partie mit einer Handvoll Credits ausgestattet wird. Klickt der Spieler in der



Es kann losgehen. An die Seiten des Startjokersteins lassen sich Steine in vier Farben anlegen. Zu dumm, daß nicht vier, sondern sechs Farben im Spiel sind.



Dies ist der zweite von drei möglichen Steinsets passend zum Grafikthema Natur.

Folge auf ein Feld, das den aktuellen Stein gar nicht aufnehmen kann, so informiert ihn augenblicklich eine Sprachausgabe über diesen mißlichen Umstand. Zugleich wird dem Spieler ein einzelner Credit abgezogen – als Strafe für ungenaues Beobachten der gerade herrschenden Spielbrettsituation.

Kann ein Spielstein einmal nicht angelegt werden, so gibt man ihn am besten mit der rechten Maustaste gleich wieder zurück. Der Stein fliegt dann wieder in den virtuellen Beutel und wird zu einem späteren Zeitpunkt erneut ins Spiel gebracht. Wer allerdings leichtsinnig einen Stein zurückgibt, der bei etwas mehr Überlegung doch noch einen Platz auf dem Brett gefunden hätte, der zahlt für diese Unachtsamkeit gleich mit drei Credits. Sind alle Credits verbraucht, ist das Spiel sofort vorbei, und der unvorsichtige Steinepflasterer darf sich mit seinem mickrigen Punktestand in der Highscore-Tabelle verewigen.

Noch eine Sache vorab: Punkte bekommt der Spieler natürlich für jeden abgelegten Stein, wobei bei einigen Spielvarianten auch die Geschwindigkeit bei der Plazierung eine Rolle spielt. Besonders viele Punkte gibt es aber immer für das Legen einer Passage, die letztlich dem Spiel seinen Namen gegeben hat. Es gibt eine kleine und eine große Passage. Die kleine Passage entsteht, wenn der Spieler eine geschlossene Spielsteinreihe vom oberen zum unteren Brettrand aufzieht. Eine große Passage wird demnach von Steinen gebildet, die horizontal von der linken bis zur rechten Brettseite reichen. Gewiefte Spieler schaffen es somarkiert. Das Ziel ist es nun, diese speziellen Felder innerhalb einer fest vorgegebenen Zeit mit Steinen zu belegen. Sobald das letzte Feld bedeckt ist, wird der Level abgeschlossen und der nachfolgende geladen. Schafft es der Spieler nicht, seine Aufgabe in der ihm zur Verfügung stehenden Zeitspanne zu lösen, so darf



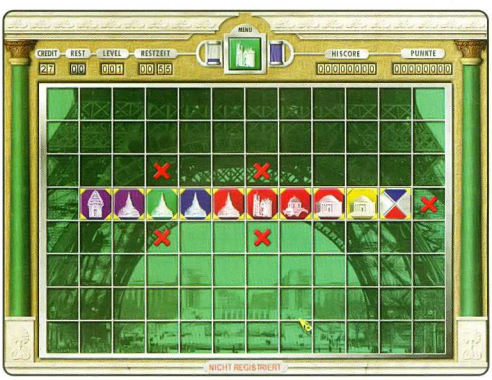
Im Spielmodi Clear müssen die von Anfang an ausliegenden, speziell markierten Steine zu Passagen vervollständigt und somit gelöscht werden.

gar, einen Stein auf die Kreuzung zwischen einer waagerechten und einer senkrechten Reihe zu setzen, um auf diese Weise eine besonders punktelukrative Doppelpassage zu legen. In einigen Spielvarianten werden gelegte Passagen restlos vom Spielbrett getilgt und spielen deshalb für den Spielverlauf eine wichtige Rolle – sie schaffen Platz für neue Steine.

Die vier Spielvarianten

Passage 3 läßt sich auf vier verschiedene Weisen spielen. Jede Spielregel variiert die Grundidee auf interessante Weise, um das Spiel so schnell nicht langweilig erscheinen zu lassen.

Bei der Spielvariante **Construct** werden dem Anwender mehrere Levels mit ganz bestimmten Aufgaben vorgelegt. Auf dem 12 mal 8 Felder umspannenden Brett sind zu Beginn einer Partie bereits einzelne Felder



Läßt der Spieler zu Unrecht einen Stein zurückgehen, so zeigt das Programm die möglichen Anlegestellen an und zieht dem Anwender zur Strafe drei Credits ab.

er den Level trotzdem zu Ende spielen, erhält für diese Bemühungen aber keine Punkte mehr angerechnet. Klug ist hier der Spieler, der auch einmal einen Stein zurückgibt, obwohl er ihn eigentlich anlegen könnte, wenn sich dadurch eine unglückliche Steinekonstellation auf dem Brett vermeiden läßt. Hat sich der Spieler für das Regelwerk **Continue** entschieden, so muß er auf Einzellevel verzichten. Das Ziel ist es hier, ein Endlosspiel zu spielen und das unvermeidliche Ende so weit wie möglich hinauszuzögern, um einen hohen Score abzusahnen. Der Anwender bekommt einen Stein nach dem anderen gereicht und muß diese auf dem Brett ablegen. Um dauerhaft im Spiel zu bleiben, müssen einzelne Steine immer wieder vom Brett entfernt werden, um Platz zu schaffen. Dies gelingt nur durch das Schließen einer Passage – alle zu dieser „Brücke" gehörenden Steine lösen sich automatisch auf.

Clear ist eine Spielvariante, die in der Vorgängerversion noch nicht vorhanden war. Der Spieler findet hier wieder einzelne Levels vor. Auf den jeweiligen Brettern liegen bereits mehrere speziell markierte Spielsteine aus. Sie müssen zu einer Passage verbunden werden, damit sie sich auflösen. Erst wenn der letzte Gründer-Spielstein das Zeitliche gesegnet hat, weil er sich zusammen mit seiner Passage aufgelöst hat, gilt ein Level als geknackt.

Die vierte Spielvariante **Classic** ist nicht nur die bekannteste, sondern auch die schwierigste Spielweise von Passage 3. Greift dieses Regelwerk, so verwendet

das Programm einen Steinsatz aus 72 Einzelsteinen. Diese Steine zeigen ein Dutzend verschiedene Symbole in jeweils sechs unterschiedlichen Farbtönen. Die Steine werden vor einer neuen Partie bunt durcheinandergemischt, so daß bei jeder Runde eine neue Ausgangssituation entsteht. Die Schwierigkeit bei der Classic-Variante ist es, die 72 Unikate so auf dem Spielbrett abzulegen, daß sie sich nicht allzu sehr gegenseitig behindern. Mit Hilfe der Joker- und Sternsteine kann man immerhin für etwas Ordnung sorgen – aber längst nicht jede Patience geht auf; immer wieder bleiben einzelne Steine übrig, die nicht auf dem Brett abgelegt werden können.

Leicht bis unlösbar

Alle vier Spielmodi von Passage 3 lassen sich in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen angehen.

In der Stufe **Leicht** geht der Spieler mit 40 Credits an den Start. Auf einen wie auch immer gearteten Zeitdruck wird in dieser Spielstufe verzichtet. Das bedeutet aber auch, daß besonders schnell abgelegte Steine keine Bonuspunkte erzielen. In den Spielmodi Construct und Clear bekommt der Spieler dafür nach jedem Level einen frischen Credit gutgeschrieben. Etwas heftiger geht es bereits in der Spielstufe **Mittel** zu. Mit nur noch 30 Credits läßt sich Passage 3 nicht mehr ganz so lange überleben wie noch mit 40. Immerhin: Wer seine Steine ganz besonders schnell anlegt, der wird mit Extrapunkten belohnt. Nach jedem Level der Spielmodi Construct und Clear gibt es auch hier einen Bonus-Credit.

Ganz unerschrockene Spieler schalten in den Modus **Schwer** um. Mit nur 20 Credits in der Hinterhand geht die Partie los. Jeder Stein muß jetzt binnen sechs Sekunden angelegt werden, wobei das Programm ein noch schnelleres Plazieren mit Extrapunkten belohnt. Nach dem Abhaken eines Levels in den Spielvarianten Construct und Clear gibt es nun allerdings keine Bonus-Credits mehr.



NAME	PUNKTE	DATUM	noch gültig in Tagen
EVA HAHN	2.402.959	04.07.1999	83
M. BURKHARDT	2.206.075	14.06.1999	63
KERSTIN HERRMANN	2.054.367	29.06.1999	78
JÜRGEN BARKE	1.038.829	26.06.1999	75
GERDA SAHLING	512.679	31.05.1999	50
BIRGIT DÖRN	371.747	17.06.1999	66
IRIS KLEINE	181.072	24.05.1999	42
GISELA HEINZMANN	156.342	19.05.1999	37
MICHAEL WEHR	143.313	03.06.1999	52
PEGGY MOKOSCH	114.946	23.05.1999	41
H.-W. SCHRAMM	113.730	08.06.1999	58

Die besten Spieler laden ihren Highscore direkt ins Internet hoch.

Multimedia at it's best

Passage 3 kann es von der Grafik her mit jedem kommerziellen Spiel aufnehmen. Wer DirectX 6.1 installiert hat, der kommt in den Genuß von wunderschönen Grafiken, die in ihrer Wirkung von vielen geschickt eingesetzten Animationen noch unterstützt werden. Das Programm bietet in der Testversion vier alternative Spielbretter an, die Themen wie Natur oder Architektur grafisch umsetzen – passend dazu gibt es jeweils drei Steinsets, die sich in den Optionen ebenfalls auswählen und aktivieren lassen.



Im Spielmodi Construct müssen markierte Felder auf dem Brett mit Steinen belegt werden.



Auch dieses Steineset mit Teddys, Telefonen und alten Schreibmaschinen weiß voll zu überzeugen – da hat sich jemand wirklich Mühe bei der Umsetzung gemacht.

Ärgerlich ist allein, daß sich Passage 3 sofort verabschiedet, wenn man per Taskmanager zu einem anderen Programm wechselt. Um eine laufende Passage-Sitzung zu beenden, reicht es bereits völlig aus, wenn sich der ISDN-Anrufmonitor bei einem Anruf einschaltet. Immerhin können verschiedene Spielstände gesichert werden, um eine Partie gezielt zu unterbrechen und um sie zu einem späteren Zeitpunkt zu Ende spielen zu können.

Erstaunlich ist, daß Gekko Software dieses extrem hochwertig produzierte Spiel in der Vollversion bereits für 20 Mark abgibt. Diese preiswerte Basisversion enthält immerhin bereits eines der vier Grafiksets und jeweils 150 Levels für die Spiele Clear und Construct. 300 Levels und zwei Endlosspielmodi für 20 Mark? Die Götter müssen verrückt sein. Die Vollversion Passage 3 Plus mit allen vier Grafikthemen kostet immerhin auch nur 29,95 Mark.

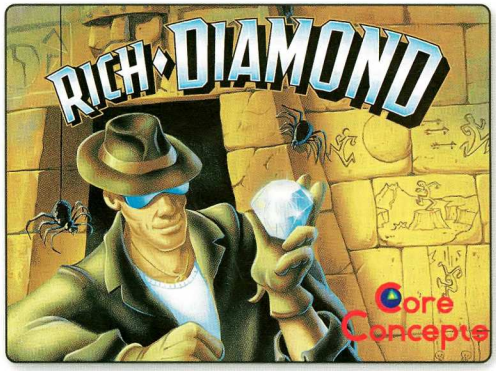
Die Programmierer von Gekko Software haben anscheinend aufgrund ihrer Erfahrungen in der kommerziellen Szene (Kalua Cocktails und der Vokabulator erschienen über Topware auch im Fachhandel) festgestellt, daß es heute einfach nicht mehr möglich ist, ein einfaches Brettspiel im hochpreisigen Bereich zu vermarkten. Zu hoch ist die Konkurrenz der Relaunch-Titel, die beste Spielevollversionen zu einem Taschengeldpreis anbieten. Bei Passage 3 kann man nur resümierend feststellen, daß das Spiel seine 20 Mark mehr als wert ist und daß niemand eine Fehlinvestition leistet, der diesen einen grünen Schein investiert.

Es wäre nur zu wünschen, daß andere Programmierer dem Beispiel von Gekko Software folgen und die Preise für ihre Vollversionen etwas realistischer gestalten würden.

Passage-3-Spieler mit Online-Anbindung haben übrigens die Möglichkeit, ihren Score ins Internet hochzuladen und am Worldwide Highscore Contest teilzunehmen.

Passage 3

System:	Windows 95, DirectX 6.1
Autor:	GEKKO Software, Postfach 24 24, 55014 Mainz
E-Mail:	info@gekkosoft.com
Internet:	www.gekkosoft.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ab 20 DM
Tip:	✌✌✌✌✌



Rich Diamond

GLÜCKSJÄGER leben gefährlich

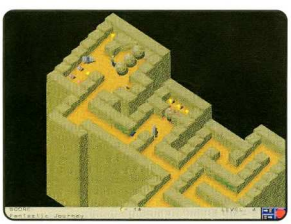
Sie sind Rich Diamond. Machen Sie Ihrem Nachnamen alle Ehre und schürfen Sie in einem alten Bergwerk der Inkas nach Gold. Zu dumm, daß die alten Inkas mehr Fallen in der Goldgrube hinterlassen haben, als Ihnen lieb sein kann.

Das Spiel Rich Diamond ist nicht leicht zu beschreiben. Irgendwie handelt es sich dabei um ein Potpourri der Marke Indiana Jones meets Sokoban meets Boulderdash. Vielleicht wird der kuriose Genremix etwas transparenter, wenn man das Spiel einmal unter die Lupe nimmt.

Nachdem der Spieler sich eine eigene Figur zusammengebastelt hat, kann er in der Testversion einen beliebigen von fünf freigeschalteten Levels auswählen und betreten. Die Levels erinnern von der Gestaltung her an einen klassischen Boulderdash-Klon, gilt es doch auch hier, in den Gängen ausliegende Diamanten einzusammeln, ohne dabei von riesigen Steinkugeln erschlagen zu werden. Der Unterschied zu Boulderdash besteht allerdings darin, daß Rich Diamond seine Abenteuer gleich in 3D erlebt und die unterirdischen Gänge vom Spieler dreidimensional aus der Vogelperspektive einzusehen sind – das gab es bislang noch nicht. Ein weiterer Unterschied zu typischen Boulderdash-Klonen ist das Verhalten der Steinkugeln. Sie mußten bislang stets vom umliegenden Erdreich befreit werden, bevor sie überhaupt ins Rollen gerieten. Hier reicht es bereits völlig aus, wenn Rich Diamond in ihre Nähe gelangt, um plötzlich die Gesetze der zuvor lahmgelegten Gravitation wieder einzuschalten – auf einmal rollen die Steine los, meistens nicht in die gewünschte Richtung.



Wie kommt Rich über den Teich hinweg? Ob die Kisten ihm helfen können?



Bunte Diamanten sind das erklärte Ziel von Rich Diamond.

Amoklaufende Spinnentiere

Mit dem Diamantensammeln und Steinkugelnausweichen ist es bei Rich Diamond aber noch lange nicht getan. Das Sokoban-Element im Spiel sorgt dafür, daß ausliegende Kisten zu verschieben sind, um Falltüren zu blockieren, um Tümpel passierbar zu machen oder um Monster in kleinen Seitengängen einzusperren.

Wer sich gerade mit dem Gedanken angefreundet hat, zum Kistenschieber zu avancieren, der kann sich auch gleich noch in einen Indiana Jones verwandeln. Schließlich warten in den Katakomben Riesenspinnen, amoklaufende Roboter und anderes widernatürliches Gesindel darauf, dem Abenteurer ohne große Rücksichtnahme den Garaus zu machen. Da Rich Diamond keine Waffe mit sich führt, muß er versuchen, bereits vorhandene Pfeilfallen der Inkas umzufunktionieren, rollende Steine umzulenken oder – einfach nur schneller wegzulaufen als die Gegner folgen können.

Die Vollversion des grübelstarken Spiels mit der gelungenen Optik enthält gleich 80 verzwickte Levels, die nicht eben leicht zu knacken sind. Weitere Levels werden wöchentlich kostenlos im Internet zum Download zur Verfügung gestellt Wer Gefallen an dem 3D-Spaß gefunden hat, der nutzt in der Vollversion auch einen Level-Editor, mit dem sich eigene Höhlensysteme basteln lassen.

Rich Diamond

System:	Windows 95
Autor:	Core Concepts PO Box 297, Temple City CA 91780
E-Mail:	info@coregames.com
Internet:	www.richdiamond.com
Sprache:	Englisch
Preis:	29,90 $
Tip:	❦❦❦

WinJack 1.60

Famoser Spielekoffer

WinJack sammelt eine Reihe bekannter Kartenspiele unter einer gemeinsamen Oberfläche. Schade ist nur, daß die meisten Spiele in der Testversion allein als passive Demo vorliegen.



Die Kartenpatience Schmetterling fordert den Spieler heraus.



Im Button-Menü lassen sich die einzelnen Spiele per Mausklick auswählen. Mit F2 werden sie dann gestartet.

Viele Shareware-Programmierer versteifen sich auf ein einzelnes Spiel, das sie dann in mühevoller Arbeit für den Computer umsetzen. Der Nachteil dieser Solo-Arbeiten ist, daß das eine Spiel mit der Zeit schnell langweilig wird und sich deswegen die Anschaffung der Vollversion vielleicht gar nicht lohnt.

Stefan Kuhne, der Programmierer des bekannten Breakout-Klons WinBrick, legt nun mit WinJack eine Spielesammlung vor, die mehr Kartenspiele enthält, als sie selbst der eifrigste Anwender an einem Tag erkunden kann.

Leider erlaubt es die Testversion des multimedial stark aufgemotzten Paketes nicht, mit allen Programmen zu spielen – von den Kartenpatiencen Tut's Tomb, Tripeaks, Acht Stapel, Eis-Brecher, Pyramide, Golf, 5x5, Quadrat und Dreizehn sowie von den bekannten Kartenspielen Bauernskat und Doppelkopf liegen nur Demo-Versionen vor, die von selbst ablaufen und es dem Zuschauer nicht erlauben, in das Geschehen einzugreifen.

Nimm noch eine Sieben, Schurke!

Wer selbst Hand anlegen möchte ans Kartenwerk, der startet die spielstarke Umsetzung des Kartenklassikers Mau-Mau. Bis zu vier Spieler können sich auch in der Shareware-Fassung gegenseitig die Siebenen um die Ohren hauen oder den nachfolgenden Spieler mit einer Acht zum Aussetzen zwingen. Mau-Mau ist bestens animiert, läßt ein Schummeln nicht zu und macht auch allein mächtig Spaß, wenn es darum geht, die simulierten Computergegner in die Knie zu zwingen. Recht ähnlich in der Zielsetzung ist das Kartenspiel Crazy 8, das allerdings ein paar Regeleinschränkungen aufweist.

Ebenfalls nicht ohne sind die beiden Kartenpatiencen, die in der Testversion dauerhaft freigeschaltet sind. Neben dem klassischen Freecell-Solitaire steht ein Spiel namens Schmetterling zur Verfügung, das schnell zu spielen ist und beim Aufbauen der Kartenstapel das ganze Hirn des Spielers fordert, wenn die Patience aufgehen soll.

Blackjack ist ein weiteres Spiel, das in der Testversion zur Verfügung steht. Hier kann der Spieler sein virtuelles Geld setzen, um die Bank auszunehmen. Dazu muß er allerdings mit seinem Kartenstapel möglichst nahe an die Zahl 21 heranreichen. Das Blackjack-Modul beendet sich nach jeder Runde von selbst und muß anschließend neu gestartet werden – Einschränkungen über Einschränkungen.

Eine weitere Überraschung des Spiels ist das Casino, das es einem ermöglicht, im Netzwerk gegen andere Spieler anzutreten. Sogar die Patiencen lassen sich im Netzwerk gegeneinander spielen – jeder Kontrahent kümmert sich dabei um seinen eigenen Kartenstapel.

WinJack als Crippleware? Zugegeben – die Einschränkungen sind nicht ohne. Dafür lassen sich aber Spiele wie Mau-Mau völlig ohne Limits spielen. Und wo sonst läßt sich in der Shareware-Szene ein gelungener Mau-Mau-Klon finden? Na also.



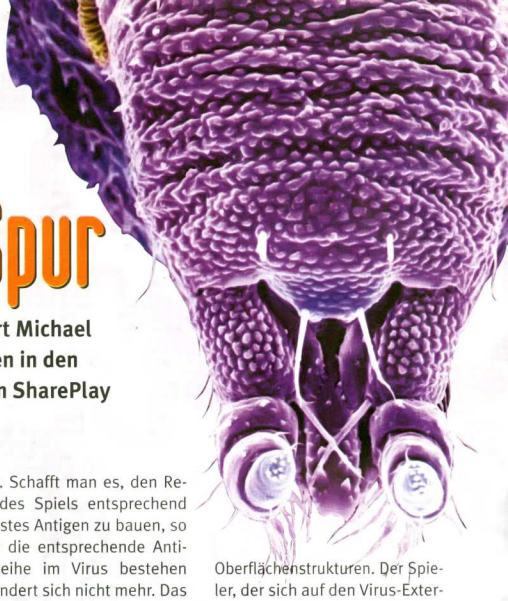
Eine Runde Blackjack gefällig?

WinJack 1.60

System:	Windows 95
Autor:	Stefan Kuhne, Brentanostr. 28, 38110 Braunschweig
E-Mail:	StKuhne@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/StKuhne
Sprache:	Deutsch
Preis:	40,– DM
Tip:	✌✌✌

Neue Spiele von Michael Derbort

Den Viren auf der Spur



Mit der Kraft eines bedingungslosen Workaholics hämmert Michael Derbort rund um die Uhr ein Knobelspiel nach dem anderen in den Rechner. Alle neuen Spiele seit dem Erscheinen der letzten SharePlay stellen wir Ihnen auch diesmal kurz vor.

Virus-Exterminator 1.01

Michael Derbort programmiert nicht nur gern, sondern denkt sich auch noch Geschichten passend zu seinen Spielen aus, die er mit viel Humor in den Hilfedateien seiner Programme erzählt. In aller Munde sind bereits die Derbort-Spiele, die auf dem Charakter des Professor Dobbs aufsetzen. Der schusselige Professor zimmert immer wieder neue Maschinen zusammen, die natürlich nie funktionieren und die dann vom Assistenten Quentin gegen die Zeit zusammenzuflicken sind, bevor sie explodieren und das halbe Universum ausradieren – oder die dumme Sekretärin Betsy um die Ecke bringen, wie dies im letzten Spiel passiert ist.

Derbort erklärt seine Dobbs-Spiele zur „Sequalware" und legt mit dem Virus-Exterminator bereits das fünfte Spiel dieser Reihe vor. Diesmal nimmt es der Professor mit den Viren auf, die er in einem großen Rundumschlag zu vernichten hofft. In seiner Maschine sind auf der linken Seite schematisiert die Antigene der Viren zu sehen. Dabei handelt es sich um spezielle Oberflächenstrukturen, an die Antikörper andocken können, die in der menschlichen Blutbahn kursieren, um „Feinde" zu markieren, die dann von weißen Freßzellen aufgeschlürft werden.

Das Ziel im Spiel ist es nun, passend zu den Antigenen des Virus die benötigten Antikörper zusammenzuklicken. Dies ist allerdings nicht ganz einfach, da die Antikörper völlig anders aussehen müssen als die Antigene. Ist ein Antigen blau oder rot eingefärbt, so muß der dazu passende Antikörper grün oder gelb sein. Weist das Antigen eckige Kanten auf, so muß der Antikörper abgerundete Kanten enthalten. Zeigt der „Pfeil" des Antigens nach links, so muß der des Antikörpers nach rechts weisen. Dummerweise greifen alle drei Kategorien parallel und müssen möglichst schnell berücksichtigt werden.

Wie dem auch sei: Mit der linken Maustaste können Sie die Formen der Antigene ändern und mit der rechten ihre Farbe. Schafft man es, den Regeln des Spiels entsprechend ein erstes Antigen zu bauen, so bleibt die entsprechende Antigen-Reihe im Virus bestehen und ändert sich nicht mehr. Das kann vom Rest der Antigene nicht gesagt werden, denn die ändern munter alle paar Sekunden ihre Form und treiben den Spieler in den Wahnsinn, der gerade kurz davor war, einen Antikörper zu vervollständigen.

Zu viel Zeit sollte sich der Virenjäger auch sonst nicht lassen, denn sonst wächst die Virenkultur viel zu schnell heran und sprengt schon bald das Fassungsvermögen der Maschine – wahrscheinlich hat Dobbs wieder irgend etwas ganz Widerliches in den Apparat gekippt, was zum Wohle der Menschheit besser nicht ausbrechen sollte. Also lassen wir es auch lieber nicht darauf ankommen. Eine Balkengrafik hält den Spieler immerhin über den Fortschritt der Virenvermehrung auf dem laufenden.

Eine echte Gemeinheit ist übrigens, daß sich die Viren fortlaufend schneller verändern. Alle zehn Sekunden setzen die untoten Viecher, die erst in einer befallenen Zelle zu einem „Kunstleben" erwachen, neue Maßstäbe bei der Umwandlung ihrer Oberflächenstrukturen. Der Spieler, der sich auf den Virus-Exterminator einläßt, hat fünf Leben zur Verfügung und kann einen von fünf Schwierigkeitsgraden wählen.



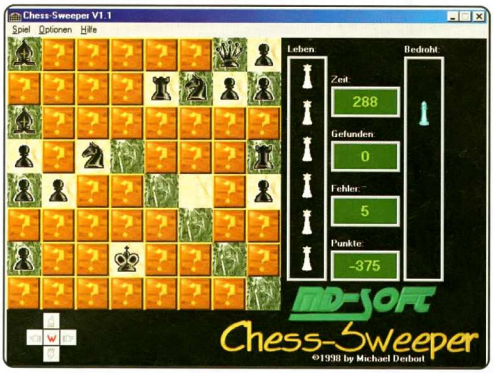
Professor Dobbs hat eine neue Maschine erfunden – den Virus-Exterminator.

Wer Spaß an diesem Professor-Dobbs-Spiel hat, der findet die Vorgänger auf den letzten SharePlay-CDs vor. An den Teilen 6 und 7 wird bereits gearbeitet.

Der Virus-Exterminator kostet in der Vollversion 25 Mark. Die Testversion beendet sich nach 20 Minuten von selbst.

Chess-Sweeper 1.1

Chess-Sweeper verzichtet auf eine humorige Hintergrundgeschichte und bietet statt dessen lieber eine besonders tückische Spielaufgabe. Mitten auf einem Schachbrett sind 16 klassische Schachfiguren versteckt. Sie zu finden ist die Aufgabe des Spielers. Er kann zu diesem Zweck eine Dame über das Brett bewegen. Sobald diese auf einem Zielfeld zu stehen kommt, wird dieses Feld aufgedeckt. Zusätzlich zeigt das Programm an, durch welche Figuren die Dame gerade bedroht wird. Durch intensives Nachdenken muß der Spieler herausfinden, wo die einzelnen Figuren plaziert sind, um sie dann mit einem mutigen Mausklick aufzudecken.



Chess-Sweeper ist eine interessante Mischung aus Schach und Minesweeper.

Befindet sich tatsächlich eine Figur auf dem anvisierten Feld, so wird sie aus dem Spiel genommen und das Feld mit einem X markiert. Ist das anvisierte Feld allerdings leer, so gilt dies als Fehler – Strafpunkte sind die prompt verhängte Strafe. Pro Spielpartie darf sich der Spieler nur fünf Fehler leisten. Ansonsten ist auf der Stelle eines von sechs Leben verwirkt. Dies gilt auch für den Fall, wenn ein Feld, auf das gerade die Dame des Spielers gezogen wird, mit einer verborgenen Figur bestückt ist.

Der ungewöhnliche Minesweeper wird gegen die Zeit gespielt, wobei für eine Partie wahlweise 150, 200 oder 300 Sekunden zur Verfügung stehen. Wer möchte, der kann statt mit 16 auch mit 32 gegnerischen, verborgenen Figuren spielen.

Die Shareware-Version kann immer nur 20 Minuten am Stück betrieben werden. Der Freischaltcode kostet 25 Mark.

Primus 1.0

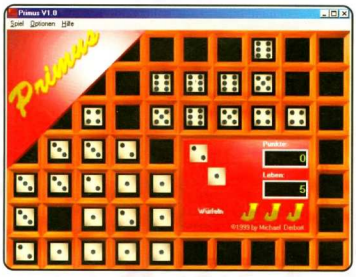
Primus ist ein Knobelspiel, das zum Glück nicht allzu schwierig zu lösen ist und sich demnach sehr gut für die Mittagspause empfiehlt.

Auf dem Spielbrett ist ein Raster aus lauter leeren Feldern zu sehen. Diese Felder müssen nun mit Würfeln gefüllt werden – natürlich nach bestimmten Regeln, die sich das in langen Programmiernächten tückisch gewordene Hirn von Michael Derbort ausgedacht hat.

Per Mausklick schwingt der Spieler fortan den Würfelbecher. Fünf Würfel kullern heraus, die nun nach Lust und Laune frei auf dem Spielbrett zu verteilen sind. Problematisch wird die ganze Sache erst, wenn die abgelegten Würfel zu dicht zusammenrücken. Zwei Würfel dürfen sich nämlich nur dann berühren, wenn ihre aufgedruckten Werte identisch sind oder sich höchstens durch einen einzelnen Punkt voneinander unterscheiden. Zu Beginn einer Partie ist es noch ganz einfach, seine Würfel loszuwerden. Das bleibt aber nicht so. Zum Glück gibt es drei Joker, die sich anstelle eines Würfels setzen lassen und „unmögliche“ Felder füllen, deren Nachbarn die verschiedensten Augenzahlen aufweisen. Sind alle Joker verbraucht, ohne daß die Spielaufgabe dabei gelöst wird, so ist die Partie sofort zu Ende, wenn sich die neu gezogenen Würfel nicht mehr anlegen lassen – eines von fünf Leben ist nun futsch.

Im mittleren Schwierigkeitsgrad gilt die Einschränkung, daß die Nachbarfelder nur noch mit Würfeln bestückt werden dürfen, die den nächsthöheren oder nächstniedrigeren Wert aufweisen. Würfel mit gleichen Werten sind somit tabu. Und im schwierigsten Spielemodus gibt es plötzlich keine Joker mehr.

Primus läßt sich in der Testversion immer nur zehn Minuten am Stück spielen. In der Vollversion für 25 Mark gilt dieses Limit nicht mehr.



Primus: Schaffen Sie es, alle Felder auf dem Brett mit Würfeln zu füllen?

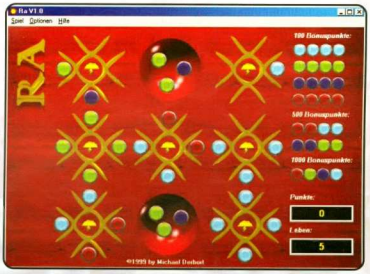
Ra 1.0

Ra ist ein schnelles Klickspiel für Anwender, die ihre Knobelaufgaben gerne innerhalb kürzester Zeit lösen. Das Spielbrett zeigt zwei Mulden und sieben sonnenähnliche Symbole. In den Mulden sind zu Beginn einer neuen Partie drei farbige Diamanten ausgelegt. Sie können per Mausklick in die direkt benachbarte Auffangtasche eines Sonnensymbols gelegt werden. Das Ziel ist es, durch Umgruppieren der Diamanten die Sonnensymbole so zu füllen, daß sie am Ende vier Steine enthalten, die einem der rechts vorgegebenen Farbcodes entsprechen. Dafür gibt es dann umgehend Punkte satt.

Erschwerend kommt allerdings dazu, daß das Spiel nach jedem Zug einen zusätzlichen Diamanten irgendwo auf dem Spielplan ablegt. Der paßt manchmal in das geplante Farbschema hinein, manchmal aber auch nicht. Pro Sonne darf der Spieler einmal auf ein Wolkensymbol klicken, um einen der Diamanten wieder zu löschen. Das Spiel gilt als verloren, wenn eine Viererkette ausgebildet wird, deren Farbkombination vom Spiel nicht vorgesehen ist.

Die Shareware-Fassung beendet sich nach zehn Minuten von selbst, die Vollversion kostet 25 Mark.

Kontakt:
Michael Derbort,
Wilhelmshöher Allee 250,
34119 Kassel



Ra: Legen Sie die Diamanten in den Sonnen zu Vierketten aus.

Frische Updates

Duplikator 1.1

Erfrischendes Knobelspiel: Versuchen Sie, die Farbkugeln auf der linken Seite so anzuordnen, wie dies auf der rechten Seite zu sehen ist.

WinSchach 1.2

Hochwertige Schachsimulation mit vielen Extras. Wer ein wirklich gelungenes Programm zum Trainieren der eigenen Schachkünste sucht, der kommt hier voll auf seine Kosten.





Spieleinleitung von Michael Derbort

Der Virus-Exterminator

Im Spiel Intelligizer hat Professor Dobbs versucht, seiner Sekretärin Betsy neue Intelligenz einzutrichtern. Das ist leider schiefgegangen – im Spiel Dehumanizer mußte prompt ihre Leiche beseitigt werden. Jetzt benötigt Dobbs eine neue Sekretärin, um den Virus-Exterminator in Gang zu setzen.

Mühsam quälte sich der alte Mini-Cooper die steile Straße hinauf. Das bedauernswerte Gefährt spürte jedes einzelne der über 25 Jahre, die es bereits auf dem Buckel hatte.

Die Fahrerin dieses Wagens hat Glück, daß diese Geschichte irgendwo in den schottischen Highlands angesiedelt ist, denn in Deutschland wäre dieses Auto schon längst vom TÜV aus dem Verkehr gezogen worden.

Sicherlich hätten die Prüfer zunächst bemängelt, daß die Türen mit umfunktionierten Drahtbügeln verschlossen sind, weil die Verschlüsse schon seit langem im Eimer sind. Ebenso wären sie nicht davon begeistert, daß die Bodengruppe Rostlöcher aufweist, die teilweise tellergroß sind. Über die Reifen hätte sich allenfalls Michael Schuhmacher gefreut. Der gewissenhafte TÜV-Prüfer hält einem hingegen einen Duden unter die Nase, damit man mal nachschlagen kann, wie man allgemein das Wort »Reifenprofil« definiert.

Die Fahrerin hätte beim Anblick dieser Mängelliste recht schlagkräftige Argumente folgen lassen. Wendy Scott, so ihr Name, ist nicht unbedingt die Sorte Frau, der man zu nahe treten sollte. Knapp zwei Zentner Kampfgewicht versammelt in 195 Zentimetern Körpergröße machen sie zu einer beeindruckenden Erscheinung.

Die Tatsache, daß sie als gutbezahlte Söldnerin über Jahre hinweg fast jeden Krisenherd auf der Erde mit aufgemischt hat, einige der wichtigsten asiatischen Kampfsportarten beherrscht und mit jeder Waffe besser umgehen kann als mit einem Staubsauger (Huch, war das jetzt sexistisch?), soll eines klarstellen: Diese Frau ist eine echte Ausnahmeerscheinung.

Verzweifelt durchsuchte Professor Dobbs seine Tagespost. Wie schon seit einigen Monaten bestand diese in der Hauptsache aus Rechnungen und Mahnungen. Die Erfindungen des Professors verschlangen viel Geld, und eigentlich war es schon lange wieder an der Zeit, einen Sponsor zu finden. Aber auch diese legten nicht unbedingt die Neigung an den Tag, bei ihm Schlange zu stehen. Man könnte es Selbsterhaltungstrieb nennen.

Im Moment interessierte sich der Professor für Bewerbungen. Er hatte eine freigewordene Stelle für eine Sekretärin ausgeschrieben. Die Resonanz auf seine Stellenanzeige war atemberaubend: eine Bewerbung. Er erwartete die Bewerberin in den nächsten Minuten. Wenn auch diese absagte, wußte er nicht, wo er seine Mitarbeiter noch rekrutieren sollte.

»Quentin!« rief der Professor.

»Ja?« Quentin kam aus dem Labor.

»Äh, Quentin ...?« fragte der Professor. »Wo habe ich dich eigentlich damals angeworben, um für mich zu arbeiten?«

»In Australien«, antwortete Quentin. »Wieso?«

»Ach nichts«, wich der Professor aus. »War nur so ein Gedanke.«

»Wieder keine Bewerbungen?« erkundigte sich Quentin.

»Nein. Nichts.« Seufzend warf der Professor den Poststapel in den (mittlerweile überfüllten) Posteingangskorb.

Es klingelte.

»Das muß sie sein!« Der Professor war ganz aufgeregt. »Hast du alles, was explodieren kann, in den Keller verfrachtet?« fragte er noch Quentin.

»Alles paletti«, antwortete der Laborassistent. »Soll ich aufmachen?«

»Ja ja ...« Der Professor deutete zerstreut zur Tür.

Quentin öffnete.

Und glotzte.

Den fast schrottreifen Mini-Cooper konnte er nicht sehen, weil das gesamte Blickfeld von der Fahrerin beansprucht wurde.

»Was ist?« blaffte Wendy. »Noch nie ‚ne Frau gesehen?«

»Doch ...« Quentin schluckte. »Aber noch nie so eine ...«

»Sind Sie Professor Dobbs?« fragte sie ihn.

»Nein.«

»Hätt' mich auch gewundert.«

Quentin wußte nicht, was er darauf antworten sollte, und beschränkte sich darauf, Wendy wortlos einzulassen.

Der Professor eilte auf sie zu.

»Wendy Scott?« fragte er höflich.

»Haargenau«, bestätigte Wendy. »Ich komme wegen dem Job.«

»Wann könnten Sie anfangen?« wollte der Professor gleich wissen.

»Am liebsten schon gestern. Ich brauch' die Kohlen«, antwortete Wendy geradeheraus. »Und Sie brauchen ‚ne Tippse und finden keine, weil Sie bekannt sind wie 'n bunter Hund. Unten im Dorf haben die Leute Sie Explosions-Professor genannt.«

»Äh, naja ... Die übertreiben manchmal ein bißchen ...«

»Ist mir sowieso wurscht. Mit Explosionen hab' ich Erfahrungen. Also, was ist?«

Der Professor war reichlich irritiert von Wendys Umgangsformen. Am liebsten hätte er sie mit einem Tritt wieder hinausbefördert. Auf der anderen Seite konnte er nicht wählerisch sein.

Sicherheitshalber fragte er sie noch ein wenig über ihren beruflichen Werdegang aus. So, so, international tätig gewesen. Kann sogar einige Fremdsprachen. Das war gut. Anschläge in der Minute? ... Was war das? Aber man sollte sie mal zuschlagen sehen. Und so weiter ...

»Also gut. Willkommen in unserer Mitte«, sagte er schließlich und streckte ihr die Hand entgegen.

»Na, das ist mal 'n Wort!« freute sich Wendy, ergriff die Hand und drückte sie recht herzhaft.

»HUUUAAAAIII!!!« erklärte der Professor. Das Knacken, als der kleine Finger brach, übertönte er somit recht wirkungsvoll.

Wendy nahm das kaum zu Kenntnis und klopfte auch Quentin zur Begrüßung auf den Rücken. Dieser stolperte keuchend drei Schritte vorwärts.

Später:

Wendy hatte ihre Arbeit aufgenommen und sortierte erst

mal die Post. Das machte sie recht nervös, fragte sie sich doch bei jeder neuen Mahnung, ob sie sich überhaupt auf regelmäßige Gehaltszahlungen verlassen konnte.

Im Labor wurde hingegen noch nicht gearbeitet. Der Professor hatte einen Sektkübel aus seinen Privaträumen geholt, diesen mit Eiswürfeln gefüllt und kühlte nun seine geschundene Hand darin.

Quentin betastete hin und wieder seinen Rücken.

»Junge, Junge«, sagte Quentin. »Aus welchem Zoo ist die denn ausgebrochen?«

»Eine eigenartige Dame. In der Tat«, antwortete der Professor. »Aber sie scheint sehr ehrlich zu sein.«

»Hmm. So kann man das natürlich auch nennen.« Wütend dachte er noch an die recht abwertende Begrüßung.

»Ich glaube, wir sollten ihr eine Chance geben«, sagte der Professor. »Ich meine, Betsy war ja auch nicht gerade die optimale Sekretärin.«

»Betsy war blöd, aber nicht lebensgefährlich«, grollte Quentin.

Der Professor betrachtete seine Hand im Eiskübel und sagte nichts. Keine zwei Meter von ihm stand die Maschine, die er an diesem Tag fertigstellen und testen wollte. Das fiel jetzt wohl aus.

An der Tür klingelte es. Quentin wollte schon aufstehen, um zu öffnen. Er hatte sich in der letzten Zeit daran gewöhnen müssen, einen Teil der Aufgaben der jüngst verblichenen Sekretärin zu übernehmen.

»Ich glaube, diesen Teil kannst du dir ab sofort sparen«, erinnerte ihn der Professor.

Die Tür wurde geöffnet. Stimmen. Eine Stimme davon war die von Wendy, die immer lauter wurde. Wenig später einige Schläge. Dann ein Schrei. Und schließlich wurde die Haustür ziemlich heftig zugeschlagen.

Der Professor runzelte die Stirn und sah Quentin an. Quentin zuckte nur mit den Schultern.

Der Professor betätigte die Gegensprechanlage. »Kommen Sie doch mal kurz in das Labor«, bat er.

Wenig später ging die Tür auf, und Wendy trat ein.

»Yep?« fragte sie.

Quentin mußte grinsen. Wendy stand breitbeinig in der Tür. Lässig wie bei Humphrey Bogart zu seinen besten Zeiten hing in ihrem Mundwinkel zwar keine Zigarette, aber dafür eine Mohrrübe.

»Was gibt's, Hänfling?« knurrte sie Quentin an. »Noch nie jemanden gesehen, der eine Mohrrübe ißt?«

»Doch«, antwortete Quentin immer noch grinsend. »Gestern abend im Fernsehen. Bugs Bunny.«

»Halt! Ihr beiden hört sofort auf«, fuhr der Professor dazwischen. Dann fragte er nach: »Wer war das eben an der Tür?«

»Ach so, der«, sagte Wendy. »So 'n Gerichtsvollzieher. Meinte, es wär' mal Zeit für 'nen Frühjahrsputz.«

»Ja und ...?« hakte der Professor nach.

»Ich hab' ihm mal kurz das Gesicht neu gefaltet«, antwortete Wendy. »Der kommt so schnell nicht mehr wieder.«

Der Professor krächzte. Quentin beobachtete ihn besorgt. Wendy schien das überhaupt nicht zur Kenntnis zu nehmen. Sie nahm die Mohrrübe aus dem Mund und deutete damit auf Quentin.

»Und du, Kleiner«, fauchte sie ihn an. »Du solltest dir auch mal ein paar frische Vitamine einbauen. So wie du aussiehst, ernährst du dich auch immer nur von diesem Dosenzeug, diesem – diesem Chappi für Menschen. Mit all dem Giftzeugs, diesen Konservierungsmitteln und diesen Polyvinylchloriden.«

Hoch erhobenen Hauptes stolzierte sie wie eine göttliche Erscheinung aus dem Labor und warf die Tür hinter sich zu.

Quentin grinste wieder.

»Polyvinylchloride?« fragte er. »Ißt die etwa ihren Fußboden?«

»Zutrauen würde ich's ihr«, stöhnte der Professor.

Die Stunden vergingen. Während Wendys erster Arbeitstag sich dem Ende zu neigte, tat Quentin im Labor sein Bestes, um die malträtierte Hand des Professors zu ersetzen. Nach genauen Anweisungen montierte er die Maschine weitgehend fertig. Bestimmte Feinabstimmungen wollte der Professor selbst vornehmen, nachdem er mindestens drei Wochen lang Wendy nicht mehr die Hand gegeben hat. Aber zu Testzwecken sollte diese Apparatur weitestgehend funktionieren.

Die Tür ging auf, und Wendy trat ein.

»Ich geh, jetzt«, teilte sie mit.

Dann beobachtete sie interessiert die Maschine, an der Quentin gerade eine Abdeckung montierte.

»Was is'n das?« wollte sie wissen.

»Das ist meine neueste Erfindung«, erklärte der Professor stolz. »Der Virus-Exterminator.«

»Exterminator. So«, antwortete Wendy. »Den Film hab ich auch mal gesehen. War recht gut. Besonders, wo der den Typ durch den Fleischwolf gedreht hat.«

»Nein, nein«, berichtigte der Professor väterlich. »Ich habe diese Maschine nur so getauft, weil sie in der Lage ist, Viren zu eliminieren.«

»Ah ja?« fragte Wendy. »Und wie soll das funktionieren?«

Und sofort war der Professor in seinem Element. »Das Verfahren«, begann er zu dozieren, »nach dem diese Maschine funktioniert, ist die sogenannte Antikörpersynthese. Sobald die Antigenstruktur eines Virus bekannt ist, kann man dieses Wissen nutzen, um die passenden Antikörper zu bilden. Dadurch ist es möglich, durch passive Immunisierung eine Virusinfektion innerhalb kürzester Zeit zu heilen. Damit kann man den Tausenden von Erregern grippaler Infekte genau so zu Leibe rücken, wie auch Virusinfektionen, die in der Regel letal enden, wie zum Beispiel AIDS oder Tollwut.«

»So«, meinte Wendy. »Interessant. Ich geh' jetzt.«

Sie rauschte aus dem Labor.

»Virenkillermaschine, ha!« brabbelte sie vor sich hin. »In Vietnam hatten wir Flammenwerfer. Die haben auch kein Virus verschont. Da haben wir so ein Gedöns nicht gebraucht.«

Wenig später fiel die Haustür zu.

»Wird bestimmt lustig mit der«, meinte Quentin.

»Ich glaube, die hat mich eben nicht verstanden«, stellte der Professor sehr richtig fest.

Quentin betrachtete mit einem Anflug von Verzweiflung die Maschine.

»So«, sagte er. »Dann will ich es mal hinter mich bringen. Was soll ich tun?«

Der Professor erklärte es ihm.

Was der Professor so ungefähr erklärte, können Sie in den Spielregeln nachlesen. Jetzt ist es wieder mal an dem Punkt, wo Sie den Part von Quentin übernehmen. Also, auf zum fröhlichen Viren-Schlachten ...



Neue Spiele von Soleau Software



Hanteln fürs Gehirn

Soleau-Spiele sind richtig gemein zum Anwender. Der muß nämlich ordentlich nachdenken, um die jeweilige Spielaufgabe zu lösen. Gleichzeitig muß er auch ein Meister der Geschicklichkeit sein, um seine mühselig ausgeknobelte Taktik in die Tat umsetzen zu können.



Bei Ant Run Pro krabbelt die Ameise schneller durch das Labyrinth, als der Spieler die Wege für das Insekt vorbereiten kann.

Ant Run Pro 1.0

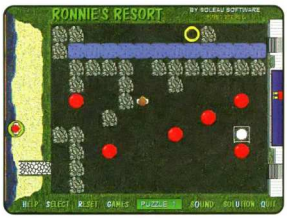
Ant Run Pro bedient eine Klientel, die großes Vergnügen an den Pipe-Dream-Klonen der frühen Neunziger hat. Bei diesem Spielegenre müssen meist Rohre so verlegt werden, daß eine Flüssigkeit ungehindert fließen kann.

Bei Ant Run Pro hat der Spieler nach dem Start eines neuen Levels acht Sekunden lang Zeit, um ein erstes Gangsystem auf dem Bildschirm aufzubauen. Dann tritt eine Ameise aus dem Startrohr heraus und tippelt fröhlich und munter über den Bildschirm. Der Spieler, der die Ameise nicht in einen toten Winkel hineindirigieren möchte, kann die auf dem Spielbrett ausliegenden Wegbausteine per Mausklick um jeweils 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen, um einen bequemen Weg für die Ameise zu schaffen. Die einzelnen Bausteine für die Wege sind übrigens unterschiedlich geformt. Da gibt es Winkel, Geraden und Kreuzungen und in den höheren Levels noch einige kurios geformte Überraschungen.

Der Spieler wird es nicht schaffen, die Streckenführung immer innerhalb des Spielbretts zu halten. Das ist auch gar nicht nötig. Läuft die Ameise zu einer Seite aus dem Brett hinaus, so wandert sie genau an der gegenüberliegenden Seite wieder in das Brett hinein.

Ein Problem ist nur, daß sich alle Wege, die von der Ameise passiert werden, ohne weitere Rückfrage gleich komplett auflösen – die entsprechenden Felder können fortan nicht mehr betreten werden. Um für Nachschub unter den Wegbausteinen zu sorgen, muß die Ameise mindestens acht Wegsegmente passiert haben. Verläßt sie dann das Brett, werden alle leeren Felder neu mit Bausteinen aufgefüllt, und der Spaß kann ungehindert weitergehen.

Um in den jeweils nächsten Level zu gelangen, muß der Spieler eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen. Gerät das Insekt vor dem Erreichen dieses Scores ins Aus, so ist das Spiel verloren und muß wieder von vorn begonnen werden. In der Vollversion stehen 20 Levels zur Verfügung.



Ronnie versucht, an den Strand zu gelangen. Doch vorher braucht er noch seinen Schwimmring.

Ronnie's Resort 2.1c

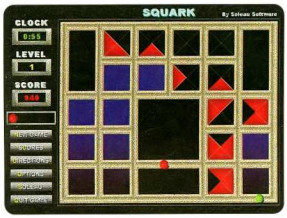
Draußen ist Sommer, die Luft flirrt vor Hitze, und nur der mutige Sprung ins kühle Naß des Meeres verheißt eine Minderung der Körpertemperatur. So denkt auch Ronnie, die Spielfigur aus dem Soleau-Spiel Ronnie's Resort.

Der Anwender, der sich auf das neue gewaltfreie Knobelspiel der New Yorker Knobelschmiede einläßt, muß Ronnie dabei behilflich sein, die paar Meter vom Hotel (rechts) bis zum Meer (links) heil zu überbrücken. Dabei ist es besonders wichtig, den Rettungsring einzusammeln, den Ronnie sich zwingend überstülpen muß, bevor er sich in die salzigen Fluten wirft. Der Rettungsring ist im Niemandsland zwischen Meer und Hotel versteckt – zusammen mit vielen Gegenständen, die notwendig sind, um all die Hindernisse zu überbrücken, die sich die Herren Programmierer ausgedacht haben.

Im ersten von zehn spielbaren Levels der Testversion muß Ronnie etwa einen Wassergraben überbrücken, um an seinen Schwimmring zu gelangen. Um nicht zu ertrinken, muß Ronnie rote Wasserbälle in den Graben kicken. Die rollen aber munter drauflos, wenn sie erst einmal

angestupst werden, und machen erst dann wieder halt, wenn sie auf ein Hindernis treffen. Da muß Ronnie sich schon etwas einfallen lassen, um sie nicht aus Versehen in eine Sackgasse zu schicken. Vielleicht läßt sich ja das Trampolin als Stopper verwenden? Wer merkt, daß er seine Chancen vertan hat, kann einen Level per Hotkey gleich wieder von vorn starten.

Jeder Level ist ein klein wenig schwieriger aufgebaut als der vorhergehende. Schon bald bekommt es der Spieler auch noch mit Energieschranken, mit nur einseitig begehbaren Shuffleboard-Bahnen und mit unheimlichen Umkleidekabinen zu tun. Zum Glück müssen die insgesamt 30 Levels der Vollversion nicht streng in der vorgegebenen Reihenfolge gelöst werden. Wer in einem Level steckenbleibt, weil er Ronnie einfach nicht an den Strand bekommt, der läßt das dumme Männchen einfach in den Dünen stecken und lädt den nächsten Level – vielleicht ist der ja einfacher zu lösen.



Versuchen Sie bei Squark, alle Rechtecke auf dem Spielbrett einzufärben, ohne dabei mit der grünen Kugel zu kollidieren.

Squark 1.3c

Squark erinnert irgendwie an Pacman, allerdings nur von weitem und um ein paar Ecken herum. Der Spieler führt eine rote Kugel mit den Cursortasten durch ein Labyrinth, in das viele Quadrate eingebettet sind. Jedes Quadrat ist mit zwei schnellen Strichen in vier Dreiecke unterteilt worden. Rollt der Ball des Spielers an einer Seite eines Quadrates vorbei, so färbt sich das entsprechende Dreieck des Quadrats sofort rot ein.

Umkurvt der Spieler ein Quadrat von allen Seiten und färbt auf diese Weise alle Flächen auf einmal ein, so löst sich das Quadrat animiert auf. Ziel des Spiels ist es natürlich, alle Wege auf dem Brett einmal „befahren" zu haben, um auf diese Weise alle Quadrate zu eliminieren. Im Gegensatz zu Pacman müssen bei Squark also keine Energiepillen gefuttert, sondern Malerdienste geleistet werden.

Im Parcours ist eine grüne Kugel unterwegs, die sich in regelmäßigen Abständen teilt und dabei das Aufkommen der animierten Feinde mehrt. Ein Kontakt mit einer grünen Kugel ist tödlich und macht das aktuelle Tagwerk zunichte – man muß den aktuellen Level gleich wieder von vorn beginnen. Zum Glück werden ab und zu Superpillen in den Gängen ausgelegt, die bei Genuß die grünen Kugeln grau färben. In diesem Zustand lassen sich die runden Unholde fressen und dabei für ein paar Sekunden vom Spielbrett vertreiben. Weitere Powerups und Bonuspunkte, die durch Überrollen von Minisymbolen aufgesammelt werden, bringen neuen Schwung ins spannende Geschicklichkeitsspiel. Die erfolgreichsten Spieler dürfen sich in eine Highscore-Liste eintragen.

Die Vollversion enthält 30 verschieden aufgebaute Levels, in der Testversion sind es nicht ganz so viele.

Info:	Soleau Software, 163 Amsterdam Ave, Suite 213, New York, NY 10023, USA
E-Mail:	soleau@soleau.com
Web:	www.soleau.com
Preise:	1 Spiel 18 $, 2 Spiele 30 $, 3 Spiele 42 $

Aktuelle Soleau-Shareware

Akeyan Enigma 1.1c
Das Akeyan-Königreich verschwand eines Tages von der Erde und hinterließ dabei nur zehn Tempel, die mit kryptischen Zeichentafeln gefüllt sind. Ziel des Spiels ist es, alle Tafeln in vier Kammern einzusammeln, um dann zur versteckten fünften Kammer vordringen zu können. E

Axium Adventures 1.0c
Finden Sie den optimalen Weg, um aus einem verwinkelten Raum mit vielen (Laser-)Fallen zu flüchten. E

Beetle Run 2.1c
Helfen Sie einem kleinen Käfer dabei, über einen Bildschirm voller Fallen zu laufen. Ebnen Sie ihm dabei den Weg. E

Bingo Buddies 1.1
Das neue Spiel von Wiliam Soleau lädt zu einer spannenden Bingo-Partie am Bildschirm ein. E

Brainstrain 2.1
Ein weiteres Knobelspiel von Soleau Software, das mit dem Macromedia-Editor geschrieben wurde. Hier spielen Sie mit Buchstaben und Wörtern. E

Crate Man Game 1.1c
William Soleau bittet Sie darum, den Crate Man durch ein gefährliches Lagerhaus voller Plattformen zu bewegen, um alle ausliegenden Gegenstände einzusammeln. E

Desk Drop 1.0b
Bei dieser Columns-Variante von Soleau Software fallen Stäbchen in einen Schacht hinein. Berühren sich drei identische Symbole in einer Reihe, so lösen sie sich auf. E

Diaggle 1.1c
Fügen Sie die vom Himmel fallenden Dreiecke so in eine Pyramide ein, daß alle Freiflächen geschlossen werden. E

Flaps 1.2c
Ändern Sie die schräggestellten Wände im Irrgarten per Mausklick so, daß eine von oben hineingeworfene Murmel sicher in einen Auffangbehälter am anderen Ende der Murmelbahn fällt. E

Frog Hop 1.1c
Lassen Sie Ihren Frosch so lange hüpfen, wie es nur geht. E

Gem Jam 1.0b
Das neue Spiel von Soleau Software bringt das Hirn zum Kochen. Ziel ist es, durch das Verschieben von Reihen mehr Diamanten der eigenen Farbe durch das Raster fallen zu lassen, als dies die Gegner schaffen. E

Juxto 1.1b
Juxto ist ein Knobelspiel von William Soleau. In der Testversion lassen sich bereits mehrere Aufgaben lösen. E

NumZum 1.0b
Bei diesem Spiel müssen Sie in jedem Zug einen Stein vom Feld nehmen, der Ihnen zwischen 15 Plus- und neun Minuspunkte einbringen kann. Dabei können Sie die Steine immer nur aus der erleuchteten Reihe entnehmen. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Pluspunkte hat. E

Oilcap Pro 2.0c
Bauen Sie aus lauter einzelnen Rohren eine Pipeline, die über den ganzen Bildschirm reicht. E

Quarry 2.1c
Zwei Kontrahenten treten in einem Labyrinth gegeneinander an. Ziel ist es, Steine so durch den Level zu schieben, daß sich der Gegner nicht mehr bewegen kann. E

Rollem 2.1c
Lassen Sie Murmeln durch ein Labyrinth rollen, und sammeln Sie auf dem Weg so viele Punkte wie nur möglich ein. E

Runes 1.1c
Versuchen Sie, die Runen in die korrekte Anordnung zu bringen, so daß Sie in den nächsten Level wechseln können. E

Wall-Up 1.0c
Führen Sie die automatisch animierten Kugeln durch ein Labyrinth in die vier Ziellöcher. Die Wände des Labyrinths können Sie dabei im begrenzten Maße verstellen. E




Spiele-Programmierer und Ballettänzer: William Soleau.

Interview mit William Soleau

Ballett und kluge Spiele

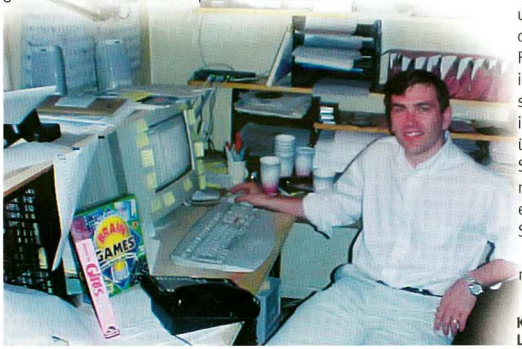
William Soleau bastelt bereits seit über zehn Jahren gewaltfreie und grübelstarke Spiele zusammen. Seine Erfolgsquote ist hoch genug, daß wir über die Jahre immer wieder versucht haben, ein Interview mit Bill zu machen. Jetzt ist es uns endlich gelungen.

SL: Wie viele Leute seid ihr eigentlich bei Soleau Software? Und Bill, wie bist du damals auf die !dee verfallen, Spiele zu programmieren? Stimmt es eigentlich, daß du vorher als Ballettänzer gearbeitet hast? Waren die dabei gemachten Erfahrungen hilfreich beim Gründen einer Spielefirma?

Soleau: Soleau Software besteht eigentlich nur aus Kevin Santee und mir, wenn man einmal von einer Handvoll Teilzeitprogrammierer absieht, die ab und zu für uns arbeiten. Ich hatte übrigens schon immer Spaß daran, Spiele zu entwerfen, und habe das bereits gemacht, noch bevor die Personal Computer erfunden wurden. Als ich klein war, habe ich neue Spiele entwickelt, indem ich verschiedene Pappkästen zerschnitt, um daraus Spielbretter, Karten und andere Dinge zu basteln. Die Regeln für die Selfmade-Spiele habe ich mir dann selbst ausgedacht.

Das Ballett habe ich im College für mich entdeckt. Obwohl ich bereits einen „double major" in Politik und Kunstgeschichte gemacht habe, engagierte ich mich trotzdem noch beim Theater. Dank der dabei gemachten Erfahrungen war es nur ein kurzer Schritt zum Ballett. Nicht ganz unschuldig an meiner Neuorientierung war meine damalige Freundin, die bereits Ballettänzerin war.

Die extreme Disziplin, die man aufbringen muß, um ein Tänzer oder ein Athlet zu werden, hilft einem bei allem, was man später im Leben anpackt. Als Choreograph kreiere ich verschiedene Ballettaufführungen, was nicht so verschieden ist von dem Vorgang, ein Spiel für den Computer zu entwickeln. Die Herausforderung ist es eben, etwas ganz Neues zu erschaffen.



Kevin Santee teilt sich mit Bill die Lorbeeren für die neuen Spiele.

SL: Du hast bereits vor vielen Jahren mit dem Programmieren begonnen. Zuerst waren da die Spiele für die DOS-Ebene, dann folgten die ersten Games für Windows. Warum bist du eigentlich immer noch Windows-3.1-kompatibel? Und wie viele Spiele gibt es inzwischen von dir?

Soleau: Ich habe gleich mit dem Programmieren angefangen, nachdem ich mir damals meinen ersten Commodore 64 angeschafft hatte. Ich hab mir dann selbst Basic beigebracht und in der Folge kleine Spiele und winzige Anwendungen wie etwa Adreßbücher geschrieben. Lange Zeit bevor Kevin und ich Soleau Software gegründet haben und als ich noch getanzt habe, schrieb ich bereits ein Spiel nach dem anderen. Eines Tages hatte ich mich dann bei Compuserve angemeldet – als es gerade gegründet wurde – und lud ein paar wirklich einfache Spiele in die einschlägigen Foren hoch. Das Feedback, das ich daraufhin erhielt, war erstaunlich. Kurz darauf vertrieb ich bereits die ersten Spiele über das gerade neu erfundene Shareware-Konzept. Ich kann mich noch gut an das erste Mal erinnern, daß mir jemand einen Scheck per Post zusandte.

Mit der Zeit schrieb ich immer mehr und mehr Spiele. Ich hatte schnell einen Ruf als der Programmierer mit den Logik-Puzzles weg – und das war auch mein Ziel. Ich wollte Spiele erfinden, die eher das Hirn fordern als vom Anwender verlangen, böse Aliens aus dem Himmel zu blastern.

Inzwischen schreibe ich meine Spiele natürlich nur noch für Windows. Bis zum Ende des Jahres stelle ich mich noch einmal um und fertige nur noch Spiele für Windows 95/98 und Power-Macs an. Derzeit sind die meisten der Windows-Spiele auf unserer Homepage Windows-3.1-kompatibel. Ich überlege mir aber, ob ich sie nicht demnächst als 32-Bit-Spiele rekompilieren soll.

SL: Deine Spiele sind in der Tat sehr friedfertig. Man muß weder Monster noch Aliens um die Ecke bringen. In Zeiten von Mayhem und Ego-Shootern: Warum hältst du dich in Sachen Gewalt so sehr zurück?

Soleau: Ich denke, daß die Spiele, die dich am meisten herausfordern, die sind, die besonders simpel strukturiert sind und bei denen du trotzdem deinen ganzen Grips einsetzen mußt. Schau dir doch Schach oder Go an. Sie sind so einfach aufgebaut, gehören aber trotzdem zu den komplexesten und spannendsten Spielen, die jemals erfunden wurden. Man muß nicht unbedingt auf Gewalt setzen, nur um in einem Spiel für

eine Herausforderung zu sorgen. Es gibt genug Gewalt in der Welt, da muß man sie nicht auch noch auf den Computerbildschirm holen. Es ist nicht so, daß ich einen Feldzug gegen Shoot'em-ups einleiten möchte. Es ist nur so, daß ich nie großen Spaß gehabt hatte, wenn ich mit ihnen gespielt habe. Also mache ich doch lieber Spiele, die mir mehr liegen.

SL: Du entwickelst trickreiche Spiele, bei denen man das Hirn anstelle von schnellen Fingern einsetzen muß. Wer ist der typische Kunde für diese Art von Spielen?

Soleau: Wir haben herausgefunden, daß unsere jüngsten Anwender drei Jahre alt sind und die ältesten 90. Es begeistert mich, wie die Spiele die Generationen überbrücken können. Die älteren mögen unsere reinen Puzzles, bei denen es nicht nötig ist, Aufgaben gegen die Zeit zu lösen. Die jüngeren mögen beides, die Knobelaufgaben und die Zeitspiele.

Interessant ist, daß viele unserer Spiele in Krankenhäusern und Therapiezentren eingesetzt werden – sie helfen Leuten dabei, ihr Hirn wieder in Gang zu bekommen.

SL: Ihr schreibt die Spiele mit dem Autorensystem von Macromedia. Schnürt euch das nicht in ein ziemlich enges Korsett ein? Schließlich kann man mit einem Autorensystem auch nicht alles programmieren. Was mich übrigens nervt: Wechsele ich von einem Soleau-Spiel via Taskmanager zu einem anderen Programm, so ist das Spiel auf einmal verschwunden – es hat sich von selbst beendet.

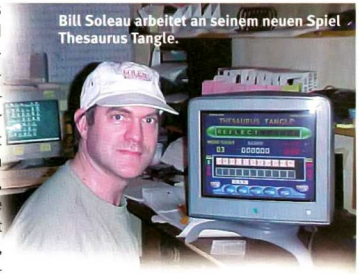
Soleau: Macromedias Director ist eigentlich die perfekte Programmiersprache für mich, weil das Produkt auf mehreren Plattformen funktioniert. Da ich größtenteils Knobelspiele schreibe, wäre eine Sprache wie C++ für mich der absolute Overkill, da ich keine 3D-Engine oder irgend etwas in dieser Art benötige. Mit dem Director kann ich ein Spiel in etwa zwei Wochen durchziehen und fertigstellen. Und ich habe dann noch die Möglichkeit, den Code für zwei verschiedene Plattformen zu kompilieren. Das ist sehr bemerkenswert, wenn du mal darüber nachdenkst.

Zu deiner Kritik: Ich möchte nicht, daß Leute noch andere Programme am Laufen haben, während sie mit meinen Spielen zugange sind. Das Verschwinden des Spiels beim Task-Wechsel ist zwar eigentlich eine Macke des Directors, andererseits von uns aber auch ein bißchen gewollt. Wie auch immer: Mit dem neuen Director 7.0 ist es nun möglich, echte 32-Bit-Programme zu schreiben, die sich zum Icon verkleinern lassen, wenn du unbedingt an der Präsentation weiterarbeiten mußt, die dein Boß in einer halben Stunde sehen möchte.

SL: Du bastelst nun bereits seit Jahren ein Knobelspiel nach dem anderen. Hättest du nicht mal Spaß daran, etwas ganz anderes zu machen? Ein Tool für Windows? Eine komplexe Anwendung? Einen Bildschirmschoner?

Soleau: Hmm ... Ich hab schon mal darüber nachgedacht, eine Reihe mit Bildschirmschonern zu machen, die in letzter Konsequenz natürlich wieder interaktive Puzzles wären. In der letzten Zeit habe ich eine Menge Shockwave-Spiele fürs Internet geschrieben – das ist eine ganz neue Herausforderung. Wir sind gerade dabei, eine neue Web-Site mit Online-Spielen unter der Adresse www.gamehill.com aufzubauen.

SL: Ein paar Dutzend Spiele liegen hinter dir. Gibt es da überhaupt noch Ideen für neue Games?



Bill Soleau arbeitet an seinem neuen Spiel Thesaurus Tangle.

Soleau: Letztens haben Kevin und ich alle Spiele gezählt, die ich programmiert habe – es waren über hundert. Derzeit arbeiten wir an Spieleprojekten, bei denen die Ideen einmal nicht von mir kommen, sondern von anderen Leuten. Das ist eine ganz neue Erfahrung für mich. Ich bin aber voller Hoffnung, daß ich neue Ideen zur Entwicklung und zum Gameplay mit in die Projekte einbringen kann.

SL: Arbeitest du eigentlich weiter an deinen alten Spielen? Um Bugs auszumerzen oder um die Performance zu erhöhen? Oder ist das eher ein „been there, done that?"

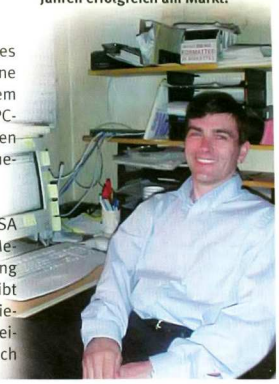
Soleau: Die alten DOS-Spiele rühre ich nicht mehr an. Ich versuche aber, die zuletzt veröffentlichten Windows-Spiele weiter zu optimieren. Bei den älteren Windows-Spielen lasse ich mich derzeit ein bißchen gehen, da passiert nicht mehr viel. Überraschend ist es in diesem Geschäft, daß ich zum Teil noch Registrierungen für Spiele erhalte, die bereits über zehn Jahre alt sind. Wie auch immer: Es macht mehr Spaß, an etwas Neuem zu arbeiten als an alten Kamellen.

SL: Hier in Deutschland gibt es spezielle Shareware-Magazine mit beiliegender CD. Außerdem haben auch die „normalen" PC-Magazine Shareware auf den Heft-CDs. Wie sieht das in Amerika aus?

Soleau: Hier bei uns in der USA ist das Internet das primäre Medium, das für die Verbreitung von Shareware sorgt. Es gibt ein paar Magazine mit beiliegender CD-ROM, aber die meisten Anwender informieren sich lieber online.

SL: Dann habt ihr doch bestimmt auch eine eigene Homepage?

Soleau: Ja, haben wir. Sie hat die Adresse www.soleau.com und wird sehr gut besucht. Hier kann man alle unsere Testversionen für Windows und für Macintosh herunterladen. Außerdem stehen ein Dutzend unserer Online-Spiele zur Verfügung, die sich gleich im Browser-Fenster spielen lassen. Wir haben sogar Shockwave-Versionen unserer normalen Spiele online. Da kann man die kleine Version online spielen, während im Hintergrund die größere Shareware-Version auf die Festplatte des Besuchers übertragen wird. Über unsere Bestellseite kann man sich via Kreditkarte auch gleich registrieren lassen und erhält einen Freischaltcode binnen Minuten zugeschickt.



Kevin hat gut lachen: Soleau Software ist bereits seit vielen Jahren erfolgreich am Markt.

15 Shareware-Games von Steve Moraff

Spiele fürs Auge



Steve Moraff ist Shareware-Freunden kein Unbekannter mehr. Seine grafisch hervorragend gestalteten Mah-Jongg-Versionen sind auch heute noch in aller Munde. Wir stellen Ihnen zwei neue Games vor und sammeln außerdem der Vollständigkeit halber auch gleich noch einmal alle Klassiker ein.



Mah-Jongg mit Buchstaben – der Phrase Detective macht's möglich.

Moraff's Phrase Detective 1.00

Wir hoffen, Sie sind fit in der englischen Sprache. Wenn nicht, dann ist der Phrase Detective trotzdem das richtige Spiel für Sie – Übung macht schließlich den Meister. Sobald eine neue Runde im Programm eingeläutet wird, zerlegt der Phrase Detective einen englischen Satz in seine einzelnen Buchstaben und mischt sie dann ordentlich durcheinander. Das Ziel des Spielers ist es natürlich, die Buchstaben wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen und somit die Lösung zu benennen.

Oft helfen Fragen wie „Wer spielte den jungen Indiana Jones im Film?" dabei, einen Ausblick auf die mögliche Antwort nehmen zu können. Manchmal gibt die Statuszeile des Spiels aber auch nur vor, daß es sich bei dem gesuchten Satz um ein bekanntes Zitat oder um eine übliche Redewendung handelt. Mitunter wird auch ein Palindrom gesucht, also ein Wort, das sich vorwärts wie rückwärts gleich liest.

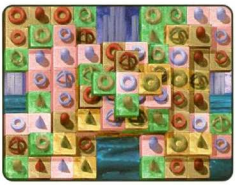
Der Clou des Spiels ist seine Dreidimensionalität. Buchstaben, die im Rätsel sehr weit von ihrem Zielort entfernt sind, ragen höher in die Luft als Buchstaben, die sehr nah an ihrem Bestimmungsort liegen. Wer diese Turmbauerei durchschaut, der muß auch kein Englisch können, sondern verschiebt die Buchstaben allein aufgrund ihrer Höhenabmessungen. Ein Buchstabe wandert übrigens nur dann über das Feld, wenn er mit einem anderen die Position tauscht. Kommt er dabei auf seinem Zielfeld zu liegen, so wird dies animiert bekannt gegeben, und der Buchstabe läßt sich fortan auch nicht mehr bewegen.

Das Spiel lädt im Sampler-Modus gezielt nur Worträtsel mit einer Länge von 24 bis 48 Buchstaben. Wer sich in Sachen Wörterlänge gerne festlegen möchte, der kann mehrere Modi einschalten, die Aufgaben mit minimal 24 und maximal 100 Buchstaben zum besten geben. Der Phrase Detective bietet dabei zwei Buchstabensets in 3D, eine Stunde klassische MIDI-Musik, 1500 Phrasen inklusive 1000 Trivia-Fragen sowie eine 3D-Highscore-Tabelle.

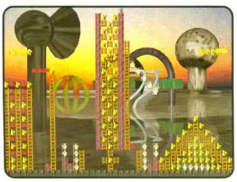
Wirklich nett ist, daß nach dem Schließen des Shareware-Wörterspiels eine Vollversion als kostenlose Dreingabe gela-



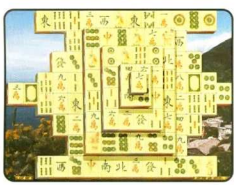
Phrase Detective: Die Höhe der Buchstaben zeigt ihre Entfernung zur Zielposition an.

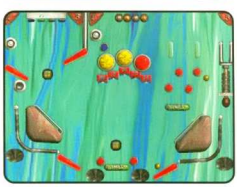




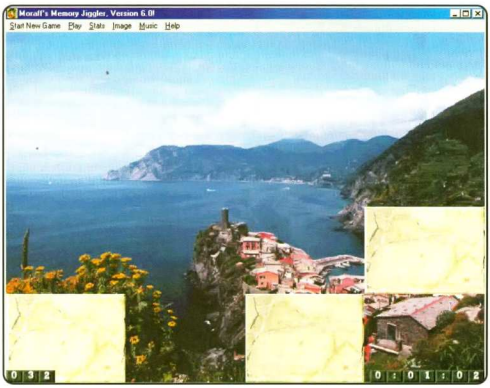












Dieses Rätsel des Memory Jigglers ist auch gleich gelöst.

Moraff's Memory Jiggler 6.00

Memory Jiggler ist kein neues Spiel, sondern liegt „nur" in einer neuen Version vor. Das Programm zerlegt eines der vielen beiliegenden Landschafts- und Sehenswürdigkeitenfotos in lauter quadratische Puzzlesteine, die umgedreht werden, so daß man ihr aufgedrucktes Motiv nicht länger sehen kann.

Ziel ist es in diesem Spiel, die einzelnen Puzzlesteine auf dem quadratischen Spielbrett so lange gegeneinander auszutauschen, bis alle wieder auf ihrer ursprünglichen Position ausliegen. Um die Steine zu bewegen, klickt man zwei von ihnen nacheinander an – sie zeigen kurz ihr aufgedrucktes Motiv und wechseln dann die Position. Kommt dabei ein einzelner Stein auf seiner Zielposition zu liegen, so bleibt sein Motiv sichtbar – und er kann fortan auch nicht mehr verschoben werden.

Es macht Spaß, die einzelnen Bilder auf diese Weise wieder neu zusammenzusetzen, zumal sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels an seinen Besitzer anpaßt. Es ist demnach möglich, Kinder mit einem Puzzle spielen zu lassen, das eine Kantenlänge von gerade einmal 4x4 Steinen aufweist, während geduldige Erwachsene es mit Rätseln aufnehmen, die 20x20, also 400 Einzelsteine auf dem Bildschirm verteilen.

Gelungen ist, daß Memory Jiggler für jede Spielweise einen eigenen Highscore führt, der stets den Spieler lobt, der das Rätsel in der kürzesten Zeit mit den wenigsten Zügen geknackt hat.

Auch zu diesem Shareware-Spiel gehört eine eigene Mah-Jongg-Vollversion. Diese hier wartet mit besonders schönen Motiven für die 3D-Steine auf – sie zeigen Puzzlesteine in verschiedenen Ausprägungen.



Steve Moraff hat ein Faible für alte Sehenswürdigkeiten – wie man im Memory Jiggler feststellen kann.

Weitere Moraff-Spiele

Moraff's 3D-Jongg 1.00
Dreidimensionales Mah-Jongg-Spiel, bei dem Sie immer drei Steine auf einmal vom Drachen entfernen müssen.

Moraff's CyberDice 2.00
Bunt gerenderter Kniffel-Klon aus der Feder von Steve Moraff.

Moraff's CyberPinball 2.00
Ein 3D-Flipper für Windows mit vielen alternativen Tischen, die sich über das Menüsystem auswählen lassen.

Moraff's CyberTris 3.00
Bunter Tetris-Klon mit vielen Sonderfunktionen und einem Zwei-Spieler-Modus.

Moraff's Escapade 2.00
Schnelles Plattformspiel mit opulenter Grafik. Führen Sie Ihr Männchen so schnell es geht durch den Level.

Moraff's Fancy Jiggler 1.00
Der Jiggler zerlegt ein Foto in lauter echte, kleine Puzzlesteine, die sich am Bildschirm neu zusammensetzen lassen.

Moraff's Jiggler 3D 1.00
Ein 3D-Puzzle, das ein Bild in lauter Quader zerfallen läßt. Je weiter die einzelnen Bildsteine von ihrem Platz entfernt sind, um so höher ragt der Quader aus dem Bildschirm heraus.

Moraff's MoreJongg 7.00
Steve Moraff legt eine neue Version seines beliebten Mah-Jongg vor. Nicht nur die opulente Grafik, sondern auch die vielen Spieloptionen wissen zu überzeugen.

Moraff's Radiation 2.00
Radiation ist ein moderner Minesweeper-Klon mit gerenderter 3D-Grafik, vielen Neuerungen und mehreren alternativen Spieloberflächen.

Moraff's RingJongg 3.00
Steve Moraff legt einen weiteren Mah-Jongg-Klon vor. Diesmal werden 3D-Ringe zu einer Pyramide aufgetürmt. Sie müssen diese Pyramide pärchenweise abbauen.

Moraff's SphereJongg 4.00
Bei diesem ungewöhnlichen Mah-Jongg werden anstelle von Spielsteinen bunte 3D-Kugeln zu einem Drachen aufgetürmt.

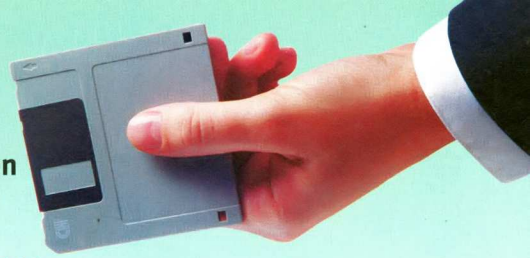
Moraff's UltraBlast 5.00
Breakout-Klon mit vielen Levels, einigen sehr überraschenden Powerups und der Option, das Spiel auch zu zweit zu beginnen.

Moraff's YourJongg 1.00
Bei diesem Mah-Jongg-Spiel können Sie die Spielsteine mit eigenen Bildern ausstatten.

Moraff Spiele

System:	Windows 95
Autor:	MoraffWare, 14927 Lake Forest Dr., Lutz, FL 33549, USA
E-Mail:	moraff@moraff.com
Internet:	www.moraff.com
Sprache:	Englisch
Preis:	49 $ für Jongg CD mit 20 Vollversionen und vielen Extras
Tip:	✌✌✌✌✌





Kostenlose Vollversionen von Alpenland Software

Software zu verschenken!

Meinrad Müller von der Firma Alpenland führt eigentlich ein Unternehmen, das sich ganz der mobilen Aktenvernichtung verschrieben hat. Nebenbei erfindet er allerdings kuriose Dinge wie ein Diskettenthermometer, einen CD-ROM-Schredder oder eine Anykey-Taste für die Tastatur. Oder eben nützliche Software, die gratis verteilt wird.

Manchmal hat er so Ideen, der Meinrad Müller. Ein paar von ihnen überfallen ihn im Schlaf, andere stehlen sich bei der Arbeit in sein Bewußtsein. Meistens sind es Nachrichten aus der Zeitung, die ihn zur Ideenfindung animieren, oder eigene Bedürfnisse, die ihn piesacken. Und schon greift der Chef einer Aktenvernichtungsgesellschaft wieder zum Telefonhörer, um einen Programmierer ausfindig zu machen, der seine Vorstellungen umsetzt. Das Ergebnis wird meist gleich als Vollversion verschenkt, um auf diese Weise a.) den Leuten zu helfen und b.) Promotion für die eigene Firma einzufahren. Wir haben die besten Alpenland-Vollversionen der letzten Monate und Jahre für Sie zusammengeklaubt und auf der Heft-CD gespeichert.

Alpenland Hörtest

Wie gut ist eigentlich Ihr Hörvermögen? Ich meine – haben wir uns nicht alle mit aufgedrehten Walkmen und mit Besuchen in überlauten Diskos das eigene zarte Trommelfell zerschunden? Der Alpenland Hörtest läuft unter DOS und benötigt eigentlich nur einen aktiven PC-Summer. Sobald das Programm gestartet wird, spielt es erst unhörbar einen Ton ab. Sobald dieser wahrnehmbar wird, muß die Enter-Taste gedrückt werden. Nach einigen Testdurchläufen mit verschiedenen Frequenzen läßt sich als Ergebnis die Hörschwelle in Hertz auf dem Bildschirm ablesen.

Alpenland Magic Holiday Maker

Darauf hat die reiselustige Nation gewartet: ein Urlaubs-Optimierungs-Programm! Wer schon immer einmal große Lust darauf verspürte, die ganz große Reise kreuz und quer über alle Kontinente hinweg anzutreten, der mußte bislang stets feststellen, daß sein Chef ganz andere Vorstellungen von freier Zeiteinteilung hatte. Von wegen „genug Arbeit da“ und „bitte doch einmal den Vertrag lesen, wegen der Anzahl der festgeschriebenen Urlaubstage und so“. Schietegal! Mit dem Holiday Maker lassen sich die Urlaubstage so geschickt wählen, daß aus 30 Urlaubstagen plötzlich bis zu 58 Reisetage werden. Das ist kein Problem, wenn Feiertage und Wochenenden nur geschickt genug als verlängernde Urlaubspuffer eingesetzt werden.

Das Programm berücksichtigt alle deutschen Bundesländer, nimmt bei Bedarf die Schulferien mit in die Berechnung auf und kann nicht nur optimale Urlaubszeiten am Stück ausrechnen, sondern den Urlaub auch in mehrere Blöcke zergliedern.



Sie planen einen Urlaub? Das Programm Holiday Maker legt ihn so, daß Sie mit Wochenenden und Feiertagen besonders lange auf Tour bleiben können.

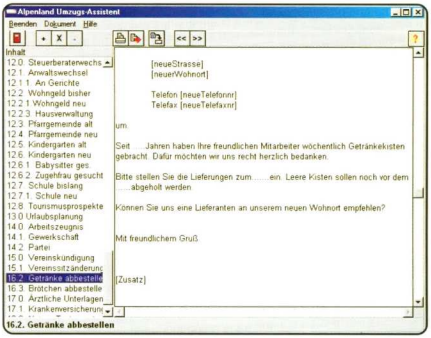
Reisekosten-Rückerstattung

Was tun, wenn der Reiseprospekt irreführend war und Sie die „schönsten Wochen des Jahres“ in den Sand gesetzt haben? Der lärmende Baukran vor dem Hotel, das wilde Hämmern der benachbarten Disco, das Sie am Schlafen hinderte, das ungenießbare Essen und die vielen Kakerlaken im Bad – ob man da wohl Anspruch auf eine Rückzahlung hat? Lohnt sich etwa gar ein Rechtsstreit? Die Frankfurter Tabelle des Landgerichts Frankfurt betrachtet über 20.000 Urlaubs-Ärger-Fälle und sagt Ihnen, ob Sie eine Chance darauf haben, 10, 20 oder gar 50 Prozent des Reisepreises vom Veranstalter zurückzuholen.

Das Programm stellt die verschiedenen Regressarten vor,



Der Lottozahlen-Generator macht aus Ihnen vielleicht einen Millionär.



Der Umzugs-Assistent hält alle Formulare bereit, die beim Wechsel von einer Wohnung zur nächsten von Interesse sein könnten.



Wie hoch sind die Schulden meines Nachbarn?

auf die es ankommt. Per Mausklick können Sie Ihren Befund eingeben und werden prompt darüber informiert, ob es für Sie etwas zu „holen" gibt.

Alpenland Schulden

Das Programm zeigt die aktuelle Nettoverschuldung Deutschlands zur aktuellen Uhrzeit an. Außerdem rechnet das Scherzprogramm (hm, vielleicht ist das doch kein Scherzprogramm) aus, wieviel Mark Schulden jeder einzelne Bundesbürger damit auf den eigenen Schultern trägt. Jetzt können Sie jedem Bekannten mitteilen, daß Sie genauestens über seinen Schuldenstand bei den Banken informiert sind.

Alpenland Umzugs-Assistent

Kein Quatsch: Zweimal umziehen ist wie einmal ausgebombt. Der Umzugs-Assistent ist in langen Jahren gewachsen und enthält derzeit 150 Musterbriefe und Erinnerungen, die rund um einen Umzug von Interesse sein könnten. Ganz egal, ob es um eine Gewerbe- oder um eine Stromabmeldung geht, um einen Nachsendeantrag, um die Umleitung von Abonnements oder um wichtige Schreiben an weitere betroffene Firmen und Behörden – der Umzugs-Assistent denkt daran und stellt auch gleich das passende Formular zur Verfügung, das sich über die Zwischenablage in die bevorzugte Textverarbeitung übernehmen läßt. Manchmal schlägt man sich auch mit der Hand an die Stirn, weil das Programm an das Offensichtliche denkt, was man selbst vergessen hat. Etwa an einen Brief an den alten Steuerberater, der diesen darum bittet, alle Unterlagen an den neuen Steuerberater zu senden, der sein Büro näher am zukünftigen Wohnort betreibt.

Gut ist, daß die alte und die neue Adresse nur einmal in das Programm einzugeben sind. Die entsprechenden Daten werden dann vollautomatisch in alle Formulare übernommen.

Game Over Testamentsvorbereitung

Für jeden von uns kommt es einmal zum letzten großen Abtritt: Game Over! Kluge Köpfe bauen vor und schreiben ein Testament, um die Nachfahren bei einem plötzlichen Ableben nicht völlig unvorbereitet im Regen stehen zu lassen. Aber auch sonst können verantwortungsvolle Erwachsene bereits zu Lebzeiten viele Dinge regeln, die ansonsten den Hinterbliebenen Ärger bereiten. Game Over stellt eine Diskette zusammen, die wichtige Fakten für den Fall eines Falles enthält.

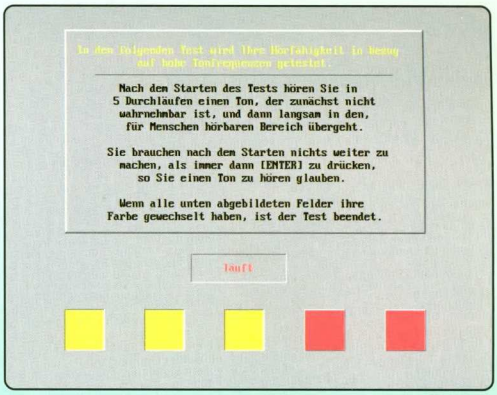
In den einzelnen Texten, die sich auch ausdrucken lassen, kann man zum Beispiel festhalten, wer im Falle des eigenen Todes sofort zu benachrichtigen ist. Das ist etwa bei einer Organspende recht wichtig – in diesem Fall gibt das Formular sogar an, wo der Organspenderausweis abgelegt ist. Die Aufbewahrungsorte sämtlicher Ausweispapiere in der Wohnung können ebenso verbucht werden wie diverse Vollmachten, die Adresse des mit dem Testament beauftragten Notars, alle Eckdaten und Versicherungsnummern zur Rente, die Daten der Lebensversicherungen sowie Angaben zu allen übrigen Versicherungen, Steuervorgängen und Vermögenswerten in Bargeld, Briefmarken oder Schmuck.

Es ist unglaublich, wie viele Posten das Programm berücksichtigt, die immer wieder in Vergessenheit geraten und den Hinterbliebenen nur Ärger bereiten. Wer sich demnach mit dem eigenen Tod beschäftigt und jeglichem Chaos vorbeugen möchte, der schaut sich dieses Programm einmal näher an – bevor es zu spät ist.

Lottozahlen-Generator

Lotto ist die Chance des kleinen Mannes, doch noch zum Millionär zu werden – Lotto-Lothar hat es uns allen doch vorgemacht. Doch wie lauten sie nur, die richtigen Zahlen? Der Lottozahlen-Generator nimmt einem alle Geistesmühen ab und wirft Zahlenstränge per Buttondruck aus. Laut Alpenland haben es bereits sieben Anwender geschafft, mit den Zufallszahlen größere Gewinne einzuheimsen.

Info:
Alpenland
Aktenvernichtungs GmbH,
Meinrad Müller, Bahnhofstr. 91,
82284 Greifrath.
Internet: www.alpenland.com



Und – hören Sie schon etwas? Der Gehörtest von Alpenland zeigt auf, wie es um die eigenen Lauscher steht.

21 Solitaire 1.0

Blackjack mal anders

Randy Rasa ist den Liebhabern einer guten Kartenpatience längst kein Unbekannter mehr: Er schreibt bereits seit langen Jahren eine ungewöhnliche Patience nach der anderen. Mit 21 Solitaire hat er die Krönung seines Werks abgeliefert.

Die Spielesammlung 21 Solitaire enthält nicht 21 Kartenpatiencen, wie der Name vermuten läßt, sondern „nur" sieben. Die haben es allerdings in sich, da sie alle mit einem ganz bestimmten Thema jonglieren – mit den allseits bekannten Blackjack-Regeln. Wer noch nicht so häufig in einem Casino gewesen ist, der kennt das Regelwerk vielleicht eher unter der familienfreundlicheren Bezeichnung „17 und 4" – es müssen möglichst 21 Augen in einer Spielrunde erzielt werden, um beim Blackjack zu punkten.



Stellen Sie die Karten innerhalb der Pyramide so um, daß möglichst punktestarke Blackjack-Blätter entstehen.

Das optisch sehr edel gestaltete Programm stellt alle sieben Patiencen in einem Menüsystem vor, das mit den Namen der Patiencen, mit einem Screenshot, einer Kurzbeschreibung und einer persönlichen Statistik aufwartet. Die Statistik wird vom Programm automatisch mitgeführt und nach jeder Spielpartie auf den neuesten Stand gebracht. Wer von der Kurzbeschreibung noch nicht ausreichend genug informiert wurde, der kann sich per Mausklick auch das Regelwerk der einzelnen Spiele in der Online-Hilfe anzeigen lassen.

Alle Spiele sind mit einer eigenen Hintergrundgrafik ausgestattet und laufen in einem jeweils eigenen Fenster ab. Bei JumbleJack gilt es, so viele gute Blackjack-Blätter wie möglich in einer Matrix aus 4x4 Karten zu entdecken. ShuffleJack wird in einer Matrix aus 5x5 Karten gespielt und ersetzt die markierten Blackjack-Blätter durch neue Karten. Bei BlackJack müssen die 21 Augen mit 10, 9, 8, 7, 6 ... Karten erzielt werden. ColumnJack erlaubt es, Blackjack-Hände in sechs Reihen auszulegen – und in jeder Runde wird eine Reihe entfernt. Wie lange kann der Spieler da überleben, ohne „busted" zu sein, also die 21 Augen zu überbieten. Auch die Varianten Blackjack Piles und Blackjack Squares beschäftigen sich mit der Frage, wie die 21 Augen am schwierigsten zu legen sind.

Der Favorit in der Spielesammlung ist die Patience Blackjack Pyramid, in der jeweils drei Karten in einer Pyramide aus zehn Karten ein möglichst hohes Blackjack-Blatt zu ergeben haben. Der Highscore der besten Spieler kann ins Internet hochgeladen werden.

21 Solitaire 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Randy Rasa im Vertrieb über Goodsol Development
E-Mail:	21sol@goodsol.com
Internet:	www.goodsol.com
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	✌✌✌✌

Ace the Game 1.01

Auf und nieder

Ace the Game ist eine neue Kartenpatience mit einer herrlich einfachen Spielaufgabe. Frustrierend ist allein, daß die Patience trotzdem nur selten aufgeht. Aber darin liegt ja gerade der Reiz des Spiels.

Wer sich wundert, daß Ace the Game sich von der optischen Gestaltung her so positiv von den bekannten Kartenpatiencen abhebt, der sollte wissen, daß es sich bei der Freeware um eine Art Testballon handelt. Die Herstellerfirma Ace Marq plant und hofft, in Zukunft kommerzielle Spiele zu programmieren, und wollte mit der Freeware eine spielbare Visitenkarte schaffen, frei nach dem Motto: „Das ist unser Standard." Auch so kann man sich in der Szene einen Namen machen.

Ace the Game verwendet ein Kartendeck aus 13 Karten. Da gibt es eine Zwei, eine Drei und eine Vier jeweils in vierfacher Ausführung für die Farben Pik, Kreuz, Herz und Karo. Bei der 13. Karte handelt es sich um das Pik-As.

Zu Beginn einer neuen Runde werden vier Karten auf zufälliger Basis aus dem Stapel gezogen und aufgedeckt. Eine der vier Karten kann der Anwender per Mausklick auswählen, um mit ihr das Spiel zu eröffnen. An diese erste Karte müssen nun alle anderen angelegt werden. Dabei gibt es eigentlich nur zwei Regeln zu berücksichtigen. Regel 1: Karten gleichen Werts können direkt aufeinandergelegt werden. Auf eine Pik-Drei kann man demnach auch eine Herz-Drei oder eine Kreuz-Drei legen. Regel 2: Möchte man eine Karte mit einem anderen Wert anlegen, so muß diese Karte einen um eins höheren oder niedrigeren Wert und exakt die gleiche Farbe aufweisen. An unsere Pik-Drei könnte man demnach auch eine Pik-Zwei oder eine Pik-Vier anlegen.

Gewonnen hat der Spieler, der als vorletzte Karte die Pik-Zwei und dann das Pik-As anlegt. Das As wird, um diesen Schlußschritt vorzubereiten, nach dem Aufdecken auf einen speziellen Platz auf dem Bildschirm geschoben und kann von dort aus jederzeit wieder abgerufen werden.

Kann der Spieler übrigens keine neuen Karten mehr anlegen, so bekommt er eine aus dem Kartenstapel gratis zugewiesen. Alle weiteren Karten kosten allerdings mächtig Punkte.





Versuchen Sie, alle 13 Karten aneinander anzulegen.

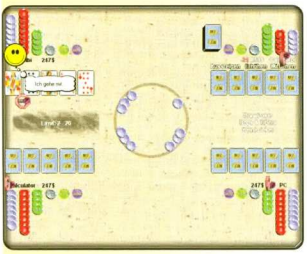
Ace the Game 1.01

System:	Windows 95
Autor:	Ace Marq Enterprises
E-Mail:	acemarq@ace-the-game.com
Internet:	www.ace-the-game.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌✌

4Flush 1.60

Pokern ohne Ende

Klassische Gesellschaftsspiele wie Blackjack, MauMau oder Poker bietet diese Spielesammlung an. Bis zu sechs Spieler können sich im Casino gleichzeitig um den virtuellen Zaster streiten.



Pokern, bis der Arzt kommt.

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, die Casinogames für den Computer simulieren, setzt 4Flush den Anwender nicht ganz alleine dem süchtig machenden Glücksspiel aus. Er kann sich im Netzwerk oder über das Internet durchaus der Konkurrenz von einigen Freunden versichern – das macht das hemmungslose Zocken am Bildschirm ungleich spannender.

Und das Zocken macht durchaus Laune bei 4Flush. Ist Blackjack aktiv, so kann man zu dritt die Bank sprengen. Die Regeln, die dabei zur Anwendung gelangen, sind frei wählbar. Zur Verfügung stehen etwa die Reglements der niedersächsischen Spielbanken, die des Hotels Treasure Island aus Las Vegas und die vom Spieler-Eldorado Atlantic City nur eine Fahrstunde von New York entfernt.

Weiter geht es mit dem Kneipenspiel Poker. Hier stellt das Programm gleich 31 verschiedene Varianten vom Stud bis zum Draw Poker zur Verfügung. Wer die Regeln der einzelnen Pokervarianten einmal begriffen und ordentlich am Bildschirm geübt hat, der wird sich fortan in keinem Casino der Welt mehr lächerlich machen, wenn er zu einer Runde Poker gebeten wird. Eine spielstarke Umsetzung der beiden Kartenspiele MauMau und Crazy 8,5 gehören ebenfalls mit zu 4Flush dazu. Wer bereits WinJack vom gleichen Autor besitzt, der wird Spiele wie MauMau bereits von dieser Software her kennen. Spezielle Erweiterungspakete erlauben es aber, die Module beider Programme zu nutzen, ohne sich dabei über teuer erkaufte Dubletten ärgern zu müssen.

Schade ist allein, daß man sich in der Shareware-Fassung nicht so sehr an den fantastischen Grafiken, an den austauschbaren Tisch-Designs, den flotten Animationen und an den automatisch generierten Besten- und Statistiklisten erfreuen kann – die Einschränkungen sind wirklich heftig. So lassen sich nur zwei der 31 Poker-Varianten in der Demo spielen: Draw Poker und 5 Card Stud. Blackjack kann nur für eine Runde und nicht im Casino gespielt werden. Und bei Crazy 8 sind die Regeln auch eingeschränkt.



Die verrückte Acht macht wieder von sich reden.

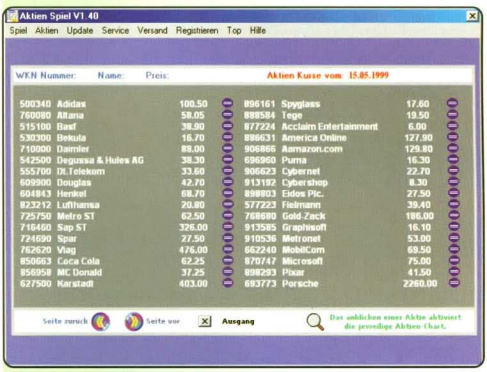
4Flush 1.60

System: Windows 95
Autor: Stefan Kuhne, Brentanostr. 28, 38110 Braunschweig
E-Mail: StKuhne@aol.com
Internet: http://members.aol.com/StKuhne
Sprache: Deutsch
Preis: 30 DM
Tip: ☆☆☆☆

Aktien Spiel 1.4

Börsen-Spektakel

Wer an der Börse spekuliert, kann viel Geld gewinnen, aber auch verlieren. Das Aktien Spiel minimiert das Risiko und schickt Sie nur mit Fantasiegeld aufs Börsenparkett. Die erfolgreichsten Aktienkenner eines Quartals werden in die Top 10 aufgenommen.



Die aktuellen Kurse in der Übersicht.

Was tun mit den 5000 Euro, die das Aktien Spiel jedem Neueinsteiger in die vor Aufregung feuchten Finger drückt? Hmm, erst einmal bei der Börse anlegen. Ein paar Aktien der Lufthansa, die gehen immer, dazu Chemie à la BASF und etwas Konsumträchtiges, also McDonalds und Coca Cola. Gerade Cola sollte dank des Skandals in Belgien gerade ordentlich im Keller sein. Und weil das Aktien Spiel im Rechner abläuft, werden ein paar Kröten auch noch in die neuen Medien gesteckt. AOL, Amazon.com und Eidos stehen dann auf dem Einkaufszettel des Computerfreaks.

Ist das Geld erst einmal verbraten, muß der Spieler seine Käufe dem Spielbetreiber melden; am besten per E-Mail, gerne aber auch auf Diskette. Immer am 11. und am 25. eines Monats müssen die Dateien vorliegen – für die interne Auswertung der besten Spieler. Dann wird ein Update der Software mit neuen Kursen gezimmert, das man sich aus dem Internet saugen kann. Ein Chart zeigt dabei auf, wie sich die einzelnen Papiere und damit das eigene Depot weiterentwickelt haben. Eine Spielrunde dauert immer drei Monate. Die aktuelle Runde läuft noch bis zum 30. September 99, danach geht es Anfang Oktober mit einer neuen Herausforderung weiter.

Die Testversion darf 60 Tage lang verwendet werden, um das Spiel zu prüfen. Allerdings ist es während dieser Zeit nicht möglich, Käufe bei den Betreibern zu melden oder Aktien wieder zu verkaufen. Unsere Kritik: Eine tolle Idee, die aber leider an einer zu sehr eingeschränkten Shareware krankt und die viel zu kompliziert umgesetzt ist. Besser wäre eine Aktiensimulation, die auf echten Kursen basiert und die täglich die neuesten Werte aus dem Web fischt.

Aktien Spiel 1.4

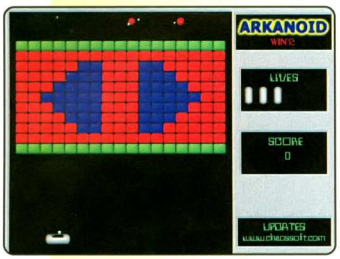
System: Windows 95
Autor: Andreas Karsten, Nordmeerstraße 19, 23570 Lübeck
E-Mail: aksoftware@online.de
Internet: —
Sprache: Deutsch
Preis: 23,50 DM
Tip: ☆☆

Arkanoid 1.20

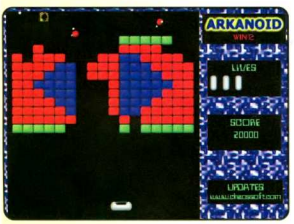
Steineklopfer

Arkanoid ist nur einer von vielen Breakout-Klonen, die in der Shareware-Version kursieren. Ein Vorteil des bunten Geschicklichkeitsspiels mit den vielen Powerups ist allerdings sein Preis: Die Software kostet nichts.

Sobald der Spieler per DirectX in den speziellen Bildschirmmodus von Arkanoid gewechselt hat, baut das Spiel eine plastische Mauer aus bunten Steinen auf. Diese Mauer gilt es möglichst schnell zu zerschlagen – und zwar wie ein warmes Messer durch einen Butterblock. Powerups fallen übrigens in Form von Buchstaben aus zerstörten Steinen heraus und werden durch Einsammeln mit dem Schläger aktiviert. Es gibt die folgenden Powerups:



Die grünen Steine müssen mehrmals getroffen werden, damit sie sich auflösen.



Manchmal fallen Powerups aus der Mauer herunter, die das Spiel entscheidend beeinflussen können.

A – Mehrere Feuerbälle
B – Multiball (6 Bälle)
C – Ball bleibt am Schläger kleben
D – Schläger schrumpft
F – Ball Of Fire
H – Drei Bälle auf einmal
M – Raketen abfeuern
P – Schläger wächst
R – Alle Verbesserungen weg
S – 1000 Bonuspunkte
W – Nächster Level wird geladen
X – Neues Leben

Die Spieler mit dem besten Score verewigen sich mit ihren Namen im Highscore, der auch ins Internet hochgeladen werden kann. Wer alle 20 Levels knackt, der wird automatisch in die „Arkanoid Hall Of Fame" übernommen.

Ein Tip: Von Haus aus wird Arkanoid mit der Tastatur gesteuert. In den Optionen kann das Spiel aber auf eine viel feinfühligere Maussteuerung umgeschaltet werden. Jetzt geht der Ball nicht mehr so leicht ins Aus, und der Spieler verbrät seine drei Leben nicht ganz so schnell.

mit Hilfe eines Balles, der mit einem Paddel im Spielfeld gehalten wird. Im Gegensatz zum Original-Breakout aus den Achtzigern verschwinden die Steine bei dieser Variante nicht sofort, sobald der Ball sie berührt. Einige Steine müssen zweimal angetickert werden, bevor sie sich auflösen. Andere wie etwa die grauen Steine lassen sich nur dann zermörsern, wenn der Spieler gerade ein spezielles Powerup aktiviert hat und etwa den zerstörerischen „Ball of Fire" einsetzt, der ohne Halt durch die Mauer gleitet

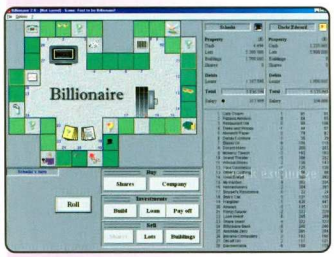
Arkanoid 1.20

System:	Windows 95, DirectX, Pentium-90
Autor:	ChaosSoft
E-Mail:	webmaster@chaossoft.com
Internet:	www.chaossoft.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	###

Billionaire 2.8

Zaster machen

Gegen Billionaire ist Monopoly fast schon ein sozial gerechtes Spiel, das mit Kapitalismus nichts am Hut hat. Versuchen Sie, so viel Zaster wie möglich zu sammeln und dabei die Konkurrenz gezielt in den Ruin zu treiben.



Bei Billionaire müssen Sie mehr Kohle scheffeln, als Ihnen jede Bank der Welt je borgen würde.

Auf dem Spielbrett von Billionaire stehen 28 Ladengeschäfte zur Verfügung, die zu Beginn einer Runde noch der Stadt gehören, die sich aber für Summen zwischen 400.000 und 1,5 Millionen Dollar von den Spielern einkaufen lassen. Keine Frage – bei Billionaire wird mit dem Geld mächtig geklotzt und nicht gekleckert. Und wer nach einigen Schritten bereits kein Geld mehr hat, der borgt es sich eben von der Bank. Übrigens zu horrenden Zinssätzen, die in jeder Runde abgerechnet und auf die Schulden aufgeschlagen werden.

Am besten ist es trotzdem, möglichst schnell möglichst viele Geschäfte zu kaufen. Dummerweise zwingen sie einen Besucher erst dann zum unfreiwilligen Einkaufen oder zum Nutzen von Dienstleistungen, wenn ein paar Häuser auf den „lots" plaziert wurden. Damit aber einfache Hütten, Wolkenkratzer oder gar Online-Stores auf den Grundstücken entstehen, muß noch einmal ordentlich Kohle fließen. Aber das Schuldenmachen lohnt sich, wenn dafür der menschliche oder der vom Computer geführte Gegner immer wieder neu die Brieftasche zücken muß, um seine Rechnungen zu bezahlen. Und die gehen schnell in die Hunderttausende.

Bei Billionaire gibt es aber noch viele andere Möglichkeiten, zu Geld zu kommen. So erhält jeder Spieler pro Runde ein Gehalt, das durch Ereigniskarten aufgebessert wird und regelrecht explodiert, wenn man zum Bürgermeister der Kapitalistenstadt gewählt wird. Auf zwei Ereignisfeldern ist es außerdem möglich, Baccarat zu spielen oder bei einem Autorennen Geld auf den besten Fahrer zu setzen. Ganz verwegene Spieler kaufen Aktien der einzelnen Unternehmen, die auf dem Spielbrett vertreten sind und hoffen durch das Ansteigen des (manchmal selbst verschuldeten) Umsatzes auf eine Steigerung des Kurswertes.

Abhängig vom gewählten Szenario gewinnt der Spieler bei Billionaire, wenn er als erster eine Billion zusammen hat, wenn er als erster einen zuvor benannten Betrag X vorweisen kann, wenn ein Zeitlimit abgelaufen ist und er das meiste Geld hat, oder wenn der Gegner Bankrott geht.

Die Testversion arbeitet 14 Tage lang. Sie verweigert aber das Speichern des Spielstandes und das Verkaufen von Gebäuden und anderen Besitztümern.

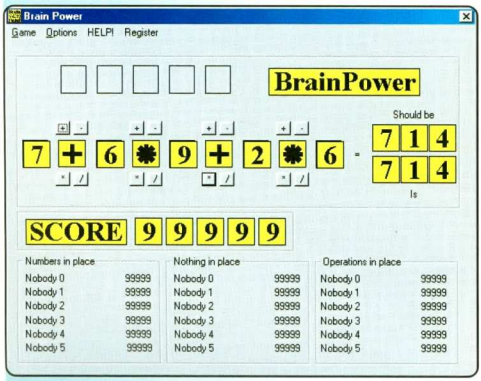
Billionaire 2.8

System:	Windows 95
Autor:	Game ON Sweden, Långdansgatan 176, SE-603 66 Norrköping, Schweden
E-Mail:	support@gameon.swede.com
Internet:	http://gameon.swede.com
Sprache:	englisch
Preis:	20 $
Tip:	#####

BrainPower 1.0

Für Mathe-Genies

Haben Sie es nicht so sehr mit den Zahlen? Nein? Dann sollten Sie ein bißchen Gehirnakrobatik betreiben, damit die numerischen Zellen in Ihrem Kopf nicht einrosten. BrainPower wird Ihrem Zahlenempfinden Beine machen.



Dieses Rätsel haben wir doch leicht geknackt – mit dem Solve-Befehl.

Können Sie sich nicht einmal Ihre eigene Telefonnummer merken, geschweige denn die Geheimnummer Ihrer Kreditkarte? Tja, einige Menschen tun sich mit den Zahlen eben recht schwer. Zum Glück läßt sich alles trainieren, auch der virtuelle Muskel im Hirn, der für das Verarbeiten von Ziffern aller Art verantwortlich zeichnet.

BrainPower ist ein Spiel, das auf Knopfdruck komplexe Matheaufgaben ausspuckt. Es geht immer wieder neu darum, fünf von der Software vorgegebene Zahlen in die richtige Reihenfolge zu bringen. Anschließend müssen diese Zahlen so mit den Symbolen für Plus, Minus, Mal und Geteilt verknüpft werden, daß beim Lösen der dabei entstehenden Mathematikaufgabe die am Ende der Zeile benannte dreistellige Endsumme herauskommt. Zur besseren Kontrolle zeigt das Programm die gerade vom Anwender „gelegte" Endsumme ebenfalls an. Klug ist eben der, der beide Zahlen zur Deckung bringt.

Um die Spielaufgabe zu erschweren, zählt nach dem Start einer neuen Runde ein Score hoch – etwa fünf Punkte in der Sekunde. Das Ziel ist es natürlich, einen möglichst niedrigen Punktestand aufzuweisen, um sich im Highscore verewigen zu können. Ein Top-5-Highscore wird übrigens jeweils getrennt für einen der drei Spielmodi geführt. Der Anwender muß im schwierigsten Modus Ziffern und Operatoren gleichzeitig in Position bringen, während in den beiden einfacheren Modi wahlweise die Ziffern oder die Operatoren bereits auf ihren Zielfeldern ausliegen. So paßt sich das Spiel den geistigen Fähigkeiten und der Tagesform seines Besitzers an.

BrainPower 1.0

System: Windows 95
Autor: Patrik Lundin, 1608 Cron, Augusta, KS 67010, USA
E-Mail: lundin@sdwi.com
Internet: www.infoscandic.se/~lundin/
Sprache: Englisch
Preis: 7 $
Tip: ✌✌✌

BurdickSoft Blackjack 6.0

Zocken lernen

Ein guter Zocker wird man nicht über Nacht, das will gelernt sein. Mit dem Blackjack-Trainer von BurdickSoft lernt man das Spiel und seine Finessen von allen Seiten kennen.

Die Blackjack-Simulation von BurdickSoft bittet den angehenden Zocker zusammen mit zwei virtuellen Computergegnern an den grünen Blackjack-Tisch. Mit 1000 Dollar Startkapital gilt es, beim „17 und 4" möglichst viel Geld einzukassieren. Zwei Karten bekommt der Spieler nach dem Festlegen des Einsatzes automatisch zugeteilt. Anschließend muß er sich entscheiden, ob er weitere Karten haben möchte (Hit) oder es bei seinem Blatt beläßt (Stand).



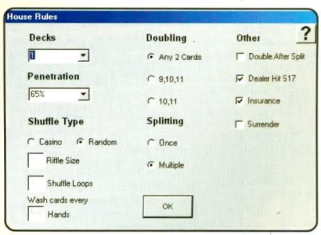
Willkommen zu einer Partie Blackjack.

Sobald der Spieler mit seinem Blatt zufrieden ist, versucht der Croupier, es zu überbieten. Bei einer 17 bleibt der Croupier automatisch stehen, ansonsten nimmt er so lange neue Karten auf, bis er den Spieler übertrumpft oder „busted" geht, also mehr als 21 Augen auf der Hand hält.

Die Blackjack-Simulation ist nicht nur aufgrund der soliden 3D-Grafik so empfehlenswert, sondern auch aufgrund der Realitätsnähe. So können alle Regeln des Spiels modifiziert und an das Reglement im nächstgelegenen Casino angepaßt werden – zum Üben. Dabei trifft man auf einige Regeln, die selbst Blackjack-Kenner noch nie richtig überdacht haben. Oder wußten Sie, um was es sich bei der Penetration handelt? Das ist nämlich nicht die Bezeichnung für eine sexuelle Handlung mit einem weiblichen Croupier auf dem grünen Filz des Blackjack-Tisches, sondern eine Prozentangabe, die benennt, nach wievielen ausgespielten Karten das aktuelle Kartendeck neu gemischt wird. Systemspieler, die sich alle ausgespielten Karten merken, um daraus Rückschlüsse auf die noch im Stapel befindlichen Karten zu ziehen, freuen sich, wenn die Karten so spät wie möglich neu gemischt werden.

Neben dem Penetrationsgrad kann der Spieler auch die Anzahl der Decks (1 bis 8) festlegen, den Typus des Mischens (zufällig, computergeneriert oder casinoähnlich) benennen und die Shuffle-Loops angeben. Die Einstellung für „Wash Cards" gibt ferner an, nach wievielen Durchläufen das aktuelle Kartenspiel durch ein neues zu ersetzen ist. Im gut besuchten Casino wird etwa jede Stunde ein neues Päckchen Karten aus der Plastikfolie herausgelöst.

Wer sich mit solchen Feinheiten nicht abgeben möchte, lernt immerhin, was es mit den Spielregeln Doubling, Splitting und Insurance auf sich hat.



Die Regeln des Spiels können im Konfigurationsfenster verändert werden.

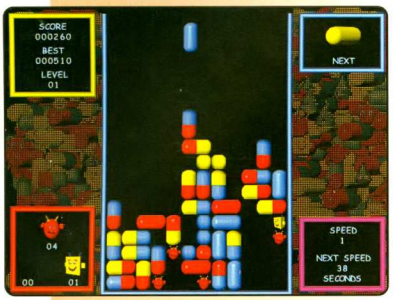
BurdickSoft Blackjack 6.0

System: Windows 95
Autor: Burdick Soft
E-Mail: support@burdicksoft.com
Internet: www.burdicksoft.com
Sprache: englisch
Preis: Freeware
Tip: ✌✌✌

Capsule 1.2

Arznei-Kapseln

Mitten in einem typischen Tetris-Schacht haben sich ein paar Bugs breitgemacht. Gegen das infektiöse Ungeziefer helfen nur noch harte Medikamente. Sorgen Sie dafür, daß den Bugs die Kapseln möglichst hart auf den Kopf krachen.



Wer nicht gut genug plant, kommt bald gar nicht mehr an die eingebauten Bugs heran.

Die Mission des Spielers ist schnell formuliert: Werden Sie alle Bugs los, die im typischen Tetris-Schacht ihr Unwesen treiben. Die einzelnen Käfer weisen dabei unterschiedliche Farben auf. Diese Farben finden sich auch auf den Hüllen der Medikamentenkapseln wieder, die fortwährend von oben in den Schacht hineinfallen. Eine jede Kapsel besteht aus zwei Hälften, die durchaus in unterschiedlichen Farben vorliegen dürfen. Ziel ist es, diese Medikamentenkapseln so um die Käfer herum zu plazieren, daß eine Viererkette in gleicher Farbe entsteht – mit dem Käfer als Bestandteil. Prompt löst sich die Kette auf und wir sind wieder einen Schädling los.

Wer schon einmal die Tetris-Variante Columns gespielt hat, der findet sich schnell in Capsule ein. Allerdings müssen hier die Vierketten in waagerechter oder senkrechter Reihe ausgebildet werden – diagonale Ketten zählen nicht.

Im farbenprächtigen DirectX-Spiel gilt ein Level als beendet, wenn alle Bugs das Zeitliche gesegnet haben. Dann wird gleich der nächste geladen – 25 Level stehen insgesamt zur Verfügung.

Wer es übrigens dank genauer Planung schafft, drei oder vier Bugs auf einmal zu beseitigen, der bekommt eine spezielle Medikamentenkapsel geschenkt. Beim Flasher handelt es sich um eine Kapsel, die dabei hilft, alle Kapseln einer bestimmten Farbe aus dem Schacht zu löschen und somit wieder für Ordnung auf dem Bildschirm zu sorgen. Und der Bomber hilft dabei, gezielt einzelne Bugs explodieren zu lassen. Erschwerend kommt bei Capsule hinzu, daß die Geschwindigkeit, mit der die Kapseln fallen, langsam erhöht wird, wenn der Spieler über eine längere Zeit hinweg keine Bugs gekillt hat. Von Level zu Level steigt die Geschwindigkeit außerdem.

Spieler, die nicht immer allein vor der PC-Glotze hocken möchten, bitten einen Kumpel zum Duell. Im Zwei-Spieler-Modus ist es das Ziel, die eigenen Bugs schneller zu lynchen als dies der Gegner vermag.

Die unregistrierte Version nervt seinen Besitzer ab dem Level 8 mit regelmäßig eingeblendeten Registrierungshinweisen.

Capsule 1.2

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Jani Immonen, Saarikonkatu 2 C 36, 40520 Jyväskylä, Finnland
E-Mail:	jani_immonen@hotmail.com
Internet:	http://batman.jytol.fi/~janimm
Sprache:	englisch
Preis:	8 $
Tip:	☆☆☆☆☆

Chomper 3D 1.0

Fressen mit System

Pacman einmal anders: Bei Chomper präsentiert sich das Labyrinth der Geister aus der 3D-Perspektive. Helfen Sie dem pinkfarbenen Smiley dabei, alle Energiepillen zu fressen und die Geister auf Abstand zu halten.



Powerpille gefressen. Jetzt lassen sich die Monster genüßlich verspeisen.

Auf den ersten Blick ist alles wie gewohnt: Der Spieler steuert eine gefräßige Filzkugel mit den Cursortasten durch ein Labyrinth, in dem überall kleine Energiepillen ausliegen. Mampfend bewegt sich der Smiley durch die Gänge und frißt alles auf, was ihm vor das weit geöffnete Maul gerät. Nur vor den Geistern, die den Parcours bevölkern, muß er sich permanent in acht nehmen. Bei einer unfreiwilligen Kontaktaufnahme mit den widerborstigen Unholden büßt unser Held sofort eines von seinen drei Leben ein. Besser ist es allemal, eine in den Ecken des Irrgartens ausliegende Powerkugel zu fressen. Dann nehmen die ätherischen Geister plötzlich irdische Form an und erscheinen für eine kurze Zeitspanne dunkelblau. In diesem Modus lassen sich die Gegner einfach überlaufen und auf diese Weise auffressen. Dafür gibt es Punkte satt – und die benötigt der Spieler auch, um sich nach dem endgültigen Ableben mit Namen im Highscore verewigen zu können.

Der Irrgarten selbst präsentiert sich bei Chomper allerdings nicht als starres Gebilde, sondern als 3D-Parcours, der passend zu den Bewegungen der Spielfigur im Raum rotiert und so ständig die Perspektive manipuliert, aus der der menschliche Spieler aufs Brett schaut. Bei Bedarf ist es sogar möglich, die Kameraführung selbst zu manipulieren. Und in der Vollversion steht auch ein Spielmodus in der Ich-Perspektive zur Verfügung, so daß man direkt aus den Augen der Filzkugel in den Gang hineinblicken kann.

Die Shareware-Fassung bietet drei Irrgärten an, die sich frei benutzen lassen. Wer sich die Vollversion anschafft, der nutzt gleich zehn Levels mit zusammen 40 einzelnen Irrgärten, die alle anders konstruiert sind. Je weiter der Spieler dabei voranschreitet, um so smarter werden auch die Geister – mitunter machen sie regelrecht Jagd auf unseren Smiley. Kreative Spieler nutzen in der registrierten Fassung auch einen Level-Editor, mit dem sich eigene Labyrinthe zimmern lassen. Diese Levels können ins Internet hochgeladen und von allen registrierten Spielern kostenfrei bezogen werden.

Chomper 3D 1.0

System:	Windows 95, DirectX, Pentium-233
Autor:	James Bryant
E-Mail:	jbgraphics@kagi.com
Internet:	www.public.iastate.edu/~jaybebe/chomper3d/chomper3d.htm
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	☆☆☆☆

Codex 1.0

Jetzt mal nachdenken!

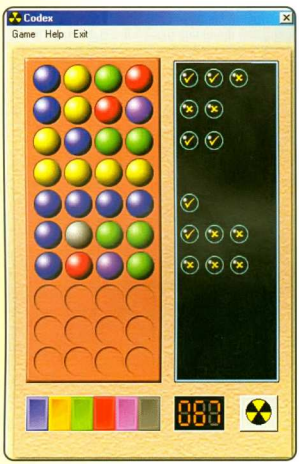
Codex ist eine Neuinterpretation des alten Grübelspiels Mastermind. Der Computer denkt sich einen Farbencode aus – und Sie haben nur zehn Versuche, um ihn zu knacken. Nutzen Sie sie gut!

Der Computer denkt sich beim Einläuten einer jeden neuen Runde einen Farbencode aus, den er für sich geheim hält und der anschließend vom Spieler zu erraten ist. Dieser Code ist vier Felder lang und rekrutiert sich aus sechs möglichen Farben, die auch mehrfach im Code vorkommen können.

Um überhaupt eine Ahnung davon zu bekommen, welche Farbkombination sich der Computer ausgedacht hat, stellt der Spieler am besten einen eigenen Code zusammen, der dann vom Programm begutachtet wird. Zu diesem Zweck klickt der Spieler auf die einzelnen Farbtafeln und stellt auf diese Weise seinen Tip zusammen. Der wird umgehend ausgewertet – allerdings nur indirekt. Ein Häkchen neben dem Code weist auf einen Treffer hinsichtlich Farbe und Position hin. Ein Kreuz hingegen macht darauf aufmerksam, daß der Spieler eine bestimmte Farbe zwar richtig gewählt, sie aber an der falschen Stelle plaziert hat.

Da man nicht erfährt, auf welche Farben sich diese „Tips" denn überhaupt beziehen, ist das große Rätselraten angesagt. Profis sprechen in diesem Zusammenhang auch vom „logischen Denken" oder vom Experimentieren mit „Versuch und Irrtum". Durch das Auswerten verschiedener Farbketten und durch das Umstellen der Farben sollte es möglich sein, aufgrund der dabei erhaltenen Tips den Originalcode des Computers zu knacken.

Dafür hat der Spieler übrigens zehn Versuche und 999 Sekunden lang Zeit. Wer es schafft, den Code zu knacken, der darf sich mit seiner Bestzeit in eine Top-10-Liste eintragen. Leider ist es bei dem sehr ansprechend gestalteten Spiel nicht möglich, am Schwierigkeitsgrad zu schrauben. Codex erlaubt es im Gegensatz zu seinen vielen Konkurrenten nicht, die Anzahl der Farben im Spiel, der Länge des Codes sowie der erlaubten Rateversuche zu manipulieren. Schade.



Wer entschlüsselt den geheimen Farbencode des Rechners?

Codex 1.0

System: Windows 95
Autor: Bal-Mar Software, Baltazar & Mariano Birnios, Av. San Juan 2190, (1232) Capital Federal, Buenos Aires, Argentinien
E-Mail: balmar@dynamo.com.ar
Internet: —
Sprache: Englisch
Preis: Freeware
Tip: ☆☆☆☆

Conflict at Sea 1.0

Schiffe versenken

Jeder kennt es aus dem langweiligen Mathematik-Unterricht: das Spiel Schiffe versenken. Conflict at Sea setzt den Klassiker für den Computer um – und erfindet dabei eine interessante neue Regel.



Blaue Kreuze weisen auf einen Fehlschuß hin, rote auf einen Treffer.

Zwei Flottenkapitäne stehen sich im virtuellen Navy-Krieg gegenüber. Das Ziel der beiden alten Hasen ist klar ausformuliert: Die Seeflotte des Gegners muß bis auf die letzte Planke vernichtet werden.

Sobald eine neue Runde im Schiffe-versenken-Krieg eingeleitet wird, kann der PC-Spieler seine Schiffe auf dem Spielplan verteilen. Im Gegensatz zu vielen anderen Klonen der alten Spielidee setzt Conflict at Sea nicht auf eine schematisierte Grafik, sondern verwendet realistisch aussehende 3D-Modelle der Schiffe. Wer keine Lust darauf hat, die Schiffe mühselig selbst im quadratischen Ozeansektor zu verstecken, der nutzt die Random-Funktion – sie verteilt die Schiffe auf zufälliger Basis auf der Spielfläche. Der Gegner wird stets vom Computer simuliert und versteckt seine fünf Schiffe gleichermaßen.

Eine Regelneuheit bei Conflict at Sea verleiht dem leicht angestaubten Lieblingsspiel der Pennäler neuen Schwung: Jeder Spieler darf immer so viele Schüsse abfeuern wie er noch intakte Schiffe besitzt. Zu Beginn der Partie sind es also fünf Granaten, die per Mausklick ins Gewässer des Feindes katapultiert werden. Hat der Spieler die Zielkoordinaten für alle fünf Granaten auf einmal bestimmt, so tut der Computergegner das Gleiche. Gefeuert wird dann allerdings abwechselnd, bis alle Granaten verballert sind.

Diese Sonderregel zieht das Spiel in die Länge, da ein Treffer nicht sofort mit neuen gezielten Schüssen bis zum Versenken eines Schiffes fortgeführt werden kann – man muß abwarten, bis alle vorprogrammierten Granaten explodiert sind, bevor man dem Gegner weiter Feuer unter dem Hintern machen kann. Richtig spannend wird es übrigens immer dann, wenn einer der Spieler mehr Granaten pro Runde abfeuern darf als der Gegner. Dann wird das Schiffeversenken zum Kampf von David gegen Goliath.

Conflict at Sea 1.0

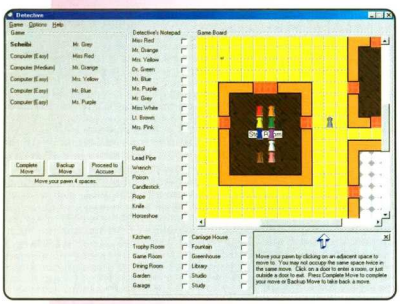
System: Windows 95
Autor: DuckDog Media, 3256 Poplar, Warren, MI 48091, USA
E-Mail: Tim@duckdogmedia.com
Internet: www.duckdogmedia.com
Sprache: Englisch
Preis: 5 $
Tip: ☆☆☆☆

Detective 1.0

Wer war's?

Mehrere Freunde treffen sich zu einem besinnlichen Abend, als die unglaubliche Moritat geschieht: Einer der Ihren wird umgebracht. Klar, daß Sie gleich versuchen, den Namen des Mörders in Erfahrung zu bringen. Doch das ist gar nicht so einfach.

Miss Red, Doktor Green, Miss White und ihre Freunde sitzen fröhlich plaudernd im Wohnzimmer, als sie die Botschaft vom Mord eines Freundes überrascht. Doch wo im Haus ist der Mord überhaupt passiert? Und mit welcher Waffe ist er ausgeübt worden?



Wer war der Mörder? Finden Sie es heraus.

Die einzelnen Spieler können würfeln und entsprechend der erwürfelten Augenzahl durch die einzelnen Räume des Hauses laufen. In der Küche, im Trophäenraum, im Garten oder in der Garage lassen sich dann Verdächtigungen aussprechen. War es etwa Lieutenant Brown mit der Pistole im Studierzimmer? Die anwesenden Spieler befragen das Kärtchen, das ihnen zugeteilt wurde, und schauen nach, welche Informationen auf ihnen zu lesen sind. Je nachdem, welcher Art diese Informationen sind, lassen sich Vorwürfe entkräften – oder auch nicht. Jeder Detektiv wertet die einzelnen Aussagen für sich im Kopf aus, bis er am Ende einen Verdacht aussprechen kann.

Detective 1.0 ist, so gibt es auch der Programmierer zu, eine Fingerübung in Visual Basic. Das Programm zeigt den Raumplan der Altherrenvilla in der Übersicht und verwendet für die einzelnen Mitspieler bunte Figuren, die per Mausklick gesetzt werden. Die Bedienung des Spiels geht einem mitunter etwas kompliziert von der Hand, was vor allem daran liegt, daß dem Spiel keine Gebrauchsanweisung in Form einer Hilfedatei beiliegt. Auch auf der Homepage des Entwicklers sind keine weiterführenden Texte zu finden. Wer demnach das Detektiv-Brettspiel Cluedo, dem die Shareware nachempfunden ist, nicht kennt, der schaut in die Röhre und kann selbst sehen, woher er eine Gebrauchsanweisung bekommt.

Detective kann im Single-Modus allein gespielt werden, wobei der Computer bis zu neun Figuren führen kann. Wer möchte, der geht Detective aber auch mit mehreren Freunden über eine Winsock-Verbindung an, auf die der Programmierer laut eigenem Bekunden mächtig stolz ist. Unserer Meinung nach wäre es besser gewesen, auf die Online-Anbindung zu verzichten und dabei mehr Zeit auf das Spiel selbst zu verwenden.

In der Testversion lassen sich fünf Spiele durchführen.

Detective 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Richard C. Yarnell, USA
E-Mail:	rcy@geocities.com
Internet:	www.geocities.com/SiliconValley/Campus/6818
Sprache:	Englisch
Preis:	10 $
Tip:	✌✌

DXTris 1.1

Fröhlich geklont

Was ist so faszinierend am Klassiker Tetris, daß jeder Spieleprogrammierer versuchen muß, eine eigene Version zu schreiben? Auch DXTris reiht sich ein in die lange Liste der Klone. Immerhin kostet das Spiel nix.



Passen Sie auf, daß der Schacht nicht überläuft.

Die Programmierer geben es gleich zu: Allzu sehr unterscheidet sich ihr Spiel nicht vom Klassiker Tetris. Verwinkelte Steine fallen in einen Schacht hinein und lösen sich prompt wieder auf, sobald der Spieler es schafft, eine geschlossene Reihe zu legen.

DXTris unterscheidet sich höchstens mit seiner hochwertigen DirectX-Grafik vom angestaubten Vorbild. Die einzelnen Tetris-Steine sehen sehr plastisch aus und lassen sich vom Anwender sogar mit Hilfe von eigenen Grafiken neu tapezieren. Peppige Soundeffekte und nette Animationen sorgen außerdem für ein stimmiges Ambiente, in dem sich die Schachtarbeiten gleich viel besser austragen lassen.

Das wichtigste Ziel bei DXTris ist es wohl, stets am Ball zu bleiben und ordentlich Punkte zu kassieren, so lange sich der Schacht nicht über die Maßen mit Steinen füllt. Eine einzelne Reihe, die aufgelöst wird, bringt 40 Punkte ein, ein Zweier ist gleich für 100 Punkte gut. Drei Reihen auf einmal, die im Nimbus landen, erhöhen den Score um 300 Punkte. Ein Vierer, hier auch Tetris genannt, schreibt dem Spieler 1200 Punkte gut. Diese Punkte werden mit der Nummer des Levels, in dem sich der Spieler gerade befindet, multipliziert. Neun Level stellt DXTris insgesamt zur Verfügung. DXTris kennt neben dem normalen Modus, den man schier unendlich spielen kann, noch zwei andere Spielvarianten. Im 25-Lines-Modus muß man versuchen, so viele Punkte wie möglich zu erzielen, bevor die 25. Reihe im Schacht aufgelöst ist. Dieses Ziel gilt auch für die schnelle Spielvariante „Zwei Minuten". Innerhalb von 120 Sekunden muß der Spieler so viele Punkte wie möglich einheimsen, dann ist das Spiel bereits vorbei und der Eintrag in den Highscore wartet.

Dumm gelöst ist nur die Tastenbelegung. Mit STRG legt man einen Stein ab, mit V oder der Leertaste wird er um die eigene Achse gedreht. Daran kann man sich nur schwer gewöhnen.

DXTris 1.1

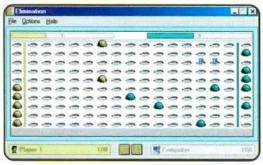
System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Blue Thunder Software, Julian Selman, 2022 Kendall Ave, Madison, WI 53705-3914, USA
E-Mail:	selmo004@tc.umn.edu
Internet:	http://manero.yossman.net/bluethunder/index.html
Sprache:	englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

Elimination 1.0

Murmelkrieg

Am Spiel Elimination können sich zwei Gegner gegenseitig die Zähne ausbeißen: Mit ein bißchen Geschick rappelt sich ein angeschlagener Spieler wieder auf und stampft den eben noch übermächtigen Kontrahenten unangespitzt in den Boden.

Elimination ist ein nettes, kleines Brettspiel, das keine müde Mark kostet, aber dennoch eine neue Spielidee bietet, die trotz ihrer Einfachheit auf Monate hinaus zu unterhalten weiß. Der Spieler, der sich auf Elimination einläßt, tritt wahlweise gegen einen Freund oder gegen den spielstarken Computergegner an.



Die F-Zeichen lassen sich einsammeln und spendieren neue Murmeln.

Jeder der beiden Kontrahenten bekommt zehn Kugeln zugeordnet, die rechts und links auf dem rechteckigen Spielbrett hinter einer markierten Startlinie angeordnet werden. Das Ziel ist es bei Elimination, alle Kugeln des Gegners zu vernichten. Zu diesem Zweck würfeln die Spieler abwechselnd mit zwei Würfeln. Die Augen, die die beiden Würfel zeigen, dürfen in jedem Zug auf die Murmeln transferiert werden. Dabei kann eine einzelne Murmel zweimal nacheinander gezogen werden, um die Würfelaugen zu verbrauchen. Die Punkte lassen sich aber auch auf zwei Murmeln verteilen.

Der Spieler zieht mit den gelben Murmeln von links nach rechts, während der Gegner die grünen Murmeln in die entgegengesetzte Richtung führt. Eine feindliche Murmel wird ganz simpel durch Überspringen geschlagen, wobei die Murmeln sich – einmal auf dem Spielbrett angekommen – in allen Richtungen fortbewegen dürfen. Das Schlagen sieht auf dem Bildschirm dank einer 3D-Animation recht spektakulär aus. Wichtiger ist aber, daß einem eine geschlagene Murmel gleich 100 Punkte einbringt. Außerdem bleibt auf dem Feld ein F zurück. Springt eine Murmel auf dieses F, so bekommt der Spieler sofort eine neue Murmel geschenkt, die hinter seiner Startlinie plaziert wird. Durch das Einsammeln der F-Symbole (bringt 50 Punkte) kann sich ein angeschlagener Gegner jederzeit wieder aufrappeln und mit neuer „Munition" ausstatten. Der eben noch siegreiche und nun plötzlich ausmanövrierte Angreifer kann auch noch auf eine andere Weise eine Schlappe erleiden: Mitten auf dem Brett, das 15x10 Felder umfaßt, sind von Haus aus 15 „Sinkholes" versteckt. Gelangt eine Kugel auf eines dieser Löcher, so versinkt sie und ist prompt verloren. Auch so kann sich der Murmelbestand eines Angreifers verringern. Komisch nur, daß der Computergegner seine Kugeln anscheinend nie in eines dieser Löcher steuert. Schummel?



Sobald eine Murmel angeklickt wird, markiert das Programm die Zielfelder, auf die die Murmel springen könnte.

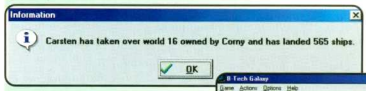
Elimination 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Justin Hoffman
E-Mail:	jhoffman@edzone.net
Internet:	www.geocities.com/SiliconValley/Program/3490/
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌✌✌

Galaxy 1.056

Krieg der Welten

Ein Gefühl für Strategie und Taktik kommt dem Spieler bei Galaxy ganz gelegen – es gilt, fremde Planeten im Weltraum zu erobern. Nur, wer seine Übernahmen klug genug plant, kann dieses Spiel auf Dauer gewinnen.



Spieler Carsten hat Cornys Welt 16 mit 565 Schiffen übernommen.

Galaxy bittet drei testosterongeplagte Jünglinge zum Krieg der Welten. Wer gerade keinen Kumpel zum Spielen am Bildschirm überreden kann, der aktiviert ganz einfach die Computergegner, die umgehend den Part der beiden menschlichen Kontrahenten einnehmen.

Das Weltraum-Risiko findet auf einem rechteckigen Spielplan statt, auf dem grafisch 6x5 Planeten aufgereiht sind. Die ersten drei Planeten auf dem Spielbrett werden den Spielern zugewiesen, der Rest der Himmelskörper bleibt vorerst neutral.

Um nun andere Planeten zu erobern, muß der Spieler Schiffe in kriegerischer Mission aussenden. Jeder einzelne Planet produziert dabei pro Runde eine gewisse Anzahl Raumschiffe, deren Anzahl sich leicht in der Statistik abfragen läßt, die per Mausklick auf einen Planeten einzusehen ist. Die Statistik zeigt außerdem auf, wie viele Raumschiffe gerade insgesamt auf dem Planeten positioniert sind.

Angriffslustige Weltraumcowboys ziehen per Drag and Drop ihren eigenen Planeten auf den eines Gegners oder einer neutralen Partie und leiten so einen aggressiven Spielzug der Zerstörung ein. Eine Dialogbox fragt prompt nach, wie viele Raumschiffe vom eigenen Planeten abzuziehen sind, um auf die Reise nach nebenan geschickt zu werden. Der Flug von einem Planeten zum anderen kann allerdings schon einmal ein paar Runden dauern. Währenddessen ist so mancher Planet völlig schutzlos den anderen Gegnern ausgeliefert, weil seine Flotte für ein Manöver abgezogen wurde. Da können Gegner, die einen Nachbarplaneten befehligen, schnell ein Schnäppchen machen, wenn sie die Flottenbewegungen mitbekommen.



30 Planeten müssen erobert werden, damit die Galaxis Ihnen gehört.

Galaxy macht so viel Spaß, weil alle Planeten unterschiedliche Produktionszahlen haben. Wer demnach mit enormen Verlusten einen Planeten einnimmt, auf dem über tausend Raumer stationiert waren, der ärgert sich krumm und krummer, wenn dieser Planet dann nur schnöde zwei Einheiten pro Runde zusammenbauen kann. Das oberste Ziel bei Galaxy ist es demnach, eine bessere Eroberungsstrategie zu entwickeln als der Gegner. Schade, daß man nicht auch noch mit Minen, Spähern oder anderen Sci-fi-Elementen arbeiten kann.

Galaxy 1.056

System:	Windows 95
Autor:	Brady Alleman, 155 Lesher Road, Newburg, PA 17240, USA
E-Mail:	B_A_Tch@Hotmail.com
Internet:	http://members.tripod.com/~B_Tech/main.html
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	✌✌✌✌

Geetris 1.11

Blasen-Tetris

Geetris hat etwas mit Blasen zu tun und ist doch keine Tetris-Variante für Geriatrie-Patienten. Vielmehr handelt es sich bei Geetris um eine schnelle Neuinterpretation des Klassikers Tetris, die es gleich zwei Spielern erlaubt, ihre Kräfte am Bildschirm zu messen.

Um Geetris wirklich angemessen spielen zu können, sollte man sofort einen Kumpel mit an die Tastatur bitten und ihn zu einem spannenden Match herausfordern. Im Zweispielermodus zeigt Geetris zwei typische Tetris-Schächte direkt nebeneinander an – einen für jeden Spieler. Wie beim Original, so fallen auch hier fortwährend verwinkelte geometrische Klötze in den Schacht hinein, die möglichst zu geschlossenen Reihen anzuordnen sind, damit sie sich wieder auflösen. Wer am Ende des Spiels, wenn der Schacht mit Steinen bis zum oberen Rand gefüllt ist, die meisten Punkte angehäuft hat, der gewinnt.

Geetris hält gerade im Zweispielermodus eine echte Gemeinheit bereit. Ab und zu kleben an den herabfallenden bunten Steinchen kleine Luftblasen. Schafft es der Spieler, zwei Luftblasen durch Steine der gleichen Farbe miteinander zu verbinden, so lösen sich diese Steine samt der Blasen auf und werden umgehend in den Schacht des Gegenspielers hineinteleportiert. Der ist ganz bestimmt nicht eben erfreut über einen Stapel Steine an einer Stelle, an der er sie gerade überhaupt nicht gebrauchen kann. Aber er kann sich ja gleich wieder bei seinem Kumpel rächen. Und so geht der Schlagabtausch der Teleporter munter hin und her.

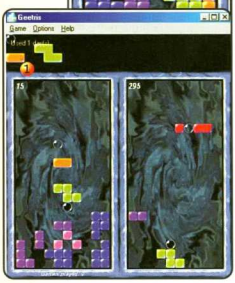
Über allen Fisimatenten sollte man den Punktescore nicht aus den Augen verlieren. Für jeden abgelegten Stein spendiert das Programm fünf Punkte. 50 Punkte gibt es für jede teleportierte Einheit. Für eine vollständig aufgelöste Linie „zahlt" Geetris 125 Punkte. Werden gleich zwei Reihen Steine aufgelöst, werden 250 Punkte fällig. 500 Punkte wechseln bei drei Linien den Besitzer und 1000 Punkte bei vieren.

Geetris weiß aber auch von der Gestaltung her zu überzeugen. Das Spiel ist mit einer sehr ansprechenden und edlen Grafik ausgestattet. Die kleinen Animationen und separat hinzuzuschaltenden Soundeffekte tragen das ihrige dazu bei, um Geetris zu einem besonders gelungenen Tetris-Klon zu machen.

Die Testversion darf 30 Tage oder minimal 15 Starts verwendet werden.



Geetris kann alleine ...



... oder zu zweit gespielt werden.

Geetris 1.11

System:	Windows 95
Autor:	Poul Halgaard, dmagic, Parkvej 7 B, 8660 Skanderborg, Dänemark
E-Mail:	dmagic@dmagic.dk
Internet:	www.dmagic.dk/geetris
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	

General 3.1

Lang lebe der König!

Im Strategiespiel General übernimmt der Anwender die Rolle eines Königs, der sein Land erst wirtschaftlich fitmacht, um dann die persönlichen Ressourcen für die Eroberung der Nachbarländer zu nutzen.

Kriegerische Naturen müssen sich im Strategiespiel General gedulden: Bevor gekämpft wird, muß der Anwender erst einmal die Ernte einfahren. Und das ist ganz wortwörtlich zu nehmen. Einer der ersten Schritte im Spiel ist es, Korn zu sähen und zu ernten. Innerhalb eines Jahres (= ein Spielzug) verdoppelt sich das Körn, so daß ein Teil mit Gewinn verkauft werden kann. Dieses Geld läßt sich gleich wieder zum Wohle des eigenen Volkes verwenden.

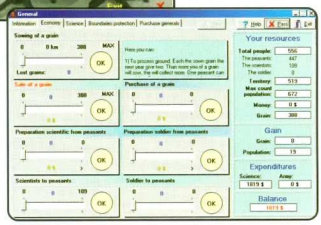


Im rundenbasierten Spiel lassen sich viele einzelne Statistikanzeigen auswerten, deren Werte sich abhängig von den jeweiligen Einstellungen ändern, wenn der Spieler eine Runde abschließt und ein neues Jahr einleitet. Schon bald ist es etwa möglich, mit dem gewonnenen Geld die Wissenschaftler zu fördern und erste Soldaten zu trainieren. Das alles kostet natürlich wieder neues Geld, das mit einer durchdachten Ackerpolitik zu gewinnen ist.

Das Spiel General ist kein Game für den kurzen Augenblick. Wer Spaß daran hat, sich richtig in ein Strategiespiel hineinzuknien und viele aufeinander aufbauende Anzeigen auszuwerten, der hat sicherlich seinen Spaß an dieser langfristigen Auseinandersetzung mit den Nachbarländern.

Schon bald lassen sich die trainierten Soldaten an die Grenzen lotsen. Jetzt fehlt nur noch ein guter General, der allerdings richtig viel Geld kostet, um gezielte Angriffe auf die Nachbarländer zu koordinieren. Bis zu 19 Kontrahenten sind währenddessen nicht faul und können dem Spieler durchaus zuvorkommen. Diese Gegner werden wahlweise vom Computer geführt oder aber von den Freunden gestellt, die sich im Netzwerk oder im Internet zusammenfinden.

Die einzelnen Spieler werden übrigens nicht dazu gezwungen, Krieg zu führen. Wer es lieber friedlich mag, der sichert seine Grenzen und versteift sich fortan allein auf die Steigerung des Bruttosozialproduktes.



Per Mausklick lassen sich alle Aktionen für die aktuelle Runde auswählen und aktivieren

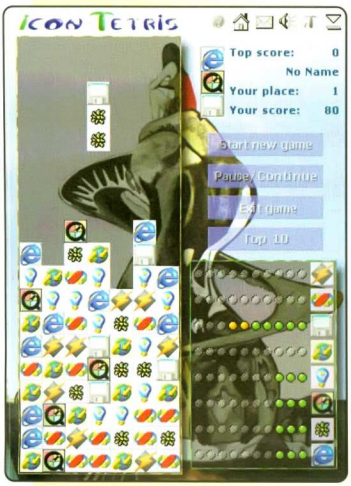
General 3.1

System:	Windows 95
Autor:	Dmitry Gusarov, Vladivostok, Rußland
E-Mail:	newgame@mail.ru
Internet:	www.chat.ru/~newgame/GeneralEng.htm
Sprache:	englisch
Preis:	Freeware
Tip:	

Icon-Tetris 1.0

Icons sammeln

Icon-Tetris ist streng genommen kein Tetris-Klon, sondern eine Columns-Variante. Kleine Stäbchen fallen in einen Schacht und müssen hier so angeordnet werden, daß sie sich gleich wieder auflösen.



Leider füllt sich der Schacht schneller mit Symbolen, als man diese beseitigen kann.

Icon-Tetris verwendet typische Software-Icons als Bausteine für die immer gleich geformten Dreierstäbchen, die im Verlauf des Spiels fortwährend in einen vertikal ausgerichteten Schacht hineinfallen. Bei den Icons erkennt man schnell das für den Internet Explorer wieder. Und das Sinnbild für den Quicktime Movie Player ist auch mit von der Partie.

Doch der Spieler sollte nicht allzu viel Zeit darauf verwenden, die Icons den dazugehörenden Programmen zuzuordnen. Er sollte vielmehr die Möglichkeit nutzen, die fallenden Stäbchen mit den Tasten 4 und 6 des numerischen Tastenblocks nach rechts oder links zu bewegen und mit der Taste 5 die Abfolge der drei Icons innerhalb des Stäbchens zu beeinflussen. Mit der Leertaste können die Stäbchen außerdem ganz besonders schnell abgelegt werden. Damit sich der Schacht nicht allzu schnell wieder mit Symbolen füllt, müssen diese so rasch wie nur möglich wieder gelöscht werden. Steine verschwinden immer dann, wenn der Spieler es schafft, mindestens drei gleiche Icons in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu befördern. In diesem Fall lösen sich die Symbole prompt auf – und alle darüberliegenden Steine rutschen nach, was neue Dreierketten ausbilden kann.

Eine nette Sache hat sich der Programmierer von Gread Beard noch einfallen lassen. Das Programm zählt alle Sinnbilder mit, die durch Reihenbildung aufgelöst werden. Sobald es der Spieler geschafft hat, jedes der acht Icons mindestens zehnmal „abzuschießen", darf er ein Sinnbild benennen, das sich dann umgehend im gesamten Schacht auflöst. Und auf diese Weise wieder für ordentlich Platz sorgt.

Die zehn Spieler, die Icon-Tetris am längsten überlebt und dabei den höchsten Score erzielt haben, dürfen sich mit Namen in die Top-10-Liste der Software eintragen.

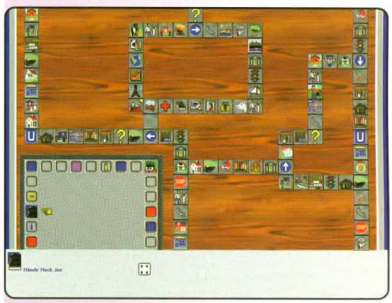
Icon-Tetris 1.0

System: Windows 95
Autor: Gread Beard
E-Mail: grtbeard@geocities.com
Internet: http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/4274/gamesitetris.htm
Sprache: Englisch
Preis: Freeware
Tip: ☆☆☆☆

Kriminal Tango 3.0

Hinter Gittern!

Monopoly einmal anders: Diesmal ziehen Sie als Gangster Ihre Figur ums Brett herum – und müssen Einbrüche und Überfälle verüben. Kein Wunder, daß Sie bei derartigen Aktivitäten besonders schnell in den Knast wandern.



Das Spielbrett ist so groß, daß es selbst bei einer Auflösung von 1024x768 noch den Bildschirm sprengt.

Die Spieler, die bei dem Brettspiel Kriminal Tango den Würfel rollen lassen, geben sich einfallsreiche Namen wie „Einbrecher-Joe" und „Knast-Peter". Sie alle tragen anscheinend gerne die gestreifte Einheitskleidung, die im Strafvollzug an die „Gäste" ausgeteilt wird.

Keine Bange – wer Kriminal Tango startet, wird nicht sofort verhaftet. Es dauert schon einige Minuten, bis die Handschellen einrasten. Per Mausklick auf einen Würfel wird festgelegt, wie viele Felder die einzelnen Figuren überspringen dürfen. Landen die Hobby-Knackies dabei auf einem Feld mit einem lukrativen Objekt, so dürfen die Spieler auf freiwilliger Basis entscheiden, ob sie einen Einbruch versuchen, einen bewaffneten Überfall ausprobieren oder es doch lieber sein lassen. Doch keine Panik: Manchmal geht bei einem Überfall ja alles gut, und der Spieler kommt mit einem ordentlichen Batzen Zaster davon. Manchmal mißlingt der Überfall aber auch. In diesem Fall ist nicht nur die Kohle verloren. Nein, auch die Polizei nimmt nun die Verfolgung auf und schickt ihre besten Mannen auf das Brett – immer den Bösewichtern hinterher. Die können zwar mit der U-Bahn Abkürzungen nehmen, wenn sie das entsprechende Powerup besitzen, oder einen Mitspieler mit Hilfe einer Telefonkarte verpfeifen – am Ende landen aber doch alle im Knast. Hier müssen die Mitspieler ihre Runden im Gefängnishof drehen, bis sie wegen guter Führung entlassen werden oder einen Ausbruch wagen – der bei Mißlingen mit weiteren Strafrunden geahndet wird.

Um bei Kriminal Tango zu gewinnen, muß man ein Menschenfreund sein und kein Bösewicht. Punkte gibt es nämlich nur dann, wenn die geraubten Gelder auf Spendenfeldern gleich wieder abgetreten werden. Obwohl es sich für die gestreßten Diebe auch lohnen kann, in Gegenstände wie Brecheisen, Glasschneider, Taschenlampen, Dietriche, Masken, Wasserpistolen, Rauchbomben oder Anti-Alarm-Sets zu investieren, die sich auf einzelnen Feldern kaufen lassen.

Wer übrigens auf Dauer Angst vor der Polente hat, der verlegt sich lieber auf Taschendiebstahl und raubt allein seinen Mitspielern das Geld aus der Tasche, ganz bequem im Vorübergehen.

Kriminal Tango 3.0

System: Windows 95
Autor: Thomas Schwab, Sommerstraße 6, 92421 Schwandorf
E-Mail: —
Internet: —
Sprache: Deutsch
Preis: ab 40 DM
Tip: ☆☆☆☆

Mad Game 1.0

Air-Hockey

Heute sind sie nur noch selten zu sehen, die klassischen Air-Hockey-Tische. Zwei Spieler nehmen hier einander gegenüber Platz, um einen Puck über den spiegelglatten Tisch hinweg ins jeweils gegnerische Tor zu dreschen.

Wer einmal eine Runde Air Hockey gespielt hat, der schwärmt fortan für den Rest seines Lebens von dem Spiel. Leider wird dazu ein Tisch benötigt, der in etwa so groß ist wie ein Billardtisch – deswegen ist das Spiel nur noch vereinzelt in Bowling-Tempeln oder Spielhallen anzutreffen. Anstatt einer Bespannung mit grünem Filz bietet der Air-Hockey-Tisch eine weiße Plastikbeschichtung, die mit zigtausend Löchern versehen ist. Aus diesen Löchern strömt fortwährend Preßluft, so daß der runde Plastikpuck des Spiels fast reibungsfrei auf einem Luftkissen dahingleiten kann. Zwei Spieler stehen sich gegenüber und nutzen einen mit einer Hand zu umfassenden Schläger, um den Puck über den Tisch zu dreschen.



Mad Game: Das ist wie Pong im Liegen zu spielen.

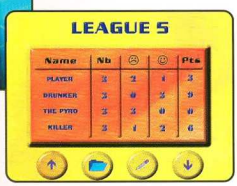
Mad Game simuliert das Spiel, wobei der Computergegner vom Programm gestellt wird. Leider ist es bei dieser PC-Variante nur möglich, den eigenen Schläger mit den Cursortasten nach rechts oder links zu bewegen. Andere Spiele dieser Art bieten an dieser Stelle eine Mausführung an, die das Gameplay des Originals perfekt nachempfindet. Aber Mad Game ist eben eine Freeware – und da darf nicht zu viel erwartet werden.

Der Anwender beginnt eine neue Partie in Mad Game als Schlußlicht in der fünften Liga der Air-Hockey-Spieler. Im Verlauf des Spiels gilt es, sich in die erste Liga hochzukämpfen. Um allerdings in die jeweils höhere Liga zu wechseln, muß der Spieler neun Punkte sammeln. Drei Punkte gibt es für jedes gewonnene Match; verlorene Spiele zählen zum Glück nicht.

Während des Spiels variiert ab und zu die Geschwindigkeit, mit der der Puck über den Air-Hockey-Tisch brettert. Leider kann man diese Geschwindigkeitsänderung nicht selbst herbeiführen, so daß man seinen Vorteil schon nehmen muß, wie er gerade kommt.

Eine gelungene Neuerung gegenüber dem Original ist, daß der Puck binnen zwanzig Sekunden eingelocht sein muß. Verstreicht diese Zeitspanne ohne sichtbares Ergebnis, so verliert derjenige Spieler einen Punkt, in dessen Tischhälfte sich der Puck gerade aufhält.

Da es eine ganze Weile dauern kann, bis eine komplette Runde Mad Game abgeschlossen ist, kann der Spieler seinen Spielstand speichern, um so die Partie zu einem späteren Zeitpunkt zu Ende spielen zu können.



Die Punktetabelle zeigt dem Spieler, wie gut er gerade im Rennen liegt.

Mad Game 1.0

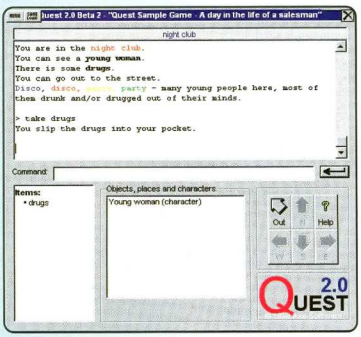
System:	Windows 95
Autor:	Sylvain Seccia
E-Mail:	sseccia@worldnet.fr
Internet:	http://jeux.windows.simplenet.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	

Quest 2.0

Tolle Abenteuer

Mit Quest lassen sich Textadventures in Eigenregie schreiben, speichern und spielen. Mit ein bißchen Mühe lassen sich dabei die tollsten Spiele kreieren, die zwar leider auf Grafiken verzichten müssen, dafür aber über Gebühr die Fantasie fordern.

Selbst heute im Zeitalter der 3D-Adventures haben die klassischen Textabenteuer noch lange nicht ihren Zauber verloren. Einzelne Spiele dieser Art sind noch heute in vielen Online-Foren zu finden – und werden eifrig auf die eigene Festplatte gezogen. Das ist kein Wunder: Wer Spaß daran hat, ein Buch zu lesen, der kommt auch bei einem schriftlich fixierten Abenteuer für den PC-Bildschirm auf seine Kosten. Nur daß er hier selbst mitmischen und aktiv in die Handlung eingreifen kann.



Quest wertet die ASL-Spieldateien aus und erlaubt es, viele Spielaktionen per Mausklick auszuführen.

Wer jetzt noch immer nur Bahnhof versteht: Bei den Textadventures handelt es sich um diese kuriosen Miniprogrämmchen, die Ihnen erst wortreich eine Situation schildern und dann von Ihnen die Eingabe von (englischsprachigen) Kommandos erwarten. Wer sich durch die Eingabe korrekter Befehle in einem Raum umsieht, mit Leuten spricht sowie Gegenstände einsammelt und einsetzt, der schafft es vielleicht, das Rätsel eines Spiels zu knacken.

Mit Quest ist es möglich, eigene Textadventures zu schreiben. Das macht Spaß, weil man seine Freunde darin vorkommen lassen kann oder weil es außerdem kreative „Arbeit" ist. Bei Quest handelt es sich um ein einfach zu handhabendes IF-Autorensystem, wobei IF für „interactive Fiction" steht. Das System ist dazu in der Lage, Spieldateien im Format ASL (Adventure Scripting Language) zu lesen und für den Bildschirm zu interpretieren. Die ASL-Dateien können mit einem beliebigen Texteditor aufgesetzt werden. Wie das genau geht, das erklärt die beiliegende Datei ASL.RTF. Ein Musterspiel in der Datei SAMPLE1.ASL mag als Vorlage für eigene Experimente gelten.

Besitzer der Vollversion von Quest können ASL-Dateien ins CAS-Format konvertieren. In diesem Format werden alle Programmierer-Kommentare versteckt, so daß ein Schummeln durch das Hineinlinsen in eine Textdatei verhindert wird.

Quest 2.0

System:	Windows 95
Autor:	Alex Warren, Axe Software, 22 Sandhill Road, East Claydon, Bucks MK18 2LY, England
E-Mail:	alexwarren@writeme.com
Internet:	http://come.to/axe
Sprache:	englisch
Preis:	20 $
Tip:	

Sir Bombalot 1.2

Schach für Fortgeschrittene

Können Sie sich ein Schachspiel vorstellen, bei denen sich die Figuren ganz anders bewegen, als Sie dies vom alten Brettspielklassiker her gewöhnt sind? Nein? Vielleicht sollten Sie einmal Sir Bombalot kennenlernen.



Schach mal ganz anders.

Das Spielbrett von Sir Bombalot entspricht einem ganz gewöhnlichen Schachbrett. Mit einer Ausnahme: Hinter der Position der Dame und des Königs befinden sich auf beiden Seiten noch zwei Zusatzfelder, „goal squares" oder Zielfelder genannt. Schafft es der Spieler, zwei beliebige seiner Figuren auf diese Zielfelder seines Gegners zu setzen, so hat er das Match sofort gewonnen. Die zweite Möglichkeit, siegreich aus einer Partie hervorzugehen, ist allerdings auch beim Schach gegeben: Es müssen alle Figuren des Mitspielers vernichtet werden.

Apropos Figuren. Bei Sir Bombalot spielen Sie nicht mit Bauern, Pferden oder Läufern. Die Figuren, die hier zum Einsatz kommen, heißen anders und verhalten sich auch anders. Da gibt es etwa den Pusher, der alle Steine vor sich her und sogar vom Brett schieben kann. Bomben werden immer nur einzelfeldweise verschoben und können bei Bedarf detonieren. Dann zerstören sie alle Spielfiguren im Radius von einem Feld. Freezer sind gemein, weil der Gegner Figuren in ihrer Nachbarschaft nicht mehr ziehen kann. Cool sind auch die Trigger, die wie Pferde springen. Nehmen sie einen gegnerischen Stein aber über Eck ins Visier, so explodiert der von ganz alleine. Das passiert leider auch mit den eigenen Steinen, wenn man nicht aufpaßt. Diese Steine und auch die Figuren Coil, Super Coil und Mimic werden in der Online-Hilfe alle sehr gut vorgestellt.

Sir Bombalot bietet eine tolle neue Spielidee. Leider ist die 3D-Umsetzung mit dem per Cursortaste im Raum zu drehenden Brett zu detailarm, um fünf Punkte in unserer Bewertung zu rechtfertigen. An der grafischen Umsetzung sollte besser noch gearbeitet werden.

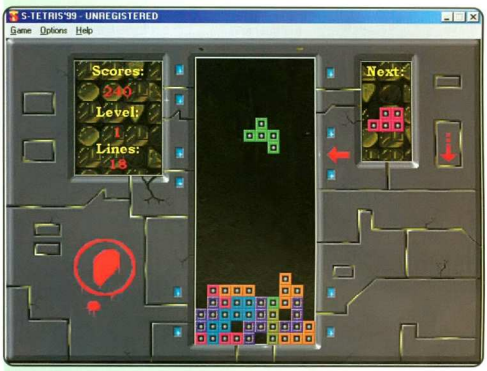
Sir Bombalot 1.2

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Earth Gaming, #12, 1395 West 13 Ave, Vancouver, BC, Canada, V6H 1N7
E-Mail:	npl@nucleus.com
Internet:	www.nucleus.com/~npl/
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	✌✌✌

S-Tetris 99 1.11

Tetris-Baukasten

Spieler, die eine gelungene bodenständige Tetris-Variante suchen, liegen mit S-Tetris nicht falsch. Das Programm bietet ihnen zwei Spielmodi, sechs verschiedene Steinsets und neun Levels pro Schwierigkeitsgrad.



Die Steine müssen im Schacht zu geschlossenen Reihen aufgetürmt werden.

S-Tetris 99 vertreibt seinem Besitzer wahlweise mit einem klassischen Tetris oder mit dem etwas schwierigeren Pentix die Zeit. Das Ziel ist es wie immer bei den Tetris-Klonen, in einen Schacht hineinfallende Steine zu geschlossenen Reihen anzuordnen, damit sie sich auflösen. S-Tetris ist dabei ganz einfach mit den Cursortasten zu bedienen. Sie bewegen einen fallenden Stein nach links oder rechts, drehen ihn oder beschleunigen seinen Fall. Mit der Leertaste kann ein Stein auch umgehend abgelegt werden.

Für seine Sortieraktionen bekommt der Spieler Punkte zugeteilt, die im Score ausgewiesen werden. In der Regel muß der Anwender zwanzig Reihen mit Steinen aus dem Schacht entfernen, um in den nächsten von insgesamt neun Levels vorzurücken. Mit jedem Level nimmt dabei die Geschwindigkeit, mit der die Steine in den Schacht fallen, zu. S-Tetris kann in drei Schwierigkeitsgraden gespielt werden, so daß sich die Anzahl der Levels auf diese Weise noch einmal verdreifacht.

S-Tetris 99 läßt sich von der Erscheinungsweise her frei konfigurieren. Dabei ist es etwa möglich, das Hintergrundbild des Programmfensters auszutauschen oder ein neues von insgesamt sechs Steinchensets auszuwählen. Zur Verfügung stehen die Motive Blöcke, Nummern, Kinetics, Würfel, Wild und Flach. Auch die Soundeffekte, die das Programm verwendet, können gegen eigene Dateien ausgetauscht werden.

S-Tetris bietet zwar keine neuen Ideen, ist von der Optik her aber so gelungen, daß man der Shareware gegenüber älteren Konkurrenten leicht den Vorzug gibt.

S-Tetris 99 1.11

System:	Windows 95
Autor:	Ehrenberg Andrej, Topoley Str. 20-128, 443115 Samara, Rußland
E-Mail:	nicko@ssu.samara.ru
Internet:	http://members.tripod.co.uk/mrsoft
Sprache:	Englisch
Preis:	19,95 $
Tip:	✌✌✌

Titans of Steel 1.02

Kampf der Roboter

Spieler, die dem Amiga-Klassiker Mechforce von Ralph H. Reed nachtrauern, lassen das alte Feeling mit dem DOS-Spiel Titans of Steel neu aufleben. Programmieren Sie Ihre eigenen Kampfroboter, die dann auf dem Schirm ein spannendes Gefecht austragen.



Möge der Kampf der Blecheimer beginnen.

Wir schreiben das Jahr 2066. Eine der letzten Attraktionen für eine gelangweilte Bevölkerung sind Kämpfe zwischen riesigen Robotern, die von kurzlebigen Anfängern oder von erfahrenen Veteranen gesteuert werden. Diese „Jocks" arbeiten im Team und sind zum Erfolg verdammt, wollen sie das in ihre Roboter investierte Geld jemals wieder herausbekommen. Da der Job der Jocks so gefährlich ist, werden sie übrigens meistens gleich aus dem Gefängnis heraus engagiert. Das zur Hintergrundgeschichte.

Bei dem taktischen BattleMech-Spiel Titans of Steel handelt es sich um ein komplexes Strategiespiel, das mit exzellenten Grafiken und mit einem einfachen Gameplay aufwartet. Um allerdings alle Feinheiten des Spiels kennenzulernen, sollte man die Begleittexte der Software lesen.

Das rundenbasiert ablaufende Programm baut auf drei einzelnen Modulen auf, die von der DOS-Ebene aus aufgerufen werden. Im ersten Modul FAKTORY gilt es, einen eigenen Kampfroboter zu bauen. In der Fabrik stehen 20 verschiedene Gehäuse für die Roboter zur Verfügung, die sich mit 20 Waffensystemen ausstatten und mit diversen Powerups auch noch feintunen lassen. Die Spieler können kleine schnelle Roboter kreieren, sich aber auch an 200 Tonnen schweren Blech-King-Kongs versuchen.

Im Hauptquartier HQ werden die Jocks verwaltet. Hier stehen Menschen, Replikanten, Androiden und Cyborgs zur Verfügung. Sie werden mit sieben Attributen und 19 speziellen Fähigkeiten beschrieben. Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten können die Jocks in der Hierarchie aufsteigen. Zum Kampf kommt es letztlich im BATTLE-Modul. Es simuliert rundenbasiert das Aufeinandertreffen der riesigen Roboter.

Titans of Steel kann alleine, im Hotseat-Modus oder im lokalen Netzwerk gespielt werden.

Titans of Steel 1.02

System:	DOS, 486er mit 24 MB RAM, 15 MB auf HD frei und SVGA (Vesa 1.2)
Autor:	Vicious Byte
E-Mail:	u.a. sauser@t-online.de
Internet:	www.ks.informatik.uni-kiel.de/~hbs/tos.html
Sprache:	englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

TubeRoid 1.1

Röhrengeklapper

TubeRoid basiert auf den Spielideen der Klassiker Tetris und PipeDream und verschmilzt sie zu einem ganz neuen Spiel. Röhrenbauer kommen in der Freeware kostenfrei auf ihre Kosten.



TubeRoid kann man alleine spielen...



...aber auch zu zweit.

TubeRoid lädt einen tiefschwarzen Schacht, in den fortwährend winzige Röhren hineinfallen. Insgesamt nutzt das Spiel sechs verschiedene Röhrenformen, die beim Fallen so zu verschieben sind, daß sie am Boden geschlossene Leitungen ausbilden. Schafft es der Spieler, mit den Rohren den Boden des Schachtes mit den Seiten zu verbinden, die beiden Schachtseiten zu verknüpfen oder einen in sich geschlossenen Loop auszubilden, so lösen sich die beteiligten Rohre prompt animiert auf und schaffen neuen Platz im Schacht. Punkte erhält der geschickte Spieler natürlich außerdem für seine Bemühungen.

Punkte gibt es auch, wenn es der Spieler schafft, mit den herabfallenden Rohren Wassertropfen zerplatzen zu lassen, die vom Boden des Schachtes aufsteigen. Von Level zu Level steigert sich übrigens auch das Tempo, in dem die Rohre in den Schacht hineinfallen.

TubeRoid stellt drei Spielmodi zur Verfügung. Im Singe-Player-Modus spielt der Anwender ganz für sich alleine, während der Cooperative-Modus gleich zwei Spieler an den Bildschirm lockt, die dann im gleichen Schacht tätig werden. Soll jeder Mitspieler einen eigenen Schacht erhalten, um hier getrennt zu punkten, so kann das Kombat-Game aktiviert werden.

Ein paar hilfreiche Tricks sollen an dieser Stelle nicht verschwiegen werden. Mit STRG+Shift+F2 wechselt man in den nächsten Level, während man mit STRG+Shift+F1 den vorhergehenden noch einmal aktiviert. Mit STRG+Shift+F8+Backspace lassen sich alle Level auf einmal hinter sich bringen, um gleich die Siegerehrung in Empfang zu nehmen.

TubeRoid 1.1

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Jaibo Games, Rußland
E-Mail:	jaibogames@geocities.com
Internet:	http://www.geocities.com/SiliconValley/Ridge/5553
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

CD-Cover zum Ausschneiden



Hmmm, lecker – unsere erste selbstgemachte Pizza ist fertig für den Ofen.

...um gut-
...die an-
...ze Pizza
...ter kleine Tenta-
...rn.
...part das Pro-
...sonst nicht am
...d so lassen sich
...rashüpfer, Amei-
...er auf der Pizza
...icht mag dies ja
...Bevölkerungs-
...ch Abschluß der
...rteil zur neuen

...währt am ...ten?

...ich etwas, sich
...Tun an die Spit-
...ten Pizzabäcker
...zu kneten?
...Wer keine
...Lust

Meinung aufzuzwingen. Pizza, Waffen und Moneten – diese Mischung macht Sinn, eignen sich die Pizzerien doch perfekt als Orte zur geordneten Geldwäsche. Damit es im Bandenkrieg keinen Ärger mit der Obrigkeit gibt, kann der Spieler nicht nur die Polizei bestechen, sondern auch die Verwaltung schmieren.

Etwas unangenehm ist, daß es der Spieler im Verlauf der Auseinandersetzungen mit Dutzenden von üblen Gangstern und düsteren Gestalten zu tun bekommt. Ein schwarzes Herz ist aber auch Voraussetzung dafür, den Mumm aufzubringen, um die Konkurrenten mit Ratten,

Mission Impossible

Pizza Syndicate ist ein Spiel, das dem Anwender schnell den Schweiß auf die Stirn zaubert. Und das nicht nur, weil der Pizzaofen so heiß ist: Ständig passiert irgendwo etwas, auf das man möglichst rasch reagieren muß. Was letztlich die Aufgabe des Spielers ist, legt



...torials zu
...gung, die
...wie man e
...eröffnet, wie man
...rezept zusammenstel
...man ein Bankkonto
...und Werbung schalte
...Single-Modus kann
...zeigen, was man im T
...lernt hat. In der Dem
...neu gegründete Resta
...nau zwei Spieljahre
...stand, dann beendet
...Testversion von allein

Pizza Syndic

System:	Windows 95, Dir 100 MB auf HD f
Hersteller:	Software 2000
E-Mail:	Support@Softw
Internet:	www.software2c www.pizzasyndi
Sprache:	Deutsch
Tip:	♪♪♪♪♪

Pizza Syndicate

Würmer auf der Pizza

Wer je bei einem Besuch in der Pizzeria über den schlechten Service oder über das miese Essen geschimpft hat, der kann es nun in Eigenregie besser machen. Pizza Syndicate ist eine Wirtschaftssimulation im Comic-Stil, bei der Sie sich selbst an den Steinofen stellen können.

Spielbare 56-Megabyte-Demo auf der Heft-CD





...olg verdammt, wollen sie ...re Roboter investierte Geld ...wieder herausbekommen. ...lob der Jocks so gefährlich ...den sie übrigens meistens ...us dem Gefängnis heraus ...rt. Das zur Hintergrundge-...

...em taktischen BattleMech-...ans of Steel handelt es sich ... komplexes Strategiespiel, ... exzellenten Grafiken und ...m einfachen Gameplay auf-... Um allerdings alle Feinhei-...s Spiels kennenzulernen, ...an die Begleittexte der Soft-...en.

...rundenbasiert ablaufende ...m baut auf drei einzelnen ... auf, die von der DOS-Ebe-...aufgerufen werden. Im er-...dul FAKTORY gilt es, einen Kampfroboter zu bauen. In ...ik stehen 20 verschiedene ... für die Roboter zur Verfü-...e sich mit 20 Waffensyste-...sstatten und mit diversen ...s auch noch feintunen las-...e Spieler können kleine ellen Fähigkeiten beschrieben. Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten können die Jocks in der Hierarchie aufsteigen. Zum Kampf kommt es letztlich im BATTLE-Modul. Es simuliert rundenbasiert das Aufeinandertreffen der riesigen Roboter.

Titans of Steel kann alleine, im Hotseat-Modus oder im lokalen Netzwerk gespielt werden.

Titans of Steel 1.02

System:	DOS, 486er mit 24 MB RAM, 15 MB auf HD frei und SVGA (Vesa 1.2)
Autor:	Vicious Byte
E-Mail:	u.a. sauser@t-online.de
Internet:	www.ks.informatik.uni-kiel.de/~hbs/tos.html
Sprache:	englisch
Preis:	Freeware
Tip:	❦❦❦

Diesmal kommt nicht Roberto mit seinem dreirädigen Pizzamobil gefahren, sondern wir machen uns selbst auf den Weg – ihm entgegen. Genauer gesagt ist Rom unser Ziel. Mitten im Zentrum der italienischen Pizzakultur ist es unsere Aufgabe, eine neue Pizzeria zu eröffnen und sie mit geschicktem Management zu einem der begehrtesten und ertragreichsten Freßtempel rund ums Kolosseum aufzubauen.

Der Spieler, der sich auf die verrückte Wirtschaftssimulation Pizza Syndicate einläßt, muß ...Spieler, mit den Rohren den Boden des Schachtes mit den Seiten zu verbinden, die beiden Schachtseiten zu verknüpfen oder einen in sich geschlossenen Loop auszubilden, so lösen sich die beteiligten Rohre prompt animiert auf und schaffen neuen Platz im Schacht. Punkte erhält der geschickte Spieler natürlich außerdem für seine Bemühungen.

Punkte gibt es auch, wenn es der Spieler schafft, mit den herabfallenden Rohren Wassertropfen zerplatzen zu lassen, die vom Boden des Schachtes aufsteigen. Von Level zu Level steigert sich übrigens auch das Tempo, in dem die Rohre in den Schacht hineinfallen.

TubeRoid stellt drei Spielmodi zur Verfügung. Im Singe-Player-Modus spielt der Anwender ganz für sich alleine, während der Cooperative-Modus gleich zwei Spieler an den Bildschirm lockt, die dann im gleichen Schacht tätig werden. Soll jeder Mitspieler einen Tischen, Stühlen, Kühlschränken und anderen Dingen kann man seinem Restaurant ein ganz eigenes Flair verleihen. Das ist wichtig, um bestimmte Bevölkerungsgruppen anzulocken – immerhin gibt es im Spiel 100 verschiedene Charaktere, die durchaus unterschiedlich auf das Angebot Ihres Teigbunkers reagieren können.

Wer die beste Pizzeria der Welt aus dem Boden gestampft hat und trotzdem in der isometrischen 3D-Ansicht des Lokalinneren noch immer keine speisenden Gäste ausmachen ...kann, der sollte dringend die ...das Kombat-Ga... rühren. Hier ei...den.

Ein paar hilf...er Zeitung und an dieser Stell... Fernsehen kön...gen werden. ...irken, wenn es ...wechselt man i...zahl geht. Auch ...vel, währer... einem Sportsta...STRG+Shift+F1 ...hilfreich sein. ...den noch ein... STRG+Shift+F8 ...ßt der gestreß...sich alle Level... zer über all den ...sich bringen, ... Aktionen, neue ...gerehrung in Er...u kaufen oder ...höhere Kredite

Tube

System:	Wind... den Spieler am ...zu sehr zu über...
Autor:	Jaibo... rt sich die Wirt...
E-Mail:	jaibo... on bei Bedarf
Internet:	http:... com/... Aufgabenbereiche... um die Uhr zu ... sind. Möchte
Sprache:	Engli... hr Eigenverant...
Preis:	Freew... hmen, so kann ...matismus nach
Tip:	❦❦❦... eaktivieren und ...ktiv werden.

Das eigene Pizzarezept

Als Pizzachef muß man hinter dem stehen, was im eigenen Laden verkauft wird. Da ist es nur konsequent, wenn der Spieler auch die Pizzen selbst entwirft, die auf der Speisekarte angeboten werden.

Im Pizzamodus legt einem das Programm einen runden Hefeteig vor die Nase, der anschließend mit 80 Zutaten frei belegt werden kann. Da gibt es Tomaten, Käsestreifen verschiedener Sorten, aber auch Scampi, Artischocken oder Oliven, die aus einem Menü ausgewählt und dann mit der Maus auf den Pizzaboden gestempelt werden. Dabei muß der Spieler mitunter den Häcksler einsetzen, der zum Beispiel ganze Tomaten in den roten Matsch verwandelt, der später als Tomatenhack die erste Schicht über dem Teig bildet. Der Häcksler kann aber auch gut dafür eingesetzt werden, um glitschige Kraken, die ansonsten die ganze Pizza belegen, in lauter kleine Tentakel zu zermörsern.

Natürlich spart das Programm auch sonst nicht am Ekelfaktor – und so lassen sich auch Maden, Grashüpfer, Ameisen und Würmer auf der Pizza plazieren. Vielleicht mag dies ja eine der vielen Bevölkerungsgruppen, die nach Abschluß der Kreation ihr Urteil zur neuen Pizza abgeben.

Ehrlich währt am längsten?

Bringt es wirklich etwas, sich durch ehrliches Tun an die Spitze der beliebtesten Pizzabäcker zu kneten? Wer keine Lust darauf hat, auf solch schwierige Weise sein Geld zu verdienen, der schaltet in den „bösen" Modus.

Böse Spieler finden Anschluß an ein bereits vorhandenes Mafia-Unternehmen oder gründen kurz entschlossen ein eigenes Syndikat. Wilde Verfolgungsjagden und Schießereien stehen auf dem Plan, wenn es darum geht, der Konkurrenz kritisch die eigene Meinung aufzuzwingen. Pizza, Waffen und Moneten – diese Mischung macht Sinn, eignen sich die Pizzerien doch perfekt als Orte zur geordneten Geldwäsche. Damit es im Bandenkrieg keinen Ärger mit der Obrigkeit gibt, kann der Spieler nicht nur die Polizei bestechen, sondern auch die Verwaltung schmieren.

Etwas unangenehm ist, daß es der Spieler im Verlauf der Auseinandersetzungen mit Dutzenden von üblen Gangstern und düsteren Gestalten zu tun bekommt. Ein schwarzes Herz ist aber auch Voraussetzung dafür, den Mumm aufzubringen, um die Konkurrenten mit Ratten, Kakerlaken und Holzwürmern in den Konkurs zu treiben. Notfalls helfen auch ein Schlägertrupp oder ein Pöbelpunk weiter, der die Gäste vergrault. Nebenbei läßt sich auch immer etwas Bonusgeld beim Waffenhandel oder bei der Schutzgelderpressung der übrigen Läden erzielen.



Hmmm, lecker – unsere erste selbstgemachte Pizza ist fertig für den Ofen.

Mission Impossible

Pizza Syndicate ist ein Spiel, das dem Anwender schnell den Schweiß auf die Stirn zaubert. Und das nicht nur, weil der Pizzaofen so heiß ist: Ständig passiert irgendwo etwas, auf das man möglichst rasch reagieren muß. Was letztlich die Aufgabe des Spielers ist, legt die Kampagne fest. Sie besteht aus 17 Missionen und drei Proberunden, bei denen man das Spiel besser kennenlernen kann. Sagen einem die Missionen nicht zu, so kann man sie in Eigenregie ändern oder von Grund auf neu entwickeln.

Pizza Syndicate ist eine Simulation, die in Echtzeit abläuft. Das merkt man auch am Tages- und Nachtrhythmus, der das Spiel beherrscht und das Freßverhalten der Kunden vorgibt. Damit dem Spieler beim Beobachten des Szenarios auch ja kein Detail entgeht, bietet das Programm eine hohe Auflösung von 800 x 600 Pixel in Highcolor. Und wer in Rom nicht Fuß fassen kann, der stellt sein Glück eben in 19 weiteren Städten auf die Probe.

In der spielbaren Demo stehen drei Tutorials zur Verfügung, die aufzeigen, wie man eine Filiale eröffnet, wie man ein Pizzarezept zusammenstellt und wie man ein Bankkonto einrichtet und Werbung schaltet. Und im Single-Modus kann man dann zeigen, was man im Tutorial gelernt hat. In der Demo hat das neu gegründete Restaurant genau zwei Spieljahre lang Bestand, dann beendet sich die Testversion von allein.



Pizza Syndicate

System:	Windows 95, DirectX, 100 MB auf HD frei
Hersteller:	Software 2000
E-Mail:	Support@Software2000.de
Internet:	www.software2000.de, www.pizzasyndicate.de
Sprache:	Deutsch
Tip:	☆☆☆☆☆

Neue Shockwave-Spiele

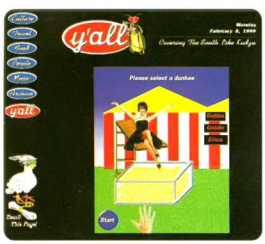
Tolle Spiele im Internet

Mit dem Macromedia Director lassen sich Spiele auch im Shockwave-Format speichern. Onliner, die das kostenlose Shockwave-Plugin in ihren Internet-Browser integriert haben, können famose Spiele laden, die abgesehen von den Online-Gebühren keinen Pfennig extra kosten.

All my Chitlins

www.accessatlanta.com/global/local/yall/games/chitlins/

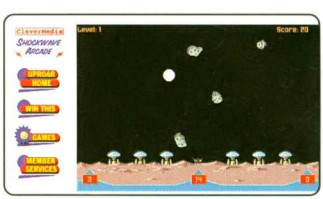
Ein hübsches Mädchen hockt auf einem kleinen Sitz über einem Bassin voller Schleim. Um das Girlie zu versenken, muß



der Spieler Bälle auf eine animierte runde Zielscheibe werfen, die in einem Affenzahn über das Spielfeld huscht. Gelingt der Wurf, so knickt der Sitz des Mädchens ein und sie landet kreischend im Bassin.

Asteroid Command

http://gamescene.com/asteroidcommand.html



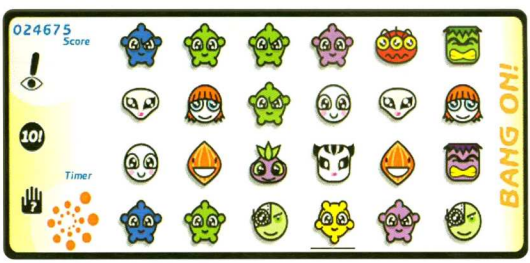
Cool: Die Shockwave-Umsetzung des Spielhallenklassikers „Städteverteidigung" macht Sie zum Befehlshaber über drei unterirdische Bunker voller Raketen. Mit den Tasten A, S und D lassen sich die Raketen bunkerweise auslösen und auf das Ziel abfeuern, das der Spieler derweil mit dem Mauszeiger markiert. Es gilt, die eigenen Städte zu verteidigen, indem vom Himmel herabbröselnde Meteoriten zerstrahlt werden. Bei seiner destruktiven Aufgabe muß der Spieler allerdings die Flugbahn der Himmelskörper vorausberechnen, um die recht langsam fliegenden Raketen dorthin zu lenken, wo der Meteorit gleich sein wird. Erschwerend kommt hinzu, daß manche Himmelssteine bei einem Treffer in zwei kleinere Fragmente zerfallen, die dann wieder neu abzuschießen sind. Wenn da mal die Zeit noch reicht!

Sobald alle Meteoriten vernichtet sind, verteilt das Programm einen Bonus für alle übriggebliebenen Raketen und leitet anschließend prompt den nächsten Level ein. Das Spiel ist vorbei, sobald alle Städte des Anwenders zerstört sind.

Eine tolle Umsetzung, eine schnelle Grafik und unendlich viele Levels machen das Shockwave-Spiel zu einem echten Knüller.

Bang On

http://splashworks.com/mindex.htm



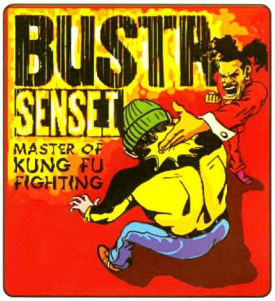
Auf der Splashworks-Seite steht gleich ein gutes Dutzend Spiele zur Verfügung. Sie werden aufgelistet, sobald der Button „Now playing" gedrückt wird. Bang On ist ein schnelles Geschicklichkeitsspiel mit einer sehr hübschen Grafik. Es gilt, ausliegende Symbole zu Pärchen zu addieren, indem man erst ein Icon anklickt und dann mit der Maus das dazu passende Bildnis anvisiert. Zusammengeklickte Pärchen lösen sich auf und schaffen Platz für neue Symbole. Darunter sind übrigens auch verschiedene Powerups, die per Mausklick mächtig unter den ausliegenden Symbolen aufräumen. Die erfolgreichsten Punktejäger können sich in der Top 10 verewigen.

Bingo Blitz

www.uproar.com/bb/

Beim virtuellen Bingo können Spieler, die sich auf der Seite haben registrieren lassen, echtes Geld gewinnen. Derzeit werden 400 US-Dollar am Tag ausgelobt. Da darf man sich dann aber auch nicht wundern, wenn über 600 Mitspieler auf einmal auf die richtige Ziffer warten, um per Buttondruck BINGO ausrufen zu können.





Busta Sensei

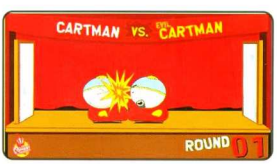
www.mtv.com/mtv/music/bands_direct/b/busta/

Der Spieler übernimmt die Rolle des Musikers Busta Rhymes, der so schnell wie möglich zu seiner MTV-Show gelangen muß. Dabei stellen sich ihm verschiedene Finsterlinge in den Weg. Zack-bumm-bäng müssen die Gegner mit schnellen Tritten und Karateschlägen außer Gefecht gesetzt werden. Helfen die per Tastendruck ausgelösten Schläge nicht mehr weiter, so kann Busta mit der Taste Z sogar einen Feuerball ausspucken.

Cartman vs. Evil Cartman

www.comedycentral.com/southpark/evil/game.shtml

SouthPark ist eine in den USA sehr erfolgreiche Zeichentrickfilmserie über eine Handvoll durchgeknallter Kullerkopfkinder – eines von ihnen beißt sogar gemeinerweise am Ende einer jeden Folge ins Gras. Das Shockwave-Spiel passend zum Quotenerfolg geht davon aus, daß aus einem Paralleluniversum eine böse Kopie der Comic-Figur Eric Cartman in unsere Welt gekommen ist. Der Spieler steuert im Rauf&Box-Spiel den „echten" Cartman, um dem Eindringling Respekt einzubleuen.



Chip Shot

http://navworks.i-us.com/games/chip/chip2.html

Machen Sie die Bugs fertig, die in Ihrem Rechner ständig für Abstürze sorgen. Mit der Strahlenkanone ist es ein leichtes, die hektisch über den Bildschirm huschenden Elektronenkäfer zu zermörsern. Das

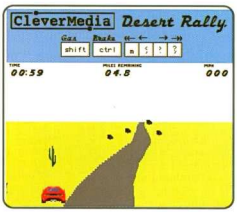


Ziel ist es in diesem Spiel, so viele Punkte wie möglich in einer vorgegebenen Zeitspanne zu ergattern. Wer es schafft, die Wecker abzuknallen, die ab und zu im Spielefenster zu sehen sind, der gewinnt auf diese Weise sogar noch Bonuszeit dazu. Probleme bereiten nur die Dynamitstangen. Wer zu viele von ihnen trifft, bombt sich selbst ein frühes Grab.

Desert Rally

www.clevermedia.com/arcade/desertrally.html

Lassen Sie alle Ihre Sorgen hinter sich, und brausen Sie mit dem Auto hinaus aus der Zivilisation und hinein in die menschenleere Wüste. Mit auf dem Bildschirm benannten Tasten kann der Spieler Gas geben und sein Auto über die verwinkelte Piste lenken. Die Länge des Parcours kann dabei im Vorfeld festgelegt werden – drei Längen



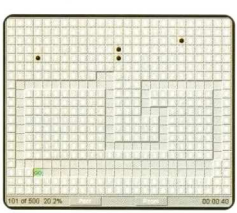
stehen zur Auswahl. 50 weitere Shockwave-Spiele finden sich in der CleverMedia Shockwave Arcade.

Go-Go Game-land

www.game-land.com/games/gogo/

Grips wird verlangt, wenn dieses Spiel geladen wird. Die Spielfigur befindet sich mitten auf einem ziemlich großen Brett, dessen Felder mit Ziffern von eins bis vier beschriftet sind. Das Ziel ist es, alle Felder genau einmal zu betreten und auf diese Weise Punkte zu sammeln. Um zu ziehen, reicht es aus, die Figur mit den Cursortasten zu bewegen. Allerdings gibt die Ziffer auf dem Feld, das bei einer Bewegung als erstes betreten wird, vor, wie viele Felder die Figur in der gewünschten Richtung voranschreiten muß. Steht auf dem ersten Feld etwa eine Neun, so wandert die Figur automatisch neun Felder in diese Richtung, bevor sie anhält und der Spieler sich für eine neue Richtung entscheiden kann.

Das Spiel ist sofort verloren, wenn die Figur vom Brett fällt, auf eine der ausliegenden Bomben trifft oder den eigenen Weg kreuzt. Ganz schön schwierig, dieses Spiel!



Hit the Heckler

www.game-land.com/games/bb/index.html

Baseball ist ein Spiel, das hierzulande noch nicht allzu populär ist. Für dieses Shockwave-Spiel ist die Popularität von Baseball allerdings nicht entscheidend. Irgendwo im Außenfeld pöbelt ein gegnerischer Spieler herum – die Verbalattacken müssen geahndet werden, am besten mit einem schönen harten Baseball, den man dem krakelenden Penner an die Birne knallt. Während der Kopf des Pöblers langsam über das Außenfeld schwebt, kann der



Spieler mit P für Pitch einen Ball werfen lassen, um ihn dann mit der Leertaste zu schlagen. Das Ziel ist es natürlich, den Kopf des Gegners zu treffen. Laut Highscoreliste haben es einige Profis geschafft, die Matschbirne bei 50 Schlägen gleich 32mal zu treffen. Uns ist das gerade einmal gelungen – und das war wohl eher reiner Zufall.

Hinweise

Der Artikel mit allen Links ist auch online auf unserer Homepage www.typemania.de (Leseproben) verfügbar – da sparen Sie sich die Eingabe der URLs.

Noch ein Tip: Shockwave-Module bestehen aus DCR-Dateien, die nach dem Spielen im Cache des Browsers wiederzufinden sind. Am besten kopieren Sie diese Dateien in ein neues Verzeichnis, damit sie nicht bei der nächsten Cache-Leerung verlorengehen. Ziehen Sie die Dateien per Drag&Drop in das Browser-Fenster, so lassen sich die Shockwave-Games auch offline spielen.



Elternratgeber: Software und Lesefutter für Computerkids

Lauter Kindereien

Viele Eltern fragen sich, welche Software für ihre Knirpse wohl die richtige ist. Unsere Spezialisten haben alle Neuheiten der letzten Wochen für Sie getestet und geben im CD-ROM-Guide ihr ausführliches Urteil ab. So ersparen Sie sich einen Fehlkauf, der angesichts der gesalzenen Preise für eine Kinder-CD gleich ein ordentliches Loch in Ihre Kasse reißen kann.

Alfons Lernwelt Deutsch 3-4

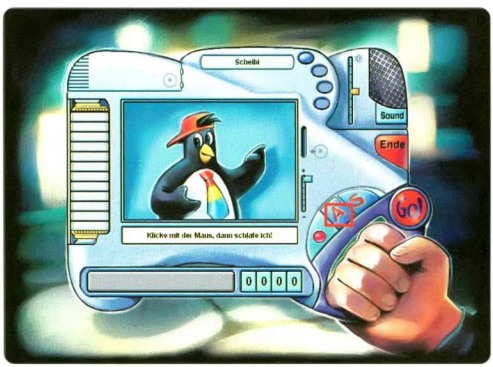
Viele Kinder haben Schwierigkeiten damit, den Lernstoff aus der Schule zu verstehen oder ihn zumindest in der Geschwindigkeit zu begreifen, die der Lehrplan für die Erarbeitung eines Themas vorsieht. Kinder, die in der Schule hinterherhängen, müssen aber nicht gleich dumm sein. Oft bleibt eben im Unterricht nicht die Zeit, auf jeden einzelnen Schüler einzugehen. Oder die Präsentation des Lehrstoffes durch den Lehrer fällt so dröge aus, daß einzelne Schüler gleich das Hirn ausschalten, sobald das Klingeln zur nächsten Stunde läutet.

Besorgte Eltern versuchen, ihre Kinder mit teuren Nachhilfestunden zu drillen, um sie wieder fit für den Schulalltag zu machen. Dabei ist es mitunter preiswerter und auch streßfreier für die Knirpse, sich mit einer CD-ROM für den Computer zu verlustieren.

Lernserien auf CD gibt es viele – die bekannteste ist ADDY von Coktel, aber auch BilliBanni gewinnt zunehmend an Popularität. Der Schroedel Lernverlag hatte bislang das Pech, zwar das bessere didaktische Team im Rennstall zu haben, aber die schlechtere grafische Umsetzung zu bieten. An diesem Lapsus wurde über Monate hinweg mit Feuereifer gearbeitet – jetzt liegt das Ergebnis vor. Alfons Lernwelt ist eine Reihe, die sich streng am Rahmenplan der deutschen Schulen orientiert und ihre Besitzer gleich über zwei Schuljahre hinweg begleitet. Es gibt mehrere CDs, die sich einzeln kaufen lassen – abhängig davon, welches Fach in welcher Klassenstufe gerade trainiert werden soll. Derzeit liegen die Titel Deutsch 1-2, 3-4, 5-6, Mathematik 1-2, 3-4, 5-6 sowie Englisch 5-6 vor – die Klientel der Lernscheiben wird also in der Grundschule und in den unteren Klassenstufen von Hauptschule und Gymnasium gesucht.

Die neue Lernserie Alfons Lernwelt hat in Sachen Grafik wirklich dazugelernt. Sie basiert auf den detailverliebten, unverwechselbar eigenbrötlerischen und kindgerechten Zeichnungen von Anton Atzenhofer. Atzenhofer, der in der deutschen Comic-Szene bereits seit Jahren einen bekannten Namen hat, schafft es, der Alfons Lernwelt einen ganz eigenen Stempel aufzudrücken. Die bunten Zeichnungen mit Ecken und Kanten im Stil tun gut, weil sie sich so sehr von den gradlinigen 08/15-Bildern der Konkurrenz abheben.

Atzenhofer hat auch die zehn Lernwelten geschaffen, die lang-



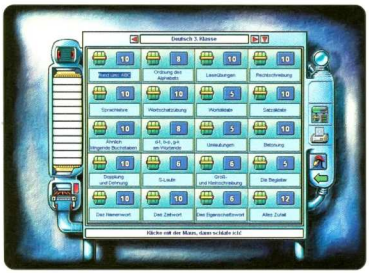
Mit dem Lernpad in der Hand starten die Kinder in Alfons Lernwelt.



Tiere müssen nach dem Alphabet angeordnet werden.



S oder ß? Was ist hier die richtige Wahl?



Lernaufgaben können einzeln oder paketweise aktiviert werden.

gestreckte Panoramen zeigen. Hier riskiert man einen Blick „unter die Stadt", taucht in die Unterwasserwelt ab, geht über den Bauernhof, tanzt in der Disko, besucht das Krankenhaus oder wirft ein Auge auf das Laboratorium des verrückten Forschers. Leider werden diese Szenarien nur sehr klein auf den Bildschirm geholt. Immerhin lassen sich die Panoramen mit der Maus scrollen und erkunden. Vorwitzige Kinder können per Mausklick Scheiben einschlagen oder Tiere zum Blöken bringen.

Doch vor dem Erkunden der Szenarien muß das Kind, das sein Wissen auf spielerische Weise schulen möchte, sich erst einmal mit Namen anmelden, eine Eintrittskarte ziehen und sich ein Lernpad nehmen.

Bei dem Lernpad handelt es sich um einen ziemlich coolen Handcomputer, der es den Kindern erlaubt, Aufgaben per Mausklick zu wählen und auf CD gespeicherte Spiele zu aktivieren. Da sich nicht alles auf den ersten Blick von selbst erklärt, steht stets der Alfons-Pinguin zur Verfügung, um via Sprachausgabe Schützenhilfe zu leisten.

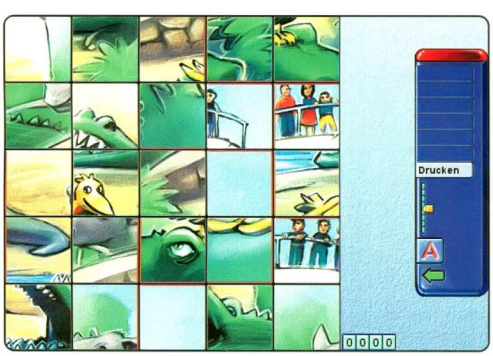
Die Lernaufgaben sind natürlich der Kern der Software. Schroedel hebt sich an dieser Stelle deutlich von der Konkurrenz ab, indem nicht nur ein paar Dutzend Aufgaben, sondern gleich Zigtausende von ihnen angeboten werden. Auf der uns vorliegenden Lern-CD zum Thema Deutsch in der Grundschule können Kinder 32.000 Aufgaben in 411 Übungen lösen. Wobei die Rätsel passend zum Deutsch-Lernstoff der 3. und 4. Klasse Themen anschneiden wie „Die Buchstaben und ihr Klang", „Leseübungen", „Sprachlehre", „Wortdiktate" oder „das Wie-Wort". Gegenüber der Vorgängerversion ist eine Vielzahl an neuen Aufgaben und Übungsformen hinzugekommen. Das erfahrene Autorenteam der Alfons-Redaktion – bestehend aus Wolfgang Francich, Prof. Friedrich Schönweiss und Rainer Wagenhäuser – hat hier wieder einmal ganze Arbeit geleistet.

Die Kinder suchen sich ihre Aufgaben selbst in einer Übersicht aus, die in 20 „Paketen" Lernvorschläge wie „Ähnlich klingende Buchstaben" oder „S-Laute" macht. Alternativ dazu gibt es auch eine Einzelauswahl, in der sich die Kids bestimmte Übungen einzeln herauspicken. Die Aufgaben sehen aus wie Computer-Cartridges, die mit der Maus in einen Slot des Lernpads gestopft und somit aktiviert werden. Die einzelnen Aufgaben sind sehr liebevoll in Szene gesetzt, aber bei weitem nicht so verspielt wie dies bei einigen der Konkurrenz-Produkte der Fall ist. Man merkt schon, daß die Kinder aufpassen und sich konzentrieren sollen. Hier lernen sie bewußt, während andere Produkte versuchen, den Kids das Wissen eher unbemerkt beim Spielen einzutrichtern. Da die Aufgaben aber immer wieder auf neue, unterhaltsame Weise präsentiert werden, wird das Spiel mit den Buchstaben und den Worten so schnell nicht langweilig, zumal es wahlweise eine direkte oder eine verzögerte Fehlerrückmeldung gibt. Letztere zeigt beim Lösen der Aufgaben gemachte Fehler erst dann an, wenn alle Aufgaben beantwortet wurden. Protokolle, die automatisch für die Eltern geführt werden, zeigen außerdem auf, wo Schwachstellen bei den Kindern liegen, um diese dann gezielt zu beseitigen.

Gelungen an einer Software wie Alfons Lernwelt ist, daß die Kinder Fehler machen dürfen, ohne gleich ein negatives Feedback zu erhalten. Immer wieder und wieder neu können sie sich ihren Problemen stellen, bis der Groschen endlich gefallen ist.

Damit die Suche nach dem ultimativen Verständnis der deutschen Sprache nicht vorzeitig abgebrochen wird, wartet die Alfons Lernwelt mit vielen spannenden Spielen auf. Um allerdings ein Puzzle, ein Minigolf, ein Bilder-Memory, ein Bilderraten, ein Melodiespiel, ein Kreuzworträtsel oder ein Wörtersuchrätsel laden zu können, muß das Kind sein Vergnügen in harter Währung bezahlen: Punkte in unterschiedlicher Höhe werden vom Punktekonto des Spielers abgebucht. Und Punkte, ja, die gibt es nur für gelöste Aufgaben in der Lernwelt. So werden die Kinder immer wieder neu dazu motiviert, sich mit den einzelnen Aufgaben zu beschäftigen.

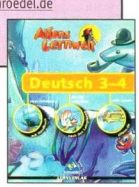
Fazit: Die Alfons Lernwelt ist eine bunte Welt, in der sich die Kinder schnell zu Hause fühlen und aus der sie schlauer hinaus als hinein gehen.



Spiele wie dieses Puzzle müssen sich die Kinder teuer erkaufen.

Alfons Lernwelt Deutsch 3-4

Alterstip: Klasse 3 bis 4
System: Windows 3.1/95/98
Anbieter: Schroedel Verlag
Internet: www.alfons.de, www.schroedel.de
Preis: 98,– DM
Tip: ★★★★★



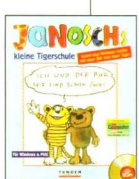
Neue Kinder-CDs



Clever&Klick: Dr. Brain: Das letzte Experiment von Dr. Brain ist leider völlig in die Hose gegangen. Jetzt steckt sein Hirn auf einmal im Körper einer Ratte – und umgekehrt. Um die Denkstuben wieder in den jeweils richtigen Körper zu bugsieren, müssen eintausend Rätsel geknackt werden. Die haben es in sich – und fordern kleine Knirpse ebenso wie geistig eingerostete Erwachsene. Cendant Software, 29,95 DM



Janosch – Tiger und Bär im Straßenverkehr: Wenn die Eltern ihren Knirpsen erklären, wie sie sich im Straßenverkehr zu verhalten haben, dann hören die leider nur selten zu. Vielleicht ist das ja zu ändern, wenn Tiger und Bär zu einem Trip in die Stadt einladen. Unterwegs lassen sich gemeinsam mit den Janosch-Charakteren viele gefährliche Situationen meistern – und die Verkehrsschilder werden nebenbei auch erklärt. Mit vielen Spielen, Bastelvorlagen und witzigen Gags. Tandem Verlag, 29,95 DM



Janosch kleine Tigerschule: Kinder, die mit dem Janosch-Bären und dem Tiger Lesen und Rechnen lernen möchten, haben viel Spaß am Bildschirm. Der Bär stellt den Kiddies nach und nach alle Buchstaben vor, während der Tiger mit den Zahlen hantiert: „Wer zählen kann, ist prima dran." Tolle Spiele, viele Puzzles, Memorys und sogar eine Angelsimulation runden das Spielepaket ab. Tandem Verlag, 29,95 DM



Sprachkurs für Kinder Englisch: Kleine Fremdsprachenexperten zwischen fünf und elf Jahren vertiefen mit diesem Sprachkurs ihre Englischkenntnisse. Sie sprechen das ABC in Englisch nach, zählen von 1 bis 100, lernen Sätze und Ausdrücke des täglichen Lebens kennen und treten zu einem Test gegen die Zeit an. Koch Media, 29,90 DM

Diezz und Dazz



3D Spiele 4er Pack: Da spart man echtes Geld. Data Becker versammelt seine Goldene-Serie-Knüller „Dame! Mühle!“, „3D Backgammon“, „Billard 3D“ und „3D Flipper“ in einem Kombi-Paket, das somit gleich vierfachen Spielspaß bietet. Alle Spiele sind grafisch erstklassig in Szene gesetzt und erwecken vor allem die eingestaubten Brettspielklassiker zu neuem Leben. Das ist ein Spaß für die ganze Familie, wenn ein Schummeln beim Spielen am Bildschirm plötzlich zur Unmöglichkeit gerät. Data Becker, 49,95 DM



40 Spiele für Windows: Als Grundausstattung in Sachen Geschicklichkeits- und Grübelspiele darf man dieses preiswerte Games-Paket verstehen, das unter einer gemeinsamen Oberfläche gleich 40 einfache Spiele in der Vollversion anbietet. Enthalten sind neben reinen Spaßspielen wie 3D Tic-Tac-Toe und Black Box Chess auch Spannungsträger wie Hockey, Laser Clash oder Poker Machine. Spiele wie Space Combat, Tennis oder Wari sortiert die Spielekiste unter dem Schlagwort Herausforderung ein. Koch Media, 29,95 DM



Bicycle Solitaire: 71 verschiedene Kartenpatiencen lassen sich allein oder im Internet gegen Spieler aus aller Welt angehen. Vier Schwierigkeitsgrade und eine wunderschöne Oberfläche machen das preiswerte Game-Paket zu einem echten Erlebnis. Wir haben es ja schon immer prophezeit: Kartenpatiencen sind schwer im Kommen, weil sich nicht jeder PC-Neubesitzer gleich an einem blutrünstigen 3D-Ballerspiel versuchen möchte. Koch Media, 29,95 DM



Blackjack: Blackjack gehört mit zu den beliebtesten Casinospielen. Das Computerspiel passend zum Klassiker wartet mit einer brillanten Grafik, anpaßbaren Spielumgebungen und verschiedenen Designs für die Spielkarten auf. Bis zu acht Wettlimits lassen sich festlegen, um die Hausregeln eines beliebigen Casinos nachzustellen. Koch Media, 29,95 DM



Doppelkopf Professionell 2.0: Während sich die Stammtischkerle im Norden eher dem Skat widmen, haben es die Kartendrescher im Süden eher mit dem Doppelkopf. In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Doppelkopf-Verband wurde nun diese Simulation entwickelt, die alle Farbspiele, Grandspiele sowie den Knochenmann inklusive Varianten wie Schweinereien, Joker oder Re enthält. Die verwendeten Regeln des Spiels lassen sich frei konfigurieren, und es stehen sowohl deutsche als auch französische Karten zur Verfügung. CDV Software, 49,95 DM

Pinball Science

Der Naturwissenschaftler David Macaulay mutet Kindern ganz schön etwas zu, wenn er sie spielerisch an seinem Fachgebiet teilhaben läßt. Das Überraschende ist, daß die Kids tatsächlich plötzlich zu Physikexperten mutieren, wenn Macaulay seine didaktischen Fähigkeiten wirken läßt. Nicht umsonst ist sein Erstling „Wie funktioniert das?“ zu einem Weltbestseller geworden.

Auch im Nachfolger Pinball Science verknüpft der Brite wieder komplizierte wissenschaftliche und technische Sachverhalte mit Spiel, Spaß und Spannung. Wußten Sie etwa, daß in einem ganz normalen Flipper fast alle elementaren Gesetze der Physik am Werke sind? Ganz egal, ob es um die Gesetze der Schwerkraft, der Mechanik, der Aerodynamik, der Elektrizität oder des Magnetismus geht – sobald die Kugel damit beginnt, über den Tisch des Flipperautomaten zu rutschen, geht physikalisch geschulten Geistesgrößen sofort eine Formel nach der anderen durch den Kopf.

Der an Jahren junge Spieler, der sich auf Pinball Science einläßt, wird vor die Aufgabe gestellt, nacheinander drei Flipper zusammenzubauen – einer komplexer strukturiert als der vorhergehende. Doch bevor sich die einzelnen Federn, Laufräder, Zielscheiben und Fallen auf dem noch nackten Tisch plazieren lassen, muß der jugendliche Spieler ein paar Fragen aus der Physik beantworten – die natürlich alle irgendwie zum Sujet des gerade ausgewählten Bausteins gehören. Dabei kommen die minderjährigen Baumänner ganz schön ins Schwitzen, wenn es auf einmal um Federspannungen, kinetische Energien oder um akustische Wellen geht. Zum Glück steht passend zu allen Fragen ein Recherchenknopf zur Verfügung, der klug verfaßte Texte und Schaubilder lädt. Da sind die Antworten zur Not schnell gefunden. Zu dumm, daß nur der sie verwenden kann, der auch die Sinnzusammenhänge begriffen hat. Ärgerlich ist allein, daß der Parser der Fragemaschine wenig flexibel ist und richtige Antworten oft nicht gelten läßt, nur weil das Wort ein wenig anders geschrieben ist, als dies die Software verlangt.

Schafft es der Spieler, alle Fragen zu beantworten, so kann er die gewählten Flipperelemente auf dem Spieltisch ablegen. Gelingt es gar, eine Bonusfrage zu lösen, so werden die Bausteine automatisch aufgemotzt. Mit einem Bonus zur Hand richten sich etwa später im Spiel die Zielscheiben schneller wieder auf als ohne Extra – da kann man in der gleichen Zeit mehr Punkte sammeln.

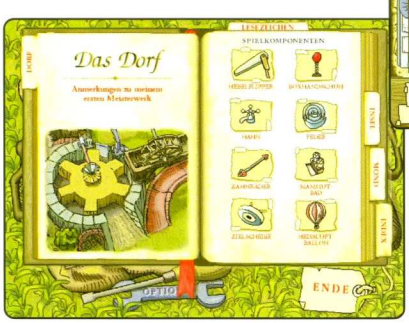
Überhaupt ist Lernen nicht alles. Wer sich erfolgreich durch die einzelnen Wissensgebiete gekämpft und seinen Flipper fertiggestellt hat, der wechselt in die gerenderte 3D-Ansicht des Tisches und kann mit seinem ganz persönlichen Flipper ganz normal spielen. Die Umsetzung des Flipperspiels ist jedenfalls perfekt gelöst, auch wenn es mitunter etwas nervig ist, daß der Tisch ständig in alle Richtungen scrollt. Hier wäre bei hohen Auflösungen ein Modus angebracht, der den kompletten Tisch auf einmal zeigt und auf ein Scrolling verzichtet. Ist ein Flipper erst mal vollständig zusammengebaut, so kann man ihn immer wieder neu laden und bespielen – das verhindert, daß Pinball Science auf Dauer langweilig wird.



Es stehen die drei Flipper Dorf, Insel und Mond zur Verfügung, die freilich erst einmal zusammengebaut werden müssen.



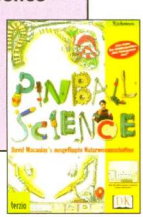
Die Fragen des Spiels decken den gesamten Physik-Lernstoff der Schule ab.



Mit diesen Spielkomponenten darf munter gebaut werden.

Pinball Science

Alterstip: 9 bis 14 Jahre
System: Windows 95
Anbieter: Terzio
Internet: www.terzio.de
Preis: 69,– DM
Tip: ✌✌✌



Diezz und Dazz



Flipper XXL: Vier actionstarke Flipper bietet diese XXL-Simulation an. Wer schon in der Kneipe Spaß daran hat, die Silberkugel über den Flippertisch zu schießen, der muß hier nicht immer neue Münzen nachstecken. Die Tische Wave Guard, Dark Awaken, Speed Challenge und Saurus Attack warten jedenfalls mit exquisiter 3D-Grafik auf und bieten viele versteckte Überraschungen an, die erst nach und nach zu entdecken sind. Data Becker, 49,95 DM



Klassische Strategiespiele Vol. 1: Wer ein Faible für alte Klassiker hat, der findet auf dieser CD-ROM einfache Umsetzungen der Spiele Backgammon, Bridge, Schach und Gomoku vor. Die Grafik ist so lala, die Umsetzung okay. Aber der Preis stimmt. Koch Media, 19,90 DM



Klassische Strategiespiele Vol. 2: Werfen Sie Großmutters Brettspielsammlung auf den Müll, jetzt gibt es die bewährten Klassiker auch für den Computer. Der zweite Teil der Spielesammlung knöpft sich die Klassiker Reversi, Go, Vier gewinnt und Dame vor. Immerhin: Die Umsetzung der Spiele ist besser als dies bei einigen Shareware-Spielen zum Thema der Fall ist. Koch Media, 19,90 DM



Poker: Poker ist nicht gleich Poker, wie diese Simulation zeigt. Sie bietet gleich zwölf Spielvariationen an, darunter Stud Poker, Draw Poker, Baseball, Shotgun und Football. Wer seine Fähigkeiten beim Bluffen und Abkassieren schulen möchte, der kann nicht nur das Regelwerk pauken, sondern sich auch Mitspieler in der Microsoft Gaming Zone suchen. Koch Media, 29,95 DM



Power Chess 2.0: Gleich auf zwei CD-ROMs kommt diese Schachsimulation daher. Hier wählt der Spieler aus einer Kollektion historisch authentischer Bretter und Figuren, die in 3D auf dem Bildschirm dargestellt werden. Beim Spiel stehen viele vorprogrammierte Gegner zur Verfügung, die sich mit viel Geschick schlagen lassen. Mit Spielzugausdruck, verbesserter KI der Gegner, einer schriftlichen Spielanalyse und vielen anderen Extras. Sierra, 99,– DM

Oscar der Ballonfahrer und die Abenteuer der Wiese

Oscar, der Ballonfahrer, kommt ganz schön rum in der Welt. In seinen auf drei Vorgänger-CDs veröffentlichten Abenteuern hat er sich den Wald angeschaut, Zwischenstation auf dem Bauernhof gemacht und alle neugierigen Kinder zu einem Tauchgang in unsere Gewässer eingeladen. Nun macht Oscars Jahreszeitenballon auf einer ganz ordinären Wiese halt.



Und hier auf dieser Wiese sollen sich so viele Tiere versteckt halten?

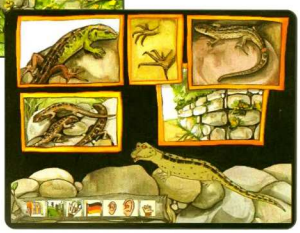
Ach, wie langweilig, denkt da so mancher, der gedankenlos an dieser oder jener Wiese vorbeiflaniert. Denkste! Denn kaum einer weiß, was rund um so eine Wiese eigentlich alles passiert. Schon gar nicht der Forscher Balthasar, auf den Oscar bald trifft und der den Ballonfahrer mit seinen verrückten Theorien bald restlos verwirrt. Also hilft Oscar dem Forscher dabei, das Wiesenleben ganz neu zu erkunden.

In der wunderschön gezeichneten Wiesenumgebung trifft Oscar auf den Hasen Stanislaus Stummel, auf den Igel Irma, auf den Schmetterling Florentine Falter, auf die Eidechse Max von Mauerritz, auf Elli und Eddi Schleiereule, auf das Reh Renate Rehbein und auf den Maulwurf Manni Murf. Sobald ein Tier in der Wiese angeklickt wird, hat das patente Lernprogramm gleich mehrere Info-Happen passend zum Tier parat. Da erfährt man etwa über die Eidechse, daß sie bei Gefahr ihren Schwanz abwerfen kann und daß die Jungen nach dem Schlüpfen aus dem Ei nicht mehr von den Eltern behütet werden, sondern gleich auf sich allein gestellt sind.

Zusätzlich kann Oscar in seinen Jahreszeitenballon steigen und das ausgewählte Tier im Frühling, im Sommer, im Herbst und im Winter besuchen, um zu schauen, was es in den einzelnen Jahreszeiten gerade tut. Dabei werden viele Fragen geklärt, die Kindern auf der Seele brennen: Sind Eulen wirklich so klug? Warum machen Maulwürfe so viele Hügel? Wie unterscheiden sich Hasen von Kaninchen? Und bemalen sie wirklich Eier zu Ostern?

Gerade in den Jahreszeiten-Szenarien kann der minderjährige Spieler mehr machen als nur den Erklärungen zu lauschen und den lustigen Animationen zuzuschauen. Überall im Wiesengrund sind kleine Animationen und Trickfilme versteckt, die per Mausklick auf einen Hotspot aktiviert werden.

Doch so eine Erkundung einer plötzlich überaus spannenden Wiese strengt ungeheuer an. Da tut es gut, daß sich im Programm insgesamt zwölf lustige Spiele entdecken lassen, die prompt in die laufende Kiste Carmilla gestopft werden. Kleine Spiele wie „Vorsicht, Fuchs!", „Wahr oder falsch?" und „Schau genau!" lassen sich immer wieder neu aufrufen, sobald sie denn erst einmal gefunden sind.

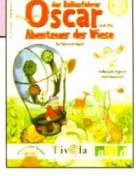


Wissenswertes über die Eidechse: Max von Mauerritz informiert Oscar.

Fazit: Die Oscar-Serie schafft es, Kinder für unsere einheimische Natur zu begeistern und viele Vorurteile auszuräumen, die durch unsere Klassenzimmer geistern. Wer mit Oscar die Wiese, den Wald oder den See erkundet hat, der geht fortan mit offeneren Augen spazieren. Auch Eltern können hier noch etwas lernen.

Oscar der Ballonfahrer und die Abenteuer der Wiese

Alterstip: 4 bis 10 Jahre
System: Windows 95, Macintosh
Anbieter: Tivola Verlag
Internet: www.tivola.de
Preis: 69,– DM
Tip: ✓✓✓✓✓



Diezz und Dazz



Rahjongg: Mah-Jongg einmal anders. In der ägyptischen Variante des Brettspiels bewegen sich die kunstvoll gestalteten Spielsteine über den Bildschirm oder werden plötzlich durch Barrieren abgetrennt. Bis zu vier Spieler durchforsten die virtuelle Pyramide und treffen dabei auf acht Dynastien mit insgesamt 50 Levels. Mit dem integrierten Level-Editor lassen sich auch eigene Spielaufgaben zimmern. Nicht von schlechten Eltern! Rondomedia, 29,95 DM



Schach-Meisterschaft: Schach einmal anders: Hier wandeln animierte Menschlein über den Bildschirm, wenn der Spieler seine Figuren beim Schachspielen über das Brett bewegt. Elf verschiedene Brettkonfigurationen mit Spielfiguren wie Sportlern oder Rittern sorgen jedenfalls für Abwechslung, wenn es gilt, sich mit Freunden im Netzwerk zu einer Schachmeisterschaft zu verabreden. Koch Media, 29,95 DM



Scotland Yard: Das Brettspiel Scotland Yard von Ravensburger kennt jedes Kind. Mit viel Ehrgeiz wurde die Jagd nach Mister X kreuz und quer durch London jetzt in den PC übertragen. Das über Internet spielbare Game setzt wieder darauf, kleinste Hinweise auszuwerten. In der sagenhaften 3D-Kulisse kann der Inspektor aber auch Passanten befragen, Häuser betreten und Indizien sammeln. Wer auf den Multiplayer-Modus keine Lust hat, der jagt Mister X übrigens ganz auf sich allein gestellt, gern auch auf dem originalen Brettspiel, das gleich mit für den PC adaptiert wurde. Tip: Wer möchte, der wechselt die Rollen und macht sich als Mister X auf und davon. Ravensburger, 79,– DM



Spaß muß sein: Frisch selektiert aus der Shareware-Szene, enthält diese Scheibe 70 Spaßprogramme, die keinen konkreten Sinn verfolgen, sondern nur unterhalten sollen. Nervtötende Fehlermeldungen, animierte Aliens und kuriose Fensterbesucher gehören mit zum Angebot der Mini-Tools, die sich auch bestens verwenden lassen, um anderen Anwendern einen Streich zu spielen. Dazu gibt es interaktive Comics und 250 Witze zum Ablachen. Rondomedia, 19,95 DM

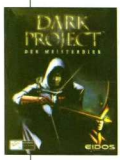


Spielkasino: Entweder klappt's, oder es klappt nicht. Beim Spielkasino klappt es nicht – der Funken springt nicht über. Die neun Zockerspiele wie Craps, Slots oder Keno, die für das elektronische Spielkasino umgesetzt wurden, sehen so antiquiert aus, als wären sie vor zehn Jahren für ein EGA-DOS gemacht – sie haben im Multimedia-Zeitalter nix mehr zu suchen. Da gibt es Besseres – etwa die Vegas Games 2000 von UbiSoft. Koch Media, 29,95 DM



Vegas Games 2000: Willkommen im virtuellen Las Vegas. Hier werden Ihnen zwar keine kostenlosen Drinks gereicht, dafür verschwinden Ihre Schulden aber mit ALT+F4 im Daten-Nirwanna. Die grafisch äußerst sehenswerte Kompilation enthält fünf verschiedene Video-Poker-Automaten, vier Blackjack-Regelwerke, je fünf Versionen von Baccarat und Poker, fünf Einarmige Banditen, Keno, Craps, ein Glücksrad und natürlich das unverzichtbare Roulette. Spieler können im Netzwerk oder übers Internet gegeneinander antreten. UbiSoft, ca. 45 DM

Neue Games auch für Erwachsene



Dark Project – Der Meisterdieb: Das dunkle 3D-Action-Adventure macht aus Ihnen einen mittelalterlichen Straftäter. Als Garret, der Meisterdieb, muß der Spieler im 19. Jahrhundert klauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Überzeugend ist neben Spieldee und Grafik die actiongeladene Egoperspektive. Eidos. 99,95 DM



Heroes of Might and Magic III: Erathias König wurde von Verrätern getötet und kehrt nun als untoter Hexer zurück, um sein früheres Königreich zu erobern. Helfen Sie seiner Tochter Catherine dabei, mit einigen mutigen Kämpfern gegen die Mächte des Bösen anzukämpfen. Das mit sehr hochauflösenden 3D-Szenarien bedachte Spiel setzt auf ein zugbasiertes Gameplay und realistische Animationen. Es gilt, acht völlig neue Städte und Burgen zu erkunden, 16 Heldentypen zu führen und mehr als 120 Kampfeinheiten zu beherrschen. Bis zu acht Spieler treten übers Internet im Team auf. Im September 1999 startet übrigens die offizielle deutsche Meisterschaft '99 der besten Spieler, bei der 50.000 Mark zu gewinnen sind. UbiSoft, ca. 90 DM



Nascar Racing 1999: Das Spiel simuliert die drei Top-NASCAR-Serien Cup, Grand National und Craftsman Truck. Die neue dynamische Physik-Engine erlaubt ein realistisches Fahrempfinden – und die Kulisse sieht eh aus wie in echt. Helldriver, die ihre Karre voll unter Kontrolle haben, nutzen 35 neue Strecken, die mit allen Details und Änderungen der 98er Saison versehen sind. Bis zu acht Spieler können dabei im Netzwerk gegeneinander antreten. Ein Arcade-Modus erleichtert Anfängern den Einstieg. Sierra. 49,95 DM



Pepper Pack 1: Alte Spiele, neu verpackt: Das Pepper Pack 1 enthält die Spielebestseller Wing Commander IV, Hattrick und KKND zum absoluten Hammerpreis. Und das ist die Devise von heute: Wer nicht genug Geld hat, um sich neue Computerspiele zu kaufen, der wartet einfach ein paar Monate, bis sie als Relaunch zu Tiefstpreisen neu auf den Markt geschmissen werden. Der Green-Pepper-Box liegen die Originalhandbücher der Spiele bei. Novitas, 29,95 DM

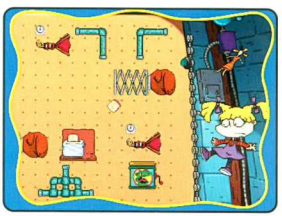


Pepper Pack 2: In der zweiten Spielebox aus der Green-Pepper-Serie sind gleich fünf Klassiker zum Jubelpreis zu finden: Interstate 76, Shanghai Große Momente, Pitfall, Fire Fight und Minigolf. Vor allem das schnelle Arcade-Spiel Pitfall und das für vier Spieler geeignete Familienspiel Minigolf wissen zu überzeugen. Die Handbücher wurden zu einem neuen Buch zusammengefaßt, das leider keine Screenshots mehr enthält. Novitas, 29,95 DM

Rugrats der Film

Rugrats ist in den USA die Nummer-eins-Kindershow im Fernsehen. Der Nickelodeon-Event hat drei Emmy Awards gewonnen und zieht pro Folge mehr als 23 Millionen Zuschauer vor die Glotze. Laut Markterhebungen sollen die Rugrats-Figuren in den USA sogar einen höheren Bekanntheitsgrad aufweisen als Bugs Bunny oder die Micky Maus. Hierzulande erntet man nur ein verständnisloses „Häh?" von den Leuten, wenn von den Rugrats erzählt wird – die Popularität der Kinderfiguren tendiert in Good Old Germany eher gegen Null.

Die Rugrats bestehen aus dem einjährigen Tommy, der sich als Leiter der Gruppe aufspielt, aus seinem Sidekick Chuckie, aus Tommys älterer Kusine Angelica sowie aus den Zwillingen Phil und Lil. Sind Erwachsene in der Nähe, verhalten sich die Rugrats wie ganz normale Babys. Sind die Rugrats aber unter sich, so verwandeln sie sich mental in Fünfjährige und erleben die „schärfsten" Abenteuer.



Rugrats setzt sechs unterhaltsame PC-Spiele für Kiddies um.

In Amerika ist just der erste Kinofilm passend zur Fernsehserie gestartet. Das Computerprogramm zum Film bietet „sechs irre Spiele, die euch die Windeln ausziehen!" Nun sind Spiele passend zu einem Film meistens für die Katz, weil die Lizenzen bereits den ganzen Etat auffressen und für die Programmierer dann kein Geld mehr übrigbleibt. Diese Umsetzung weiß trotzdem zu überzeugen – mit ein paar Spielen, die Kiddies im richtigen Alter bestimmt für Stunden vor den Bildschirm fesseln werden.

Da gibt es etwa das Schwimm-Reptar. Hier müssen die Kinder in einem runden Schlauchboot einen reißenden Fluß hinunterfahren und dabei versuchen, so viele im Fluß herumschwimmende Gegenstände wie nur möglich einzusammeln. Dazu muß das Boot allerdings immer wieder gedreht und gezielt gesteuert werden – wer hier einen Fehler macht, bekommt schnell einen Drehwurm, weil sich das Boot ständig um die eigene Achse dreht. Wirklich gut ist der Spieler, der es unterwegs auch noch schafft, Lil aus den Armen der Affen zu reißen und das spezielle Bonus-Symbol einzusammeln, das man im Anschluß an die aktuelle Runde gegen ein Bonusspiel eintauschen kann – im 3D-Modus steuert der Spieler etwa einen rasend schnellen Dackel durch den Wald.



Helft dem Dinosaurier dabei, die Stadt plattzumachen.

Auch die anderen Spiele sind nicht ohne. Im Affenzirkus muß man ganz schön hoch hüpfen, um Baby Lil einmal mehr aus den Klauen der Affenbande zu befreien. Das gleiche Ziel ist auch beim Spiel Schiebe-Schienen zu erreichen – hier müssen Schienen so verlegt weden, daß man mit dem Reptar-Mobil an das Baby heranreichen kann. Wer gerade im Zerstörungsmodus ist, der versucht sich am Reptar-Rhythmus und hilft einem riesengroßen Dinosaurier dabei, ein paar große Städte in Schutt und Asche zu legen.

Wirklich gelungen ist, daß die einzelnen Spiele aus vielen Levels bestehen – einer schwieriger als der andere. Dank der 180 Spielaufgaben kommt so schnell keine Langeweile auf, wenn es darum geht, zu punkten und Spaß zu haben.

Der Lerneffekt? Nun ja, es muß auch Spiele für Kinder geben, bei denen es nur um den Fun geht. Immerhin kann man den Umgang mit der Maus lernen, das Gedächtnis trainieren und die Geschicklichkeit üben.

Fazit: Das Computerspiel passend zum Film Rugrats bietet einige nette Spielaufgaben für Kinder, die herrlich schräg in Szene gesetzt sind. Uns hat's jedenfalls wirklich gut gefallen. Und dabei kennen wir weder die Serie noch den Film.

Rugrats der Film

Alterstip: 6 bis 12 Jahre
System: Windows 95
Anbieter: The Learning Company
Internet: www.learningco.de
Preis: 49,95 DM
Tip: ####



Neue Games auch für Erwachsene



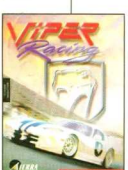
Sanitarium: Man muß nicht verrückt sein, um im Sanitarium zu überleben – aber es hilft doch ungemein. Max ist ein brillanter Arzt und Forscher, der nach dem Heilmittel für eine fürchterliche Krankheit sucht. Doch ein Autounfall bereitet seiner Forscherei ein jähes Ende. Max wacht auf – in einer Irrenanstalt? Surreale 3D-Szenerien in isometrischer Perspektive auf drei CD-ROMs, 80 äußerst merkwürdige Charaktere und viele obskure Rätsel machen Sanitarium zu einer gruseligen Gänsehautpartie, die auch geübte Spieler so schnell nicht vergessen werden. Egmont, 99,95 DM



Silver: Willkommen in der mittelalterlichen Phantasiewelt des Reiches Jarrah und seiner sieben Nebenwelten. Eine exzellente 3D-Grafik und ein sagenhaftes Gameplay sind Ihnen versprochen, wenn sie in die Rolle des David schlüpfen, um dessen Frau Jennifer zu retten – die wird gerade vom bösen Zauberer Silver entführt. Ein einzigartiges Kampfsystem, bei dem die Maus zum Schwert wird, ein nicht-lineares Gameplay, Hunderte von gerenderten Locations und die deutschen Stimmen von Meg Ryan und Nicolas Cage machen das Spiel zu einem Top-Hit des Jahres. Kein Wunder – bei 3,5 Jahren Entwicklungszeit. Infogrames, ca. 90 DM



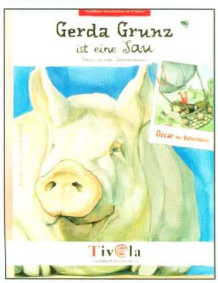
Star Wars Episode 1 – Die dunkle Bedrohung: Passend zum neuen Star-Wars-Film lenken Sie in diesem Spiel die Geschicke von Obi-Wan Kenobi, Königin Amidala und Captain Panaka. Im fesselnden 3D-Spiel kann man die Schauplätze des neuen Films erkunden, spannende Kämpfe mit dem Laserschwert ausfechten und mehr als einhundert Charaktere und Kreaturen aus dem Star-Wars-Universum kennenlernen. LucasArts, 89,95 DM



Viper Racing: Speziell für Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte kommt das Viper Racing daher. Die Sportwagensimulation überrascht mit einer detaillierten Physik-Engine, superb nachgebauten Autos und einem erschreckend realistischem Schadensmodell. Drei Schwierigkeitsgrade vom Arcade-Modus bis zur knallharten Simulation locken PS-Süchtige an. Und mit der Drive-Anywhere-Technik zeigen Sie dem Asphalt den Mittelfinger und heizen mit Ihrem Flitzer auch querfeldein über das Gelände. Sierra, 49,95 DM

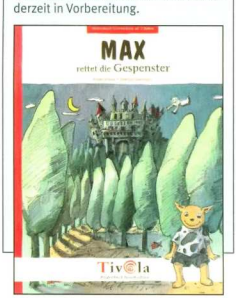
Schmökertip für Kids

Der Berliner Tivola-Verlag ist mit seinen gelungenen PC-Adaptionen von Buchklassikern wie **Robinson Crusoe** und **Der kleine Prinz** bekannt geworden. Jetzt gehen die hochkarätigen Berliner den anderen Weg und machen aus populären Computerspielen für Kinder bunte Bilderbücher auf Papier. Die beiden ersten Titel, **Gerda Grunz ist eine Sau** und **Max rettet die Gespenster,** basieren auf den CD-ROM-Reihen **Max** sowie **Oscar der Ballonfahrer**. Beide Bücher überzeugen mit großformatigen Illustrationen und Texten, die sich Geschwister auch gegenseitig vorlesen können. Der leicht schräge Humor der Originale bleibt auch in der großformatigen Buchform weiter erhalten. Als Publikum haben die ersten beiden Bücher, die schon bald weitere papierene Kollegen bekommen sollen, Kinder ab drei oder vier Jahren im Visier.



Das Buch **Gerda Grunz ist eine Sau** ist ein Sachbuch, das auf unterhaltsame Weise Wissenswertes aus dem Leben der Schweine vermittelt. Gerda Grunz ist übrigens eine rosahäutige Freundin von Oscar, dem Ballonfahrer, und beantwortet neugierige Fragen wie: „Warum haben Schweine vorne eine Steckdose und hinten einen Korkenzieher?"

Nicht ganz so wißbegierig, dafür um so spaßiger geht es bei **Max rettet die Gespenster** zu. Max besucht seine Geisterfreunde auf Schloß Neuschweinstein. Die sind aber gar nicht glücklich, weil direkt nebenan ein Gruselhotel aufgemacht hat. Der ganze dort angebotene Grusel ist natürlich nur Schwindel, den Max und die Gespenster auf vergnügliche Weise auffliegen lassen. Beide Tivola-Bücher sind für je 24,80 Mark im Buch- und Spielwarenhandel zu finden. Ein neues Oscar-Buch mit dem Titel **Bruno Bello ist ein Hund** ist derzeit in Vorbereitung.



WinLernen Mia

Mia ist eine kleine süße Maus – und zwar nicht nur im übertragenen Sinne, sondern ganz in echt. Das kleine Mäuschen schaut zu Beginn dieses Lernspiels im Mauseloch ihrer Oma vorbei. Und siehe da, das gealterte Nagetier ist krank und benötigt dringend Medizin. Mit müden Knochen sucht Oma ihre letzten Funklies zusammen, mit denen man im Mäuseland bezahlt. Doch noch im Mauseloch klaut ein böser Finsterling die Funklies. Mia muß nun sehen, wie sie an Omas Medizin kommt. Am besten ist es, wenn sie verschiedene Aufgaben erledigt, mit denen sich neues „Geld" verdienen läßt.

Mia ist ein neues Lernspiel, das gleich auf zwei CDs ausgeliefert wird. Was Wunder: Das 256-Farben-Spiel bietet feinste 3D-gerenderte Grafiken und Animationen an. Und so etwas kostet nun einmal ordentlich Speicherplatz. Mit der Maus steuert der Spieler ab fünf Jahren das Mäuschen durch ein viktorianisches Haus und dessen Umgebung – dabei gibt es einiges zu entdecken. Neben Gegenständen, die sich unterwegs einsammeln und später im Spielgeschehen sinnvoll verwenden lassen, sind vor allem die Gespräche mit den anderen Bewohnern des Hauses von Interesse.



Und das ist Mia, die zarteste Maus, seit es Streichkäse gibt.

Die grafische Gestaltung des Spiels dürfte kleine Kinder ob der sagenhaften Grafik schnell in ihren Bann schlagen. Das Gameplay selbst läßt aber zu wünschen übrig. Es lassen sich nur sehr wenige Hotspots im Spiel anklicken, die zudem auch nicht gesondert markiert sind. Außerdem läuft das Spiel selbst auf einem guten Pentium so langsam ab, daß lange Animationsphasen däumchendrehend überstanden werden müssen – es gibt nicht genug zu tun für neugierige Kinder. Und immer nur staunen, das liegt nicht in der Natur der Knirpse.



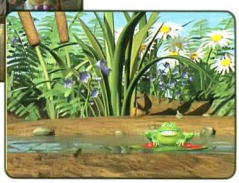
In diesem Haus wohnt Mia.

Den Eltern, die sich für oder gegen die Anschaffung von Mia entscheiden müssen, wird immerhin noch ein rationales Argument mit auf den Weg gegeben. Das Spiel enthält – eingebaut in die Spielhandlung – neun Lernspiele, die in vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden zur Verfügung stehen und beim Buchstabieren, Lesen lernen oder beim Reimen behilflich sind, um nur drei Aufgabenbereiche zu nennen. Die einzelnen Spiele sollen bei den Kindern ein Gefühl für unsere Sprache wecken und sie so fit für die Schule und fürs Leben machen.

Fazit: Mia sieht ganz toll aus und bietet ein wunderschönes Szenario in 3D. Es ist allerdings so schwerfällig zu spielen, daß der Spaß auf lange Sicht auf der Strecke bleibt. Kinder, die ausreichend Geduld aufbringen, lernen immerhin bei den Lernspielen ordentlich dazu.



Der böse Mäuserich belauscht die Oma und klaut Mias Geld.



Ein Frosch. Ob der Mia wohl weiterhelfen kann?

WinLernen Mia

Alterstip: ab 5 Jahre
System: Windows 95, Macintosh, 256 Farben
Anbieter: bhv Verlag
Internet: www.bhv.net
Preis: 69,95 DM
Tip: ✓✓✓



Micky Maus mit CD-ROM



Vorsicht, Schnäppchen: Der **Micky Maus,** Ausgabe 26 vom 24. Juni 99, lag als kostenlose Dreingabe eine CD für den Computer bei. Neben einem kostenlosen Bildschirmschoner „Flying Donald" fanden die Kids auf der Silberscheibe das komplette **Disney Druckstudio „Micky und Crew"** vor, mit dem sich Briefpapiere, Grußkarten, Etiketten und Bastelbögen ausdrucken lassen, die vorher mit den bekannten Disney-Figuren aufgepeppt wurden. Das komplette Druckstudio zum Heftpreis von nur 3,20 Mark – das kommt so schnell nicht wieder. Infos: www.disney.de

Die WebKinder – Monatsmagazin im Internet

Das Unternehmen Hortus-Soft wird von den Leuten geführt, die bereits die bekannte Addy-Lernsoftware-Reihe betreut haben. Mit **WebKinder** starten die Jungs von Hortus nun mit einer ganz neuen Idee durch. Kinder zwischen 8 und 12 Jahren installieren auf ihrem Rechner eine Basis-Software und können fortan per Mausklick einmal im Monat ein völlig neues, interaktives Magazin aus dem Netz downloaden, das anschließend auf der Festplatte zur Verfügung steht – wenn die Eltern das Abo von 47,20 Mark für elf Ausgaben bezahlt haben.

Das Magazin **WebKinder „Entdecken"** bietet derzeit jeden Monat vier Reportagen an: Unter „Nachgefragt" gibt es ein umfassendes Dossier über ein historisches oder geographisches Thema zu lesen – etwa über blutrünstige Piraten. Als „Tierisch" kann man die vielen Informationen und Fotos ansehen, die passend zu einem bestimmten Tier wie zum Beispiel dem Elefanten zusammengetragen werden. Im Interview stellt sich eine Person den Fragen der Redaktion, etwa Fred Taieb, der Filmproduzent von Disney. Abschließend wird unter „Erforscht" die Erläuterung eines naturwissenschaftlichen Themas angeboten. Ein interaktives neues Spiel und die Fortsetzung der interaktiven Comic-Abenteuer von Hubertus, dem Hund, stehen ebenfalls alle vier Wochen auf dem Plan.

Derzeit wird daran gearbeitet, auch die Magazine **Speak English**, die **WebClique** (für Jugendliche zwischen 11 und 15 Jahren) sowie **Im WebLand** für die Jüngsten von 4 bis 8 Jahren im Netz vorzubereiten. Info: Hortus-Soft, Städelstr. 10, 60596 Frankfurt, www.diewebkinder.com







SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint am 1. 10. 99

Und das erwartet Sie:

- Über 150 aktuelle Shareware-Spiele, die wir für Sie ganz frisch aus dem Internet fischen.
- Ein neues Erotik-Special, diesmal mit 50 neuen Fotos und einem aufregenden Bonus-Video.
- Viele Vollversionen und spielbare Demos.

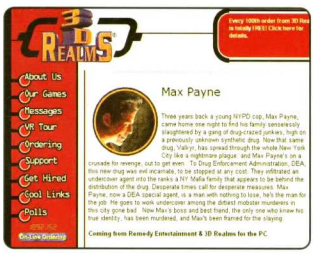


Von Apogee bis Raven Software

Viele Firmen, die heute ganz groß im Business sind, haben einmal klein mit Shareware-Spielen angefangen. Wir sind bekannten Shareware-Firmen wie **Apogee, Epic Megagames, Monolith, ID Software** und **Raven Software** nachgestiegen – und berichten darüber, welche Games die immer noch begeisterten Programmierer jetzt schon wieder in der Pipeline haben. Mit etwas Glück bekommen wir neben Uralt-Klassikern wie „Commander Keen" auch „Black Crypt" für unsere Heft-CD – ein vom Amiga auf PC portiertes 3D-Action-Rollenspiel von Raven Software, von dem derzeit die Vollversion kostenlos im Internet bereitgestellt wird.

Casino-Spiele im Überblick

Von Blackjack über Poker bis hin zu Keno, Baccarat oder Slots – wir stellen Ihnen die begehrtesten Casino-Spiele aus der Shareware-Szene vor und erklären Ihnen endlich einmal die Regeln so, daß Sie sie auch verstehen. Endlich können Sie bei den anderen Hobby-Zockern mitreden. Und Sie bekommen auch gleich noch jede Menge hochwertiger Programme zum Üben vorgesetzt.



Das SharePlay-Team:

Verleger und Herausgeber:
Holger Bucher

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

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 GmbH
Draisstr. 20, 76448 Durmersheim
Tel. 0 72 45/93 90 70, Fax 93 90 69
E-mail: schuele-graphics@t-online.de
Internet: http://www.schuele-graphics.de/

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

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

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

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

Einzelverkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.

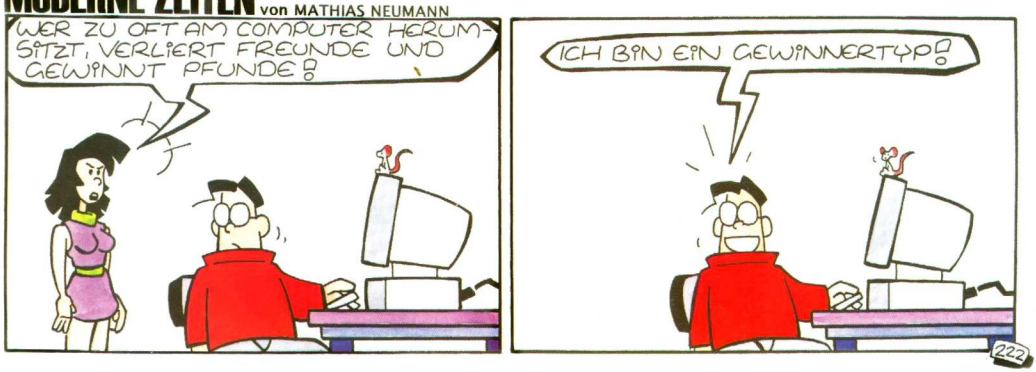
Erscheinungsweise: zweimonatlich

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

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

ISSN 1434-7792 • 3. Jahrgang

MODERNE ZEITEN von MATHIAS NEUMANN



Jetzt kostenlos probelesen!



»SharePlay« testet alle 2 Monate die neuesten Shareware-Spiele. Als Bonus gibt es Vollversionen und Erotik-Specials.

Fordern Sie jetzt unverbindlich Ihr Gratisexemplar SharePlay an!

SharePlay Gratis-Test-Coupon

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

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

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

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

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

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

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

SPLS/99

Bitte einsenden an **dsb Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm, Tel. 0 71 32/9 59-52 05** oder per **Fax 0 71 32/9 59-52 09**

Das neue PlayStation-Magazin





Extra! 2 Riesen-Poster

Ab 8. September im Zeitschriftenhandel!

Nur 5,90 DM