Mit Spiele-CD

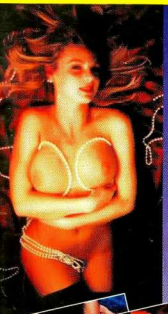
120 brandneue Spiele und Demos

Nr. 6/97 · Oktober/November

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

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin



EROTIK Special

100 Aktfotos + Diashow-Modul.
60 heiße Texturen für den Win-Desktop.
Und vieles mehr...



PC Gotcha Light: Das virtuelle Haustier

Die Shareware-Knaller im Herbst:

- 3D-Geschicklichkeit: Mad Robots
- Ballerspiel: Blast Doors & Terroids
- Adventure: Escape from Delirium
- Surf-Simulation: Wild Ride
- Jump&Run: Guimo
- Billard: Poolster

6 spielbare Demos

- iF22 Raptor: Flug-Simulation
- Lomax: Jump&Run
- Vermeer: Die Kunst zu erben

Autorennen: • Wipeout 2097 • Need for Speed 2 • POD

Casino-Games für Gambler



Zocken Sie mit echtem Geld im Internet

SharePlay

Nr. 6/97 · Oktober/November 1997

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

CD fehlt? Wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

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

3 Vollversionen
- Quest for Smile
- 60 Amazing nude Wallpaper tiles
- 100 Erotik-Bilder

3 Light-Versionen
- Button Butler Sexy
- TZ Minigolf Sexy
- Sexy Slots
- PC Gotcha

Erotik-Special!

Viele spielbare Demos:
IF-22 Raptor · Lomax + Wipeout · Need for Speed · POD · Vermeer

...und jede Menge Updates!

© 1997 Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Immer die neuesten Updates auf CD!

4 394222 116905 06

Internet online

Das system-übergreifende Monats-Magazin rund ums Internet

Spezial

Schnorren im Internet

Einkaufen im Netz

Software

Internet-Zugänge

Zoll-gebühren

Updates

Erotik

Internet-Zugänge

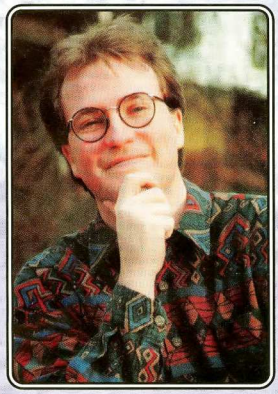
Spiele

Internet-Programme



Mit Internet online auf Schnäppchenjagd!

Ab 19. 9. 1997 im Zeitschriftenhandel



Sexy Games für alle

Sieben spielstarke (Light-) Vollversionen, ein Erotik-Special, über einhundert neue Shareware-Spiele für DOS und Windows, Casinospiele fürs echte Zocken im Internet und neue Demos – Die „SharePlay“ hilft Ihnen dabei, Joystick und Maus innerhalb kürzester Zeit zu verschleißen.

Zugegeben – Die letzten Monate waren nicht sehr ergiebig, was neue Spiele angeht. Die großen Knüller blieben aus, viele einfache Geschicklichkeits- und Kartenspiele füllten die Lücken.

Nun nähert sich der Herbst in großen Schritten, und die viel zu ausgiebig gefeierte Sommerpause ist endlich vorbei. Wir können endlich wieder aus den vollen schöpfen und Ihnen über 120 hochkarätige Games vorstellen, die Sie alle auf der Heft-CD vorfinden.

Shareware vom Feinsten

Die Shareware-Entwickler sind aus den Ferien zurück und stellen ihre neuesten Entwicklungen vor. Besonders überzeugt hat uns das Windows-Spiel **Mad Robots**, das mit feinster Grafik und einer tollen Spielidee aufwartet: Führen Sie Doc Harry durch 25 verwinkelte 3D-Stockwerke, in denen es vor durchgeknallten Robotern nur so wimmelt. Echt abgefahren ist auch das Spiel **Blast Doors** mit seiner detaillierten 3D-Grafik: Sie Steuern einen Panzer über ein hügeliges Terrain und ballern die Gegner von der Erdoberfläche. Weiter geht es mit **Poolster**, einer überzeugenden Pool-Billard-Simulation in 3D. Das Jump&Run-Abenteuer **Guimo**, das Grafik-Adventure **Escape from Delirium**, das Weltraumballerspiel **Terroids** und die Surf-Simulation (sic!) **Wild Ride** zeigen ebenfalls, daß die Shareware-Szene nach langer Pause endlich wieder die Nase vorn hat.

Zocken im Internet

Es gibt einen neuen Trend: Überall im Internet eröffnen virtuelle Casinos ihre Pforten. Die Betreiber sitzen in steuerlichen Oasen wie etwa in Nassau auf den Bahamas und warten auf Zocker, die vom heimatlichen Schreibtisch aus echtes Geld im Glückspiel setzen möchten. Um Werbung für die Internet-Angebote zu machen, verschenken die Betreiber edel gestaltete Clients als Freeware.

Diese Clients stellen die komplette Casino-Umgebung und holen in Truecolor und in 3D die originalen Spieltische von Roulette, Poker, Baccarat und Blackjack sowie diverse Einarmige Banditen auf den Bildschirm. Wer möchte, überweist Geld nach Nassau und kann dann mit den Clients um echte Chips zocken. Viel besser: Die sehr hochwertig programmierten Casino-Spiele lassen sich allesamt auch offline spielen – ohne echtes Geld. Wir stellen Ihnen auf unserer Heft-CD die Clients **Cyber Thrill Casino**, **Gold Club Casino** und **Grand Virtual Casino** zur Verfügung.

Erotik-Spezial und Demo-Versionen

In dieser Ausgabe der SharePlay bildet die Erotik einen Schwerpunkt. Wir haben für Sie die besten neuen Erotik-Spiele und viele heiße Aktbilder zusammengestellt, darunter 60 frei verwendbare Sexy-Texturen für den Windows-Desktop oder für die eigene Homepage im Internet.

Darüber hinaus stellen wir Ihnen wieder die neuesten kommerziellen Demos vor, die Sie natürlich alle ausgiebig anspielen können.

Auf daß Ihr Joystick Funken schlägt, Ihr

Carsten Scheibe, Chefredakteur





Inhalt

3 **Editorial**

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

65 **Spiele von A bis Z**
Gesamtindex Ausgabe 6/97

66 **Vorschau und Impressum**

Vollversionen

14 **Das virtuelle Haustier**
PC Gotcha 1.02 Light

15 **Kistenschieber**
Quest for Smile 1

Shareware-Lupe

8 **Neue Spiele braucht das Land**
Update-Lawine

12 **Schummeltricks und neue Spiele**
News aus der Szene

16 **Doc Harry ist wieder da!**
3D-Strategiespiel Mad Robots 1.0d

18 **Krieg der Panzer**
Panzerwettschießen Blast Doors 1.1a

20 **Nichts als Ärger mit Paul**
Grafik-Adventure Escape from Delirium

21 **Big Trouble im Bit-Land**
Jump&Run-Abenteuer Guimo 1.2

22 **Pool-Billard mal anders**
Billard-Simulation Poolster 1.0

23 **Materialschlacht im All**
Weltraum-Ballerspiel Terroids

24 **Angriff aus dem All** - Weltraum-Ballerspiel TZ-Alien Attack 1.0

26 **Surfen auf der grünen Welle**
Surf-Simulation Wild Ride 1.2

60 **Blackjack, Poker, Roulette und Baccarat** - Richtig Zocken im Internet

Erotik-Special

27 **Rotierende Schenkel**
Sexy Slots 1.0 Light

28 **Nackte Tapeten**
60 x Amazing Nude Wallpaper Tiles

30 **Untern Rock geschaut**
100 x Schöne Akte

32 **Minigolf mal anders**
TZ-Minigolf Sexy 1.1 Light

33 **Erotik von A bis W**
Neue Sexy-Shareware

34 **Busen ohne Blusen**
Button Butler II Sexy Light

Spiele kompakt: Top 30

38 **Arrrggh! – The Pirate Game 1.1** – Strategiespiel mit der schwarzen Augenbinde

38 **C-Dogs 1.0** – Ballerspiel in 3D

39 **Comet Busters! 1.3** – 3D-Umsetzung des Klassikers Asteroids

39 **Cybersphere Demo** – Farbenprächtiger Breakout-Clone

40 **Explosive** – Geschicklichkeitsspiel

40 **Farocar** – Sokoban-Umsetzung mit vielen Extras

Coole Shareware-Spiele wie schon seit langem nicht mehr!



Seit Monaten herrscht Sendepause in der Shareware-Szene: Die zuletzt veröffentlichten Spiele waren allenfalls besserer Durchschnitt, neue Highlights mußten lange Zeit mit der Lupe gesucht werden.

Die Zeit des Wartens ist zum Glück vorbei!

Alles neu macht der Herbst: Fast täglich erscheinen endlich wieder Spiele, die selbst verwöhnte Joystick-Ritter voll überzeugen können. Die besten und neusten Shareware-Spiele: Nur in der „SharePlay".



Mad Robots 1.0d: Helfen Sie Doc Harry dabei, den durchgeknallten 3D-Robotern zu entkommen.

Blast Doors 1.1a: Nutzen Sie Atombomben, Splittergranaten und Lenkraketen, um eine postapokalyptische Panzerschlacht im Netzwerk zu entfesseln.

Escape from Delirium: In einem alten U-Bahn-Tunnel wurde eine Mumie gefunden. Finden Sie in diesem Grafik-Adventure heraus, was es mit dem geheimnisvollen Fund auf sich hat.

Guimo 1.2: Endlich gibt es wieder ein schnelles und buntes Jump&Run-Spiel. Hüpfen Sie durch einen riesigen Dschungel und ballern auf Feuermännchen, Schleimbeutel und Augenwürmer.

Poolster 1.0: Wir laden Sie ein zu einer Partie Pool am 3D-Billardtisch. Gespielt wird aber nach englischen Regeln.

Terroids / TZ-Alien Attack 1.0: Im Weltraum ist die Hölle los. Steigen Sie in Ihr Raumschiff, und zeigen Sie den angreifenden Aliens, was eine Harke ist.

Wild Ride 1.2: Der Surf-Simulator. Surfen Sie auf der großen Welle, und nehmen Sie sich dabei vor Haien, Bojen, Bohrinseln, U-Booten, Ozeandampfern und UFOs in acht. Die verrückteste Simulation der Saison! *Ab Seite 16*

Erotik satt: Die besten Spiele, Bildschirmschoner und Bilder



Wenn es dunkel wird im Büro, dann holt die CPU ihre Aktbilder hervor. Wenn Sie wissen möchten, was Ihren Rechner wirklich glücklich macht, dann schlagen Sie in unserem einmaligen Erotik-Special nach. Wir haben für Sie und Ihren PC viele Light-Vollversionen und Bilder-Kollektionen zusammengetragen:

- 60 erotische Hintergrundtexturen für Windows
- 100 Aktaufnahmen hübscher Mädchen + Viewer
- TZ-Minigolf Sexy Light – Minigolf ohne Höschen
- Sexy Slots Light – Einarmiger Bandit mit rotieren den Kehrseiten
- Button Butler Sexy Light – Aufregende 3D-Buttons fürs Internet
- Viele weitere Bildschirmschoner und Stripease-Spiele. *Ab Seite 28*



Sechs spielbare Demos

Viele Shareware-Freunde schielen neugierig in die Computer-Regale der Kaufhäuser – hier stapeln sich die Neuerscheinungen der kommerziellen Spiele-Hersteller. Auch in diesem Monat stellt die „SharePlay“ einige Highlights als Demos für Sie zusammen:

iF22-Raptor – Grafisch überzeugende Flugsimulation
Lomax – Die Lemminge in einem Jump&Run-Abenteuer
Need for Speed 2 – Autorennen à la Schumacher
POD – Spannendes Space-Rennen in der Zukunft
Vermeer – Die Kunst zu erben
Wipeout 2097 – Fliegen Sie bei einem futuristischen Rennen mit - *Ab Seite 55*





Spiele kompakt: 30 neue Shareware-Spiele

Über 120 Spiele und Demos finden Sie auf unserer Heft-CD vor. Die besten Neuerscheinungen stellen wir in der „Shareware-Lupe“ ganz ausführlich vor. Weitere Neuheiten lernen Sie in der Rubrik „Spiele kompakt“ kennen – hier räumt die Redaktion jedem einzelnen Spiel eine halbe Seite Text sein. *Ab Seite 37*





Inhalt

41 **Fortune Teller 1.7** – Persönliche Zukunftsvorhersage
41 **Hollywood Mogul Trial** – Das virtuelle Filmstudio
42 **Katharsis 1.0** – Unterwasser-Ballerspiel
42 **Kniffel95 2.0** – Buntes Kniffel-Würfelspiel
43 **Kyodai 2.0** – Buntes Freeware-Mahjongg
43 **Mao** – Trickreiches MauMau-Kartenspiel
44 **Montana** – Tüftelige Kartenpatience
44 **Mordor II: Darkness Awakening 0.97** 3D-Fantasyspiel
45 **Mount Sunflower Solitaire 1.0** – Kartenpatience von Randy Rasa
45 **NS-Tower 2.5** – Hüpfspiel für Tüftler
46 **Ooze 1.0** – Buntes Strategiebrettspiel
46 **PixM – Tiles of Trouble 1.0** – Memoryspiel
47 **Pretty Good Solitaire 97** – Über 120 Kartenpatiencen
47 **Pyramid Deluxe Solitaire 1.02** – Kartenpatience von Randy Rasa
48 **Racing in the Wind (Sailing) 1.0** – Segelregatta
48 **River Run** – 3D-Weltraum-Ballerspiel
49 **SimJack 3.00** – Blackjack-Simulation
49 **Skat 4.06** – Deutschsprachige Skat-Simulation
50 **Solar Vengeance 3.0** – Strategiespiel im Weltraum
50 **Space Rocks 3D 1.2** – DirectX-Umsetzung von Asteroids
51 **WinCraps 3.6** – Buntes Casino-Würfelspiel
51 **WinSwim 3.2** – Umsetzung des Kartenspiels „Schwimmen“
52 **Wyvern Studio Solitaire** Kartenpatience mit ungewöhnlicher Grafik
52 **Zahl 49** – Memory für Fortgeschrittene

Spielbare Demos

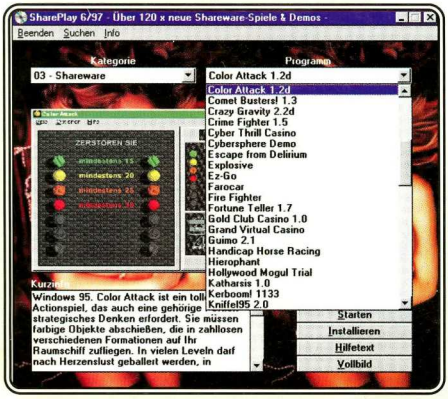
55 **Flieger, grüß mir die Sonne** iF22-Raptor
56 **Spaß mit den Lemmingen** Lomax und Wipeout 2097
57 **Wettrennen der Boliden** Need for Speed II
58 **Spaciges Wettrennen** - POD
59 **Picasso in Berlin** Vermeer – Die Kunst zu erben

Internet-Spiele

64 **Virtuelle Plagegeister** Tamagotchi im Netz
65 **Schwein gehabt** Schweinezucht bei SwineOnline

Unser Menü – Klick & Play

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



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

Die Bedienung der Heft-CD

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

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

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

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

Die Buttons des Menüsystems

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

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

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

Hilfetext (ruft die beiliegende Erklärungsdatei eines Programms auf)

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

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

Das Menüsystem sollte unbedingt im **Hi-Color- oder Truecolor-**





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

Was ist Shareware eigentlich?

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

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

Vollversionen bestellen

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

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

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

Mögliche Probleme

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

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

Viele Programme verweigern auch den Gehorsam, weil ihnen bestimmte Runtime-Bibliotheken wie VBRUN300.DLL oder MSVCIRT.DLL fehlen. Diese Datein müssen im Windows- (oder im System-) Verzeichnis vorliegen. Bevor Sie ein erstes Programm von der CD-ROM starten, sollten Sie deshalb die betreffenden Files einmal auf die Festplatte Ihres PC kopieren. Gleich auf der Startseite unseres Menüs finden Sie zwei Buttons vor, die die entsprechenden Dateien wahlweise ins Windows- oder ins Win95-Verzeichnis kopieren. Ganz wichtig: Viele Spiele benötigen zum Funktionieren die neuesten „DirectX"-Treiber von Microsoft. Diese Treiber liegen ebenfalls auf der Heft-CD im Bereich „Redaktionelles" vor – sie müssen nur einmal installiert werden. Nach einem Neustart des Rechners funktionieren die „DirectX"-Programme in der Regel ohne Probleme.

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

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

Neue Spiele braucht das Land

Viele Shareware-Spiele, die wir Ihnen bereits in der „SharePlay“ vorgestellt haben, wurden in der Zwischenzeit weiterentwickelt, von Fehlern bereinigt oder um neue Funktionen ergänzt. Alle wichtigen Updates sind auf diesen Seiten versammelt – ergänzt um einige interessante Neuheiten.

15 Freeware-Patiencen

Win 3.1. Die deutschsprachige Kollektion lädt per Tastendruck eins von 15 kostenlosen Kartenspielen, die auf der Heft-CD vorliegen. Alle 15 Kartenpatiencen werden in der Online-Hilfe ausführlich vorgestellt.

3 Patiencen

Win 3.1. Drei ziemlich ausgefallene Kartenpatiencen für alle Anwender, die einmal etwas anderes spielen möchten als das typische Windows-Solitaire.



3 Patiencen

5-Or-More! 2.0

Win 95. Versuchen Sie, fünf gleichfarbige Bälle in eine Reihe zu bekommen, damit sie sich auflöst. Nach jedem Zug kullern allerdings neue Bälle auf das Spielbrett, so daß es zunehmend schwieriger wird, die bereits ausliegenden Kugeln gezielt zu bewegen – sie können nur über leere Felder geführt werden.

A.G.F.

Win 95, DirectX. In diesem hochwertigen Freeware-Spiel, das sich auch online zu mehreren spielen läßt, fliegen Sie über einen in alle Richtungen scrollenden Parcours und ballern auf feindliche Raumschiffe.

Ancient Ivory 3.1

Win 95. Preisgekrönte 3D-Umsetzung des Würfelspiels Kniffel.

Arena 2

DOS. In diesem Fantasy-Strategiespiel steuern Sie einen Zauberer über einen Parcours, der nach allen Seiten scrollt.



Arena 2

Battle of the Somme 2.1

Win 3.1. In diesem Strategiespiel können Sie den Stellungskrieg an der französischen Grenze aus dem ersten Weltkrieg am Bildschirm nachspielen.

BedTris 2.0

Win 95. Einfache Tetris-Umsetzung mit ganz annehmbarer Grafik.

The Big Run 1.0

DOS. „The Big Run“ ist eine etwas modernere Umsetzung des Brettspiels „Mensch Ärgere dich nicht“ für den Computer. Bis zu vier Mitspieler kämpfen auf einem Spielplan darum, als erster das Ziel zu erreichen. Wie



Battle of the Somme 2.1

im richtigen Leben kommt es darauf an, sich gegenseitig nicht zu schonen und den anderen Steine in den Weg zu legen. Strategie und Taktik sind gefragt, um seine drei Gegner rasch hinter sich zu lassen. Wie bei dem Brettspiel-Vorbild wird reihum gewürfelt und dann die Spielfigur (hier nur eine) entsprechend viele Augen vorwärts bewegt. Jeder Spieler hat ein Startfeld, jeder Spielplan ein Ziel. Aber es gibt viele Wege zwischen beiden. Die Spielfigur darf sich frei bewegen und sollte es auch, um die verstreuten Extras aufzusammeln. Man kann sich gegenseitig rauswerfen, beschießen oder sich den Weg verbauen.

Big2 and Friends 0.34

Win 95. „Big2“ ist ein Kartenspiel für mehrere Mitspieler. Die Regeln werden in der Online-Hilfe erklärt.

Bog 2

Win 95. „Bog" ist ein Wortsuch-Spiel, das über eine umfangreiche Wortdatei verfügt. Es bietet gleichermaßen Kindern wie Erwachsenen Gelegenheit, ihren Wortschatz zu überprüfen oder sogar zu erweitern.

Brian's Funny Error Generator 1.1

Win 95. Einmal aktiviert, generiert dieses Programm 50 ziemlich verrückte Fehlermeldungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Freunde und Bekannte lassen sich von dem Tool ganz sicher ins Bockshorn jagen.

Canasta 4.1

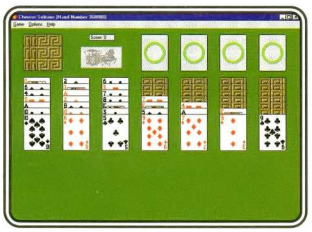
Win 95. Sehr spielstarke Umsetzung des bekannten Kartenspiels Canasta. Wer kann den Computer schlagen?

Championship Spades 3.0

Win 95. Spades nennt sich ein bekanntes englisches Kartenspiel für mehrere Mitspieler. Dies ist eine sehr edle Umsetzung des Spielprinzips.

Chinese Solitaire 1.02

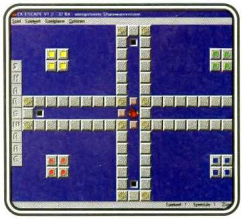
Win 3.1. Randy Rasa programmiert bereits seit mehreren Jahren Kartenpatiencen. Nun meldet er sich u. a. mit dieser neuen Patience aus der Schaffenspause zurück. Die Regeln des Spiels werden von der Online-Hilfe erklärt.



Chinese Solitaire 1.02

CK Escape 1.2

Win 95. „CK Escape" ist ein Sokoban-Clone mit folgendem Spielprinzip: Helfen Sie einem kleinen Geist dabei, die in einem Labyrinth verteilten Spielsteine auf die markierten Zielfelder zu schieben. Ganz einfach, oder? Im Gegensatz zum Original gibt es bei „CK Escape" einige neue Spielelemente, (versteckte Türen, Teleporter, Spielsteine, die immer bis zum nächsten Hindernis rutschen), so daß garantiert keine Langeweile aufkommt.



CK Escape 1.2

Color Attack 1.2d

Windows 95. „Color Attack" ist ein tolles Actionspiel, das auch eine gehörige Portion strategisches Denken erfordert. Sie müssen farbige Objekte abschießen, die in zahllosen verschiedenen Formationen auf Ihr Raumschiff zufliegen. In vielen Leveln darf nach Herzenslust geballert werden, in anderen darf nur eine vorgegebene Anzahl bestimmter Farben getroffen werden, um das Spiel nicht zu verlieren. Jeder Level erfordert daher eine andere Strategie. Viele verschiedene Power-Ups verhelfen Ihnen zu besseren Waffen und bringen weitere Vorteile.

Crazy Gravity 2.2d

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



Crazy Gravity 2.2d

Crime Fighter 1.5

DOS. In diesem Abenteuerspiel sind die Rollen einmal vertauscht: SIE sind der Verbrecher und müssen innerhalb kurzer Zeit möglichst viel kriminelle Energie entwickeln.

Ez-Go

DOS. Umsetzung des fernöstlichen Brettspiels Go. Zwei Spieler können gegeneinander antreten.

Fire Fighter

Win 95. Im Wald ist ein Feuer ausgebrochen. Steuern Sie einen kleinen Feuermann an die Brandstätte und versuchen Sie, die Flammen mit dem Wasserstrahl aus einem mitgeführten Schlauch zu ersticken.

Handicap Horse Racing

Win 3.1. Sehr professionell umgesetzte Simulation eines Pferderennens.

Hierophant

Win 95. Versuchen Sie, die Steine in einem Schiebepuzzle so zu bewegen, daß ein rechts vorgegebenes Muster nachgebildet wird. Freeware.

Kerboom! 1133

DOS. Bomben fallen von oben in einen Schacht hinein und müssen in einem beweglichen Wasserbassin aufgefangen werden.

Komodo Market 1.51

Win 3.1. Ausgefallene Aktiensimulation, die sich an einem vollkommen virtuellen Weltmarkt orientiert.

Magic Squares 3.1

Win 95. Versuchen Sie in diesem schnellen Denkspiel, mehr Punkteplättchen aufzunehmen als der Computergegner.

Master Roulette 1.2

DOS. Wer unter DOS schon immer einmal Roulette spielen wollte, hat jetzt die Gelegenheit dazu. Störend ist nur der 100-Sekunden-Warteschirm am Anfang des Spiels.

Mega Kniff 3.0s

DOS. Sehr edel programmierte Kniffel-Variante für die DOS-Ebene. Mehrere Spieler können sich an einem Würfelturnier beteiligen.



MegaKniff 3.0s

Move II

DOS. Schieben Sie die Kisten auf die Markierungen im Level. Schaffen Sie dies, so gilt der Level als gelöst und der nächste wird geladen.

Mystic Octo-Ball

Win 95. Stellen Sie dem Programm eine wichtige Frage und klicken dann mit der Maus auf die schwarze Billardkugel, um das Orakel zu befragen.

New Dash Dimension 1.71

DOS. „New Dash Dimension" ist ein Boulderdash-Clone mit sehr schlichter Grafik. Sammeln Sie alle Diamanten auf dem Bildschirm ein, ohne daß Ihnen dabei die beim Buddeln freigelegten Feldsteine auf den Kopf fallen.

Orat Survival

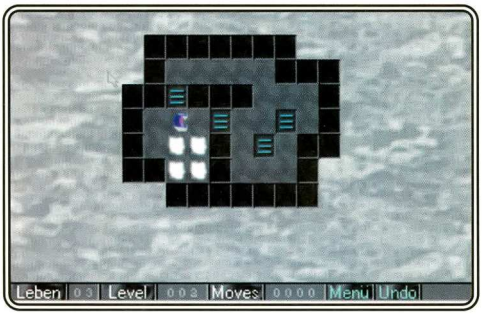
Win 95. Klick&Play Freeware. Behalten Sie den hektisch auf dem Bildschirm herumfliegenden Ball im Spiel, indem Sie ihn mit der Spielfigur immer wieder anstoßen und somit vor dem Flug ins sichere Aus bewahren.

PCTris Deluxe 1.3

DOS. Einfache Tetris-Umsetzung mit ganz annehmbarer Grafik.

RAMKill

Win 3.1. Das Scherzprogramm treibt so manches Opfer in die Nähe eines Herzanfalls: Nach dem Start gibt eine Dialogbox vor, alle Daten auf der Festplatte zu löschen.



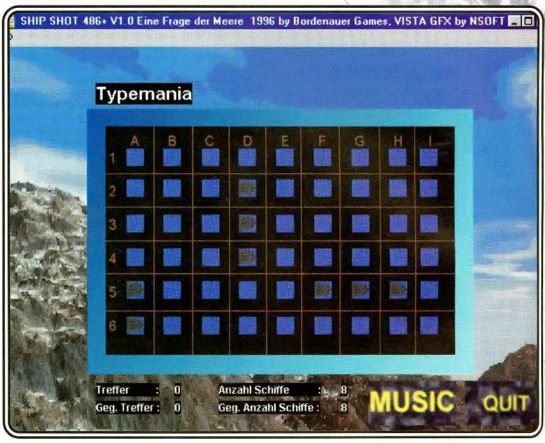
Move II

Ship Shot 1.0

Win 95. Versuchen Sie bei diesem Schiffe-Versenken-Clone, die Position der gegnerischen Schiffe ausfindig zu machen. Freeware.

Tank Shot

Win 95. Versuchen Sie bei diesem Schiffe-Versenken-Clone, die Position der gegnerischen Panzer ausfindig zu machen.



Ship Shot 1.0

SkiFree 1.0

Win 3.1. Steuern Sie einen Skifahrer den Schneeabhang hinunter. Nehmen Sie sich dabei vor den Snowboard-Piloten in acht. Freeware.

Slot Machine Simulator

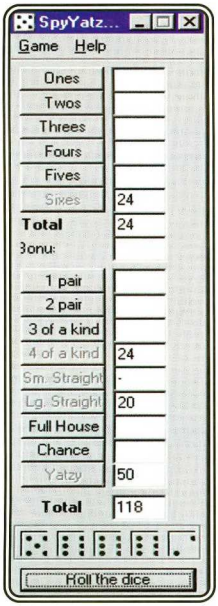
Win 95. Mit diesem Programm können Sie die durchschnittlichen Gewinnchancen von drei typischen Slot Machines über einen längeren Zeitraum hinweg berechnen lassen.

SpyYatzy 1.0

Win 95. Einfache Umsetzung des bekannten Würfelspiels Yahtzee/Kniffel.

Super Ice Cube Hopper 1.4

Win 95, DirectX. Hüpfen Sie auf alle Flächen eines Weltraum-Meteoriten und bereiten ihn auf diese Weise zur Sprengung vor.



SpyYatzy 1.0

Toni Tank Top

Win 95. Steuern Sie Ihren Panzer so über den Parcours, daß Sie die feindlichen Soldaten erschießen können, ohne dabei selbst getroffen zu werden. Anschließend muß die Flagge der Gegner erobert werden.

Treasure Hunt 3.3

Win 95. Sie müssen zehn Goodies auf dem Bildschirm einsammeln und sich dabei gegen die animierten Bösewichter auf dem Feld wehren. Die eigene Spielfigur wird mit den Tasten des numerischen Ziffernfeldes gesteuert.

WinPolis 3.2

Win 95. Bei „WinPolis" geht es darum, durch geschickten Ankauf von Geschäften alle Gegner auf dem Feld in die Pleite zu treiben. Sie ziehen zu diesem Zweck nacheinander über das Spielbrett, dessen Felder aus verschiedenen Geschäften und sog. Aktionsfeldern bestehen. Besitzt man gleich eine ganze Kette von ähnlichen Geschäften, also etwa alle Apotheken, so kann man diese noch erheblich ausbauen, wodurch sich der Wert natürlich enorm steigert.

Winshuffle 1.00

Win 3.1. Ein einfaches Puzzlespiel mit mehreren Mustervorlagen.

WRommé 1.46

Win 3.1. Eine Rommé-Umsetzung für den Computer.

Zahl 25 / Zahl 36

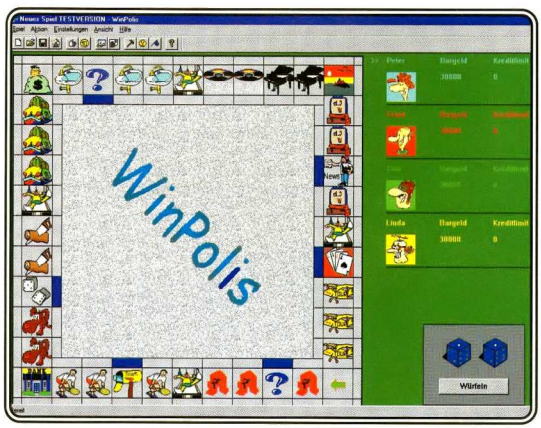
Win 3.1. Memoryspiele mit ausgefallenen Motiven. Benötigen die Toolbook-Runtime-Library, die ebenfalls auf der Heft-CD zu finden ist.

Zahlenquadrat 1.0

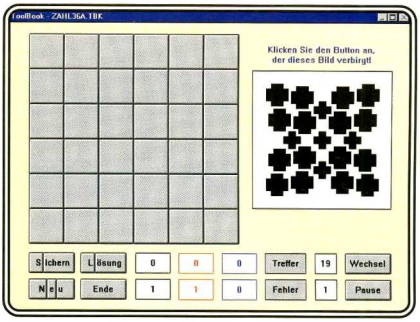
Win 3.1. „Zahlenquadrat" ist ein altbekanntes Brettspiel, bei dem man numerierte Steine in einem Quadrat neu anordnen muß.



WRommé 1.46



WinPolis 3.2



Zahl 36

Wo gibt es Shareware-Spiele im Internet?

Sie möchten sich selbst im Internet auf die Suche nach neuen Shareware-Spielen begeben? Kein Problem – hier sind die Web-Adressen der interessantesten Angebote:

Apogee
http://www.apogee1.com
Die neuesten Shareware-Spiele von Apogee und 3D Realms.

Epic Megagames
http://www.epicgames.co.uk
Epic Megagames bereitet derzeit u.a. mit „Jazz Jackrabbit II" und „Unreal" mehrere hochwertige Spiele vor. Die Demos gibt es bald auf der Homepage – zum Downloaden.

File Factory
http://www.filefactory.com
Die „File Factory" bietet derzeit das größte Aufkommen an kommerziellen Demos, neuen Shareware-Spielen und Level-Dateien sowie Patches. Einfach Klasse.

Happy Puppies
http://www.happypuppy.com
Jeden Monat gibt es hier die Top-100 der Shareware-Spiele und kommerziellen Demos. Plus jede Menge Komplettlösungen, Cheats und Links auf Online-Spiele.

Raven Software
http://www.ravensoft.com
Auf der Web-Site gibt es bald die Testversion des 3D-Shooters „Hexen II" zu beziehen.

Shareware.Com
http://www.shareware.com
„Shareware.com" ist DAS Shareware-Depot im Internet mit vielen täglichen Neuzugängen.

Webfoot Technologies
http://www.Webfoot Games.com
Tolle DOS- und Windows-Spiele satt gibt es in diesem hervorragend gestalteten Shareware-Depot.

Windows95.Com
http://www.windows95.com
Wer Software für Win 95 sucht, wird hier fündig werden. Besonders auffallend sind die sehr ausführlichen Beschreibungen der Programme.

WinGames
http://www.wingames.com
Karten-, Brett und Denkspiele für Windows.

ZiffNet
http://www.zdnet.com
Im ZiffNet gibt es eines der größten Shareware-Depots im Internet zu besichtigen.

News aus der Szene

Schummeltricks und neue Spiele

Top 10 der Download-Games

Das Internet-Spieleforum „Happy Puppy" (http://www.happypuppy.com) kürt ständig die Top 10 der beliebtesten Demos und Shareware-Spiele, die sich direkt aus dem Internet downloaden lassen. Hier die aktuelle Liste für den August 97.

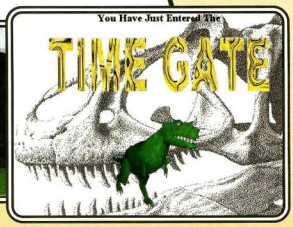




Die Dinos sind los – Time Gate

Kaum ist Spielbergs „The Lost World" in den Kinos, dreht sich alles nur noch um die Dinosaurier. Wer dank Merchandising-Fluten und Medien-Overkill endlich genug von den gefräßigen Dinos hat, der kann beim Windows-Spiel „Time Gate" Dampf ablassen. In dem plastischen 3D-Shooter geht es darum, die letzten Dinosaurier aufs Korn zu nehmen, um sie wieder zurück ins Jura-Zeitalter zu ballern. Hier kann man seine Kräfte endlich einmal mit einem T-Rex messen und sich nach getaner Arbeit ein ordentliches Stück Dinosteak auf den Grill werfen. Die Demo mit 2,6 Megabyte läßt sich unter „http://www.timeview.com/dinorout/Dinoframes.htm" downloaden. In Vorbereitung ist derzeit eine neue Version für Win 95 mit dem Titel „A Time to Kill".





Schummeltricks für Shadow Warrior

„Shadow Warrior" nennt sich der neue 3D-Shooter aus dem Hause Apogee. Das Gemetzel am Bildschirm läßt sich in der Testfassung aus dem Internet saugen (http://www.filefactory.com) oder aber in der Vollversion bei CDV Software (Neureuter Str. 37 b, 76185 Karlsruhe) bestellen. Da das Spiel stark Indizierungs-gefährdet ist, bieten wir es nicht auf der Heft-CD an. Ballerfreunde freuen sich aber sicherlich über die folgenden Cheatcodes. Um sie zu aktivieren, drücken Sie beim Spielen <T>, geben dann die Cheats ein und schließen mit <Return> ab.

<STRG>+<SWCHAN> – Gott-Modus
<STRG>+<SWGIMME> – Sie haben alle Gegenstände.
<STRG>+<SWGREED> – Schaltet alle Schummeltricks auf einmal ein.
<STRG>+<SWTRIX> – Bunny-Kanone als Waffe.

Chron X – Online-Sammelspiel

Von Genetic Anomalies (http://www.GeneticAnomalies.com/) stammt ein neues Kartensammelspiel à la „Magic – The Gathering", das niemals gedruckt wird, sondern nur in elektronischer Form vorliegt. Auf der Web Site des Unternehmens gibt es sogar eine Freeware-Version des spannenden Spiels zu beziehen – mit einem 60-Karten-Starterdeck, einem computergesteuerten Gegner zum Üben und der Option, im Internet gegen andere Spieler anzutreten. Wem die 60 Karten des Basissets nicht ausreichen, der kauft die vollständige Version von „Chron X" oder lädt einmal in der Woche die neu aufgelegte „Card of the Week" aus dem Web. Ziel des ungewöhnlichen Kartenspiels ist es, einen eigenen Spielekonzern aufzuziehen. Da wundert es nicht, daß es solche Karten wie „Black Out" gibt: „Wird diese Karte relativ früh gegen eine gegnerische Firma ausgespielt, so werden deren neu entwickelte Spiele immer wieder geschädigt."





Warten auf Jazz II

Epic Megagames hat es versprochen: Zu Weihnachten 96 ist er da, der lang ersehnte Nachfolger des Kultspiels „Jazz Jackrabbit". Jetzt, fast neun Monate später, ist „Jazz II" immer noch nicht erschienen. Im Web kann man zwar diverse Screenshots laden und die Information abfragen, daß „Jazz II" für Win 95 konzipiert wird. Ein neues Release-Datum wird aber weiterhin verschwiegen.

Wer den verrückten grünen Hasen „Jazz Jackrabbit" noch nicht kennt, kann nun auf einer eigenen Web Site die Vorgängerversionen und kostenlosen Weihnachts-Freebees laden. Unter „http://www.jazzjackrabbit.com/" wird auch hoffentlich bald die endgültige Shareware-Fassung des neuen Spiels zu beziehen sein.

Epic Megagames hat anscheinend Spaß daran, für jedes neue Spiel, das derzeit noch in der Pipeline steckt, eine eigene Web Site zu eröffnen. Unter „http://www.unreal.com/" kann man sich etwa über den neuen 3D-Shooter „Unreal" informieren.



Scheibi's Shareware Sammlung 97

Tante Käthe ist wieder da. Carsten Scheibe hat für CDV Software zwei neue Spiele-CD-ROMs zusammengestellt, die im Fachhandel für knapp 15 Mark zu haben sind. Unter dem Reihentitel „Scheibi's Shareware Sammlung 97" gibt es jeweils 50 topaktuelle Spiele für Windows, die in das bewährte Plug&Play-Menüsystem von Typemania eingebunden sind. Zusätzlich zu den Testversionen liegt auf jeder CD-ROM auch eine Light-Vollversion vor, die nicht bezahlt werden muß. Derzeit gibt es die Silberscheiben „50 Spiele für Windows 3.x" mit der Light-Version von „SH-WinColorstar 2000" und „50 Spiele für Windows 95" mit der Light-Version von „Sexy Slot 1". Weitere Titel werden folgen, wenn die Verkaufszahlen der ersten Silberlinge überzeugen können.





Warten auf Hexen II

Einer der bekanntesten Produzenten von gewalttätigen und grafisch exzellenten 3D-Shootern ist Raven Software (http://www.ravensoft.com/). Raven Software hat diverse indizierte Games auf dem Kerbholz und seinen letzten Clou mit dem Spiel Hexen gelandet, das merkwürdigerweise noch immer nicht auf dem Index steht.

Seit Monaten in Arbeit und immer noch nicht fertiggestellt ist der Nachfolger „Hexen II", der allerdings spätestens im Herbst als Shareware-Version vorliegen und dann auch zügig seinen Weg in die deutschen Kaufhäuser finden soll – ein kommerzieller Distributor steht schon fest.

Währenddessen bastelt Raven Software an zwei neuen 3D-Shootern namens „MageSlayer" und „Take No Prisoners", die mit einer ganz neuen Engine ausgestattet sind: Das Szenario wird nicht aus der Ich-Perspektive der Spielfigur, sondern aus der 3D-Vogelperspektive gezeigt. Von „Take No Prisoners" gibt es bereits eine 10,5-Megabyte-Demo, die sich aus dem Internet beziehen läßt.



Spaß mit Windows

Ebenfalls aus dem Redaktionsbüro Typemania stammt die neue CD-ROM-Kollektion „Top-100-Shareware", die von der renommierten Fachzeitschrift WIN (Vogel-Verlag) herausgegeben wird. Auf jeder CD sind die besten 100 Shareware-Programme für Windows passend zu einem vorgegebenen Thema versammelt – für alle PC-Anwender, die keine Lust darauf haben, selbst die Nieten von den digitalen Kronjuwelen zu trennen. Bis zu sechs Light-Versionen auf jeder Kollektion runden das Konzept der Serie ab.

Derzeit sind zum Preis von 19,95 Mark fünf CDs geplant und zum Teil bereits erschienen. Die Themen: Spiele, Business, Tools, Multimedia & Grafik und Freizeit. Eine zusätzliche Doppel-CD mit vielen Spieledemos und über 400 brandaktuellen Shareware-Programmen richtet sich vor allem an den Einsteiger und ist für 29,95 Mark zu haben. Die sehr edel gestalteten Shareware-CDs gibt es im Fachhandel oder im WIN-Shop (0180-5242625).





PC Gotcha 1.02 Light

Das virtuelle Haustier

Füttere mich! Streichle mich! Spiel mit mir! Wer keine kleinen Kinder hat, kommt mit „PC Gotcha" voll auf seine Kosten. Das virtuelle Haustier verlangt nach der ständigen Aufmerksamkeit seines Besitzers und möchte gepflegt, gehätschelt und verwöhnt werden.

Der Tamagotchi-Kult ist gerade dabei, sich ein klein wenig zu überleben – die 30 Mark teuren Schlüsselanhänger sind sowieso immer ausverkauft. Ungleich interessanter sind in der Zwischenzeit die elektronischen Clones für den Computer geworden. Sie kann man wenigstens in unbegrenzter Zahl auf Diskette ziehen oder über das Internet versenden.

Einer der ersten nennt sich „PC Gotcha" und besticht durch eine sehr edle 3D-Grafik mit vielen Animationen und einem sehr plastischen Rendering.

Nach dem allerersten Spielstart wird der Haustierhalter aufgefordert, seinem neuen Tierchen einen Namen zu geben. Der wird automatisch in einer INI-Datei gespeichert, so daß „Dankwart", „Boila" oder „Kunz" sich bei jedem nachfolgenden Programmstart von selbst wieder aktivieren. Beim ersten Mal wird allerdings noch rasch eine einmalige 3D-Animation vorgeschaltet, die ein bunt pulsierendes Ei kurz vor dem Ausschlüpfen seines Inhalts zeigt.



Der kleine Quängelgeist möchte beschäftigt werden.



Ups, Pech gehabt: Das Gotcha ist leider verstorben.

Dann ist das Gotcha auch schon auf der Welt – eine grüne Kugel mit großen Augen und zwei angeklebten Watschelflossen. Per Mausklick auf diverse Buttons muß es nun ständig umhegt werden. Es gilt, das kleine Tierchen zu füttern (etwa mit Bier, Popcorn, Kiwis oder Brot), mit ihm zu spielen, ihm eine Spritze zu verabreichen oder seinen Käfig auszumisten. Das niedliche Wesen dankt es seinem Besitzer, indem es wächst und gedeiht und ab und an einmal die Form wechselt.

In der Lightversion wird das Gotcha etwa sieben bis acht Tage alt – doppelt so alt wie in der Shareware-Fassung. Zum Glück muß es wenigstens in der Nacht nicht gefüttert werden, so daß der geplagte Besitzer ein paar Stunden verschnaufen kann. Vergißt man sein Haustier allerdings auch am Tage, so ist der Schock bei einem Neustart groß: Das Gotcha reckt die Füße in die Luft und streckt die Zunge aus. Verendet!



Womit soll das Gotcha gefüttert werden?

Wer Spaß an dem abschaltbaren Haustier gewonnen hat, der bestellt die Profiversion und kann sein Gotcha fortan 28 Tage lang aufpäppeln, bevor es erwachsen ist. In der Profiversion kann man es auch streicheln und mit 21 verschiedenen Futtermitteln verwöhnen.

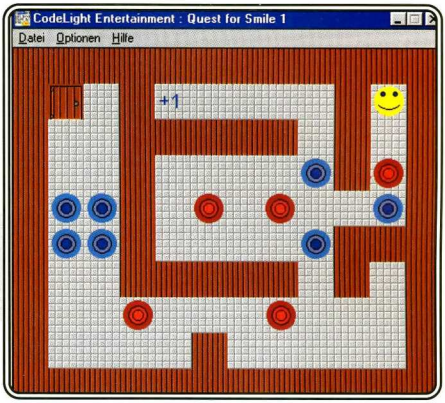
PC Gotcha 1.02 Light

System:	Windows 95, Highcolor-Modus, Soundkarte
Autor:	Frank Meyer, Steinweg 75, 31535 Bordenau-Neustadt
E-Mail:	FrankMeyer1@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/Homepages/FrankMeyer1
Preis:	für alle Leser kostenlos, die erweiterte Profiversion kostet 20,– DM
Tip:	¥¥¥¥

Quest for Smile 1

Kistenschieber

Sokoban-Clones sind derzeit schwer in Mode. Das neueste Spiel aus diesem Genre heißt „Quest for Smile“ und bietet 24 tüftelige Level und zusätzlich noch einen Editor zur Gestaltung eigener Level. Leser der „Share-Play“ können alle 24 Level ausprobieren – wir haben die uneingeschränkte Vollversion.

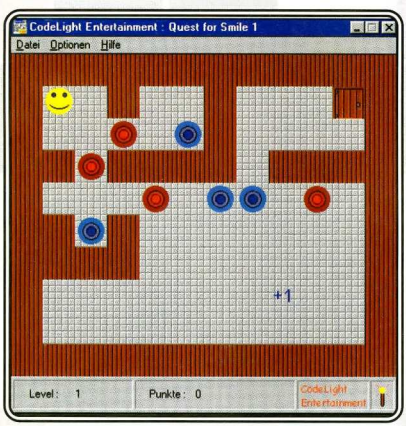


Der gelbe Smiley sitzt im Gefängnis und trachtet mit jeder Faser seines Pixelkörpers danach, endlich den Ausbruch zu wagen. Auf einmal ist der lang ersehnte Augenblick da, und Smiley läßt seine Zelle hinter sich. Der Weg in die Freiheit ist leider von den verschiedensten Hindernissen verbaut. Um nach Jahren der Gefangenschaft ein erstes Mal wieder die Sonne zu erblicken, muß Smiley 24 Räume durchqueren – da muß ihm der Spieler unbedingt hilfreich zur Seite stehen.

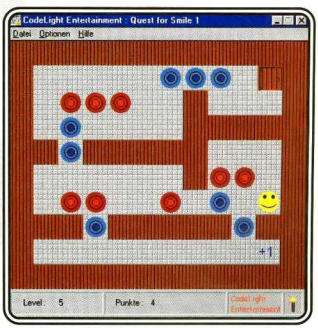
Das Spiel beginnt im ersten Level mit einer relativ leicht zu lösenden Spielaufgabe: Alle roten Fässer müssen in die blauen Löcher geschoben werden, um diese zu schließen. Da sich diese beiden Hindernisse bei einem Kontakt sofort auflösen, kann der Smiley anschließend unbehelligt den Ausgang erreichen. Der ist leider nicht immer auf Anhieb zu entdecken, weil die braune Exit-Tür fast vollständig mit den ebenfalls braunen Steinen der Mauern verschmilzt. Sobald ein Level absolviert wurde, weil Smiley die Ausgangstür erreicht hat, wird ohne weitere Rückfrage gleich der Folgelevel geladen.

Wie es bei einem Sokoban-Clone üblich ist, muß der Spieler seine Schritte bereits im voraus gut überdenken – die Fässer lassen sich nur schieben, nicht aber ziehen, und landen aufgrund dieses Handicaps leicht in einer Sackgasse. Auch muß man von der Idee Abschied nehmen, in jedem Level unbedingt alle Fässer in Löchern versenken zu wollen – das ist bei „Quest for Smile“ manchmal nicht nötig und manchmal auch gar nicht möglich. Dafür sollte der Spieler aber die diversen Plus-Zeichen einsammeln, die den Punktestand erhöhen. Wer bei jedem Programmstart nicht wieder ganz von vorn beginnen möchte, speichert bis zu drei Spielstände, die sich per Menübefehl jederzeit laden lassen.

Wurden alle 24 Level erfolgreich gemeistert, so können mit dem beiliegenden Leveleditor eigene Räume angelegt, gespeichert und gespielt werden.



„Quest for Smile“ ist ein neuer Sokoban-Clone mit relativ einfach gestrickten Leveln.



Quest for Smile 1

System: Windows 3.1, Soundkarte
Autor: Thomas Adamek, Gleißentalstraße 11a, 82041 Deisenhofen
Preis: für alle Leser kostenlos, allerdings wird um eine Registrierung per Brief gebeten.
Tip: 🐰🐰🐰

Mad Robots 1.0d

Doc Harry ist wieder da!



Das Spiel „Dr. Harrison“ gehört zu den bekanntesten und erfolgreichsten Shareware-Spielen der letzten Jahre. Der Autor Axel Maierhöfer läßt seine stark angewachsene Fangemeinde nun nicht länger warten und präsentiert den generalüberholten Nachfolger „Mad Robots“.

Für Doktor Harrison bleibt auch im Nachfolger „Mad Robots“ alles beim alten: Bereits am ersten Arbeitstag im Institut für angewandte Roboterkunde wird ganz unvermittelt ein Alarm ausgelöst. Alle Mitarbeiter des Instituts stürzen zu den Fahrstühlen und Notausgängen, nur Doc Harry bleibt schockerstarrt auf seinem Platz sitzen. Da ist es auch schon zu spät für einen Fluchtversuch, denn überall schließen sich die automatischen Türen mit einem lauten „Klack!“, und elektrisch geladene Sicherheitsbarrieren schnellen aus dem Boden. Doc Harry ist allein im Haus. Allein? Nein, eine große Anzahl durchgeknallter und Amok laufender Roboter ist darauf aus, ihm das letzte Geleit zu geben.





Die Roboter haben den Doc erwischt! Das Spiel beginnt mit einem neuen Leben wieder an der Drehscheibe.

Soweit zur Geschichte, die nicht überarbeitet wurde. Rund um diese Story hat sich allerdings alles geändert. Das Institut für Roboterkunde hat nunmehr gleich 25 Stockwerke (Level) statt nur zehn wie der Vorgänger – zwei davon sind bereits in der Testversion spielbar. Und mit dem beiliegenden Leveleditor, der sich allerdings erst in der Vollversion verwenden läßt, kann man sogar eigene Level programmieren.

Teleporter und Einbahnstraße

Wer bereits „Doctor Harrison“ mit Begeisterung gespielt hat, kann beruhigt sein: Die Level des Nachfolgers sind komplett anders aufgebaut und anscheinend auch wesentlich weitläufiger gestaltet – es gibt demnach viele neue Marschrouten auszutüfteln.

Der gute Doc beginnt das Spiel auf einer animierten Drehscheibe. Mit einem Tastendruck auf eine beliebige Cursortaste schreitet das perfekt gerenderte 3D-Männchen von der Scheibe herunter – und das Spiel beginnt. Überall im Sichtbereich laufen Roboter herum, die versuchen, dem panikerfüllten Wissenschaftler an's noch ungegerbte Leder zu gehen. Doch solange die erste Tür nicht aufgeschlossen ist, hat Doc Harry noch seine Ruhe und kann sich in aller Ruhe mit den Kontrolltasten des Spieles vertraut machen.

Gesteuert wird die Spielfigur mit den Cursortasten. Im Gegensatz zum Vorgänger kann die Figur gleichzeitig Gegenstände aufheben und vorwärtsschreiten. Früher hat Doc Harry vor jedem Gegenstand erst einmal angehalten, jetzt kann er direkt darüber hinweglaufen. Die animierten Powerups kommen in erster Linie in Form von Diamanten daher, die sich bei einer Berührung auflösen und dem Spieler abhängig von der Farbe der Klunker unterschiedlich viele Punkte gutschreiben – der einzige Weg in die Highscore-Liste. Interessant sind auch pulsierende Herzen, die den Gesundheitszustand von Doctor Harrison verbessern. Der leidet nämlich immer dann, wenn er frontal in einen Roboter hineinrauscht oder gegen eine Sicherheitsbarriere läuft. Besonders wichtig für den Spielverlauf sind die schwarzen Bomben, die sich mit der Leertaste vor einem Roboter ablegen lassen – nur so sind die Blechkisten zu vernichten. Der Spieler sollte die Explosivkörper aber immer nur so plazieren, daß die Roboter zwangsläufig in die Bomben hineinlaufen, Doc Harry sich mit den scharfgemachten Granaten aber nicht selbst den Weg versperrt.



Achtung, Roboter! Jetzt hilf nur noch eine Bombe.



Jede Menge Schlüssel zu sehen. Aber wie kommt man daran?



Jeder Level beginnt auf der Drehscheibe. Sobald Doc Harry sie verläßt, beginnt das Spiel und die Zeit läuft.

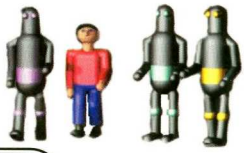
Notfalls kann man jederzeit mit der Taste <ESC> Selbstmord verüben, um das laufende Spiel an der Drehscheibe wieder neu aufzunehmen – mit allen Schlüsseln, die unterwegs bereits aufgenommen wurden.

Apropos Schlüssel. Schlüssel gibt es bei „Mad Robots" nunmehr gleich in sechs verschiedenen Farben. Sie sind erforderlich, um die vielen Türen im in alle Richtungen scrollbaren Level zu öffnen, und demnach unabdingbar, um den rettenden Ausgang ins nächste Geschoß zu finden.

Neben den Türen hat Autor Maierhöfer übrigens noch weitere Tücken in „Mad Robots" eingebaut. Da gibt es etwa Teleporter, die die Spielfigur an einen zuvor unbekannten Ort verschicken. Besonders tückisch sind auch die Richtungspfeile, die einzelne Gänge zu echten Einbahnstraßen machen, die sich nur in der angegebenen Richtung durchqueren lassen.

Mission Überleben

Noch etwas ist neu im überarbeiteten Spiel. Früher ging es darum, in einer möglichst kurzen Zeitspanne das Ziel zu erreichen. Im Nachfolger gibt es in einigen Leveln ein Zeitlimit zu beachten. Schafft es der Spieler demnach nicht, während eines Countdowns das Ziel zu erreichen, so hat er Pech gehabt. Was die Roboter bislang nicht geschafft haben, erledigt dann der Time-out. Neu sind auch die Missionen, die es in einzelnen Leveln zu absolvieren gilt. Bevor Doc Harry eine ihm gestellte Aufgabe nicht gelöst hat, darf er nicht in das nächste Stockwerk entschwinden.





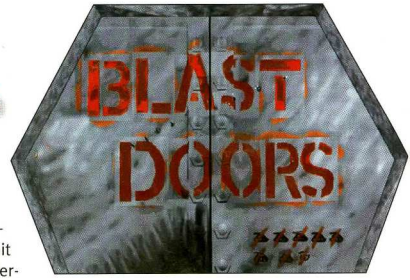
Eine abgelegte Bombe wird mit einem roten X markiert. Sie ist jetzt scharfgemacht.

Mad Robots 1.0d

System: Windows 95, Soundkarte, 256-Farben-Modus
Autor: Axel Meierhöfer, Eisenbahnstr. 2, 91572 Bechhofen
E-Mail: XLMSoft@compuserve.com
Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/XLMSoft
Preis: 29,– DM
Tip:

Blast Doors 1.1a

Krieg der Panzer



Zwei Panzer stehen sich im hügeligen Terrain gegenüber. Die Fahrer versuchen, den Winkel des Kanonenrohrs und die Feuerkraft der Granaten so einzustellen, daß der Gegner möglichst schnell getroffen wird. Sie kennen und mögen die Idee? Dann wird Sie „Blast Doors" begeistern. Denn jetzt geht der Krieg weiter – in der dritten Dimension.

Die Kirche hat recht gehabt – die Welt ist doch eine Scheibe. Zumindest im DirectX-Spiel „Blast Doors" ist dies so. Hier schwebt eine kreisrunde Scheibe im Zentrum des Geschehens – eine Welt des Krieges, mit kleinen Dörfern, großen Bergen und tief eingeschnittenen Tälern. In dieser rein synthetischen und von Menschen unbewohnten Welt treten maximal sieben Parteien gegeneinander an, um Krieg zu führen. Jeder Kontrahent führt dabei einen kleinen Panzer, der zu Beginn einer neuen Partie auf rein zufälliger Basis im Terrain plaziert wird. Wie bei den vielen Kanonade-Vorgängern gilt es auch bei „Blast Doors", den Gegner ins Visier zu nehmen, um ihn möglichst schnell zu vernichten – bevor der den Spieß umdreht. Das 3D-Spiel beamt die uralte Spielidee allerdings in die neunziger Jahre: Alles ist gleich geblieben und doch ganz anders.

„The Nuclear Family Feud"

Das Strategiespiel „Blast Doors" kann man allein gegen den Computer oder aber im Netzwerk gegen mehrere Freunde spielen. Insbesondere das Netzwerkspiel ist spannend, da die einzelnen Gegner abhängig von ihrem Besitzer gleich viel intelligenter agieren. Zur Not sind die Computergegner allerdings auch nicht zu verachten, da sie mit einer AI (Artificial Intelligence), also mit einer künstlichen Intelligenz ausgestattet sind. Einsteiger stellen die Kontrahenten am besten auf strunzdumm, um sich halbwegs unbehelligt mit dem Spiel vertraut zu machen. Profis setzen lieber auf die maximale Herausforderung und aktivieren nicht nur den fünften und hochrangigsten Grad der AI, sondern fordern die Gegner auch noch zum intelligenten Teamwork auf.

In den Voreinstellungen des Spiels ist es außerdem möglich, die Geldbeutel der Mitspieler üppig zu bestücken. Wahlweise 1000 bis 10.000 Dollar wandern dabei in die Börse der Spieler. Das Geld wird später dringend benötigt, um sich im Shop mit Waffen zu versorgen oder um während des Spiels Schäden am Panzer reparieren zu können. Je mehr Geld die Spieler demnach besitzen, desto länger dauert der Krieg, weil erste Schäden immer wieder repariert werden können.

Apropos Runden. Hat der Spieler alle Gegner vernichtet oder ist selbst hopps gegangen, so ist eine Runde beendet und das Programm zieht eine erste Punkte-Zwischenbilanz. „Blast Doors" faßt bei Bedarf wahlweise 1, 5, 10, 25, 50, 100 oder 250 Runden zu einem Spiel zusammen – diese Voreinstellungen können ebenfalls vor dem Spielstart getätigt werden.

Krach • Boom Bäng

Nach einem ersten Einkauf im Waffenshop, in dem es über 20 ausgefallene Bomben, Raketen und weitere Nettigkeiten zu erwerben gibt, geht



Die einzigen Überlebenden des Super-GAUs – Kühe?



Wir haben es doch alle gewußt: Die Welt ist eine Scheibe.

es endlich los mit dem eigentlichen Spiel. Die 3D-Scheibe mit dem Gelände wird generiert, die Panzer aus der Luft abgeworfen, und schon kann die Action beginnen.

Am einfachsten ist es sicherlich, die folgende Zugreihenfolge beizubehalten. Zuerst drücken Sie den Button „Arm", um die Munition für den Panzer auszuwählen. Sobald eine Waffe wie „Fat Boy" oder „Crowd Pleaser" in der Übersicht markiert ist, stellt das Spiel eine umfassende Beschreibung bereit, die erklärt, was die gewählte Bombe alles anrichten kann. Zum Zielen und Einschießen verwendet man zu Beginn am besten billige Minigranaten, die man dann – wenn das Kanonenrohr perfekt ausgerichtet ist – gegen hochkarätigere Munition austauschen kann.

Im zweiten Schritt betätigen Sie den Button „Aim", um zu zielen. Sofort fährt ein weiteres durchsichtiges Kontrollpanel im Spielfenster hoch. Hier geben Sie mit der Maus die Schußrichtung sowie den Abschußwinkel in einer Art Kompaß vor. Auch die Wucht des Abschusses kann ganz genau bestimmt werden. Ein Druck auf den roten „Fire"-Button feuert den Schuß abschließend ab.

Die Bomben sirren animiert durch die Luft und schlagen kurz darauf im Gelände ein. Vollkommen überzeugend sind die Animationen, die den Einschlag begleiten. Mal teilt sich die Bombe in mehrere Fragmente auf, die ein ziemlich großes Areal komplett vernichten. Andere Bomben wirken nur direkt an der Einschlagstelle, wieder andere weben einen Feuerteppich, der lange Zeit nachflackert und animiert in die Täler herabfließt. Die nuklearen Waffen erzeugen nicht nur einen Atompilz, sondern auch einen EMP, einen elektromagnetischen Impuls, der kurz über die Erde flackert und die Kühlsysteme der Panzer angreift. Es macht auf jeden Fall eine Menge Spaß, die verschiedenen Waffen auszuprobieren – schließlich fliegen ja nur Blechpanzer in die Luft, und selbst die sind nur schwer zu vernichten.

Schaden nimmt auf jeden Fall die Scheibenwelt selbst. Schon nach wenigen Schußwechseln bleiben tiefe Krater, abgebrannte Flächen und zu Kieseln aufgeriebene Berge zurück. Die Scheibe kann übrigens mit der Maus um alle Achsen gedreht werden, so daß der Spieler seinen Blickwinkel auf die Erdoberfläche selbst bestimmt.

So eine Atombombe macht mir gar nix

Nach jedem Treffer sollte der Spieler seine Kontrollanzeigen für Struktur, Schutzschilde, Computer und Kühlsysteme begutachten. Die verschiedenen Bomben haben jede für sich einen anderen Einfluß auf diese vier Panzer-Systeme und schädigen mal das eine und mal das andere mehr. Zum Glück ist es möglich, mit einem Mausklick auf einen Reparaturbutton die einzelnen Systeme wieder zu reparieren – jedenfalls, solange das Geld für diesen Zweck ausreicht.

Geht es jedoch zur Neige, so ist auch die Partie bald entschieden, wenn die zwanzigste oder dreißigste Bombe ihr Ziel findet und keine Reparatur mehr möglich ist. Da kann man nur darauf hoffen, einen „Rocket Jumper" im Waffenarsenal zu finden. Diese Vorrichtung läßt den eigenen Panzer durch die Luft fliegen, so daß er sich aus dem Kugelhagel der Gegner auf bislang noch nicht zerschossenes Terrain retten kann.



Per Mausklick legen Sie die Anzahl der Gegner und deren Intelligenz bei der Kriegsführung fest.



Mit dem Button „Aim" werden die Zielvorrichtungen geladen.

Im Zweifelsfall kann der eigene Heldentod leicht verkraftet werden – in der nächsten Runde erwischen einen die verdammten Gegner ganz bestimmt nicht mehr so leicht.



Erste Zerstörungen sind auf dem hügeligen Terrain zu sehen.

Blast Doors 1.1a

System: Windows 95, DirectX, Soundkarte
Autor: Fred's Friends, Inc.
Vertrieb: StickSoft Corporation, 3959 SE Hawthorne Blvd. Ste. 264, Portland, OR 97214, USA
E-Mail: Support@FFlends.com
Internet: http//www.FFlends.com oder http://www.StickSoft.com
Preis: 10,– $
Tip: ☠☠☠☠☠



Escape from Delirium

Nichts als Ärger mit Paul



Lange Zeit hat es gedauert, bis die Shareware-Szene endlich wieder ein annehmbares Grafik-Adventure hervorgebracht hat. „Escape from Delirium" präsentiert sich als Hommage an Spiele wie „Monkey Island" oder „Indiana Jones" und stellt den Grips des Spielers auf eine harte Probe.

Als in einem verlassenen U-Bahn-Tunnel eine uralte Leiche gefunden wird, ist die Fachwelt in heller Aufregung: Das muß genaustens untersucht werden. Der Spieler ist – in der Gestalt von Paul Cole – einer der ersten Spezialisten vor Ort. An einem Seil läßt sich Paul in den düsteren und ziemlich feuchten U-Bahn-Schacht hinunter. Doch plötzlich reißt das Seil, und Paul schlägt mit dem Hinterkopf ziemlich heftig auf den schleimigen Boden. Irgendwann nach langer Zeit erwacht unser Held, leider ohne Gedächtnis, und das Shareware-Spiel kann nach diesem spannenden Intro endlich seinen Lauf nehmen.



In einem U-Bahnschacht wurde eine antike Leiche gefunden.

„Escape from Delirium" erinnert von der Grafik und der Spiel-Engine her tatsächlich an die beiden erwähnten Grafik-Adventures „Monkey Island" und „Indiana Jones". Mit der Maus kann die Spielfigur durch die plastisch gezeichneten Räume bewegt werden. Der Mauszeiger fungiert dabei als eine Art Geigerzähler. Sobald der Zeiger auf ein wichtiges Objekt bewegt wird, flammt eine Schrift auf und nennt den Namen des Objektes.

Ohne Grips geht nichts

Mit Hilfe von mehreren Icons, die per Mausklick aktiviert werden, lassen sich Aktionen durchführen. Paul kann einen Gegenstand ansehen, ihn aufnehmen, wieder ablegen, oder zusammen mit einem anderen Gegenstand aus dem stets sichtbaren Inventar einsetzen. In den ersten beiden Räumen der Testversion findet Paul z.B. ein Seil, eine Winde und einen Haken – daraus läßt sich doch bestimmt etwas schönes basteln, oder? Auf jeden Fall muß der Spieler seinen Grips kräftig anstrengen, um in dem sehr kniffligen Adventure vorwärts zu kommen.



Paul wacht nach seinem Absturz wieder auf. Was ist eigentlich passiert?

Denn die so plötzlich unterbrochene Geschichte geht ja – zumindest in der Vollversion – noch weiter. Bei seinem Versuch, den U-Bahn-Schacht wieder zu verlassen, entdeckt Paul den Überwachungsraum des Museums, das direkt über dem U-Bahn-Schacht liegt. Auf einer Überwachungskamera kann der Held gerade noch mitverfolgen, wie ein Einbrecher eine wertvolle Steinplatte stiehlt – angeblich ein Wegweiser zu unendlicher Macht. Die Presse veröffentlicht Pauls Namen als Zeugen, und fortan sind die Verbrecher hinter ihm her. Auf seinem Flug nach Washington, dort muß Paul vor Gericht aussagen, kommt es zu weiteren Scherereien: Terroristen entführen den Flieger auf die Philippinen. Und eine Bombe tickt auch noch an Bord.

In der Vollversion stehen 60 Räume zur Verfügung, die sich in stundenlanger Detektivarbeit erforschen lassen.



Im Inventar werden alle unterwegs eingesammelten Gegenstände angezeigt.

Escape from Delirium

System: DOS, VGA, Soundkarte
Autor: Stephan und Walter Koch
Vertrieb: SMM Software, Hermann-Löns-Str. 12, 55254 Budenheim
Preis: 19,90 DM
Tip: ☠☠☠

Guimo 1.2

Big Trouble im Bitland

Im virtuellen Bitland leben die Beta-Beings – das sind all die verrückten kleinen Figuren aus den Computerspielen. Der finstere Zauberer Necterion hat sich im Bitland breitgemacht und möchte von hier aus die Welt der Menschen erobern. Der Konsolenheld Guimo stellt sich tapfer dem Invasoren entgegen.

Das Spiel „Guimo" braucht keine fünf Minuten, um dicken perlenden Schweiß auf die Stirn des Spielers zu zaubern: Auf dem Bildschirm ist von Anfang bis Ende ständig die Hölle los. In dem rasanten Jump&Run-Abenteuer aus Brasilien spielt sich das ganze Geschehen in einem dichten, dunklen Dschungel ab – eine perfekt gewählte Kulisse bei der Herkunft der Programmierer. Mit wenigen Hüpfern kann der Held Guimo die hohen Urwaldriesen erklimmen, indem er eine Plattform nach der anderen ersteigt. Auch in der anderen Richtung scrollen die Level des Spiels auf beachtliche Weise: Der Fall in ein Loch im Boden ist bei „Guimo" nicht gleich tödlich, sondern führt meist in die Unterwelt, in der weitere böse Überraschungen des Finsterlings Necterion auf Guimo warten.



Ein Sprung ins Wasser ist für Guimo zum Glück nicht gefährlich.



Grüne Schleimmonster und brennende Feuermännchen

Da die Spielfigur weder bei einem Sturz aus lichten Höhen noch bei einem Fall in eins der vielen Wasserlöcher Schaden nimmt, fährt Necterion gleich stärkere Geschütze auf, um Guimo unschädlich zu machen.

Besonders gefährlich sind die vielen Monsterlinge, die durch den ganzen Level hüpfen und dabei ein solches Tempo annehmen, das sie mit dem Flammenwerfer oder mit einer anderen Waffe nur schwer zu erwischen sind. Am besten gibt der Spieler Dauerfeuer, um grüne Schleimbatzen, brennende Feuermännchen, großäugige Glubscher und wild um sich schießende Roboter vom Bildschirm zu tilgen. Nach jeder erfolgreich gemeisterten Ballerorgie bleiben etliche Power-Ups im Level zurück, die sich durch Überlaufen aufheben lassen. Sie stärken die Schutzschilde, spendieren neue Waffen oder versorgen Guimo mit dringend benötigter Munition. Ärgerlich sind jedoch die Bomben, die mitunter zurückbleiben und einen neugierig näherhüpfenden Guimo schnell ins Jenseits pusten – da muß man ebenso aufpassen wie auf die Bärenfallen, die im Gras liegen und nur an ihren silbernen Spitzen zu erkennen sind.



Die Shareware-Version bietet sehr weitläufige Level an, die sich auch in mehreren Stunden noch nicht vollständig erkunden lassen. Wer Geschmack an dem schnellen und sehr spielstarken Hüpfspiel gefunden hat, freut sich auf die Vollversion, die fünfmal so viel Spielspaß bietet wie die Shareware.





Die Tastenbelegung des Spiels

Cursor-Tasten	Bewegen, springen und ducken
Alt	Springen
Space	Schießen
Strg	Waffe wechseln und Kommandos an „Eggy Robot" senden
Tab	Levelkarte
1-9	Waffe auswählen: Pew-Pew, Lash, Flamer, Swarm, PowerRay, Missile, Grenade, Shield und „Eggy Robot"
S	Schutzschild einschalten
E	„Eggy Robot" aktivieren
P	Spiel pausieren
Esc	Spiel beenden

Guimo 1.2

System: DOS, VGA, Soundkarte

Autor: Jack in the Box Computing, Ave Cairu 1208/201, Porto Alegre/RS, Brasilien 90230-030

E-Mail: webmaster@jackbox.com

Internet: http://www.jackbox.com

Preis: 29,95 $

Tip:

Poolster 1.0

Pool-Billard einmal anders

Anvisiert, abgestoßen, eingelocht – beim Pool-Billard sind Virtuosen gefragt. Das bekannte Kneipenspiel liegt nun endlich in einer annehmbaren 3D-Simulation vor. Gespielt wird allerdings mit englischen Kugeln.

Rauchschwaden ziehen durch die Kneipe, das Bier wird in Flaschen ausgegeben. Irgendwo im Hinterzimmer stehen einige Pool-Tische, um die sich schweigend ein paar Männer gruppieren. Cool kreiden sie ihre Queues ein und nehmen dann den Cue-Ball, die weiße Kugel, ins Visier. Pool-Billard gehört neben Dart und Poker zu den echten Kneipenspielen – ein Männerspiel, das auch immer mehr Frauen begeistert. Wer gerade keinen spielstarken Partner für eine gute Partie Pool auftreiben kann, der spielt am besten gegen sich selbst – mit der 3D-Simulation „Poolster" aus England.



Mit Game / Open lassen sich vier alternative Start konfigurationen laden – hier werden die Kugeln vor dem ersten Anstoß anders verteilt.



Auf geht es!



Das Spiel läuft. Jetzt nur nicht die Schwarze Acht einlochen.

Die Regeln macht sich der Spieler selbst

„Poolster" zeigt einen perfekt gerenderten Pool-Tisch in 3D aus der Vogelperspektive. Zu Beginn einer neuen Partie sind alle Kugeln zum bekannten Dreieck angeordnet, dessen eine Spitze direkt auf die weiße Kugel zeigt, die in einigem Abstand auf dem grünen Filz liegt.

Im Gegensatz zum heimischen Pool verwendet „Poolster" keine halben und ganzen Kugeln, die dazu auch noch durchnumeriert sind. Vielmehr kommen in der Simulation gelbe und rote Kugeln zum Einsatz, die keine Ziffern tragen – diese Variante setzt sich anscheinend in England immer mehr durch. Die Schwarze Acht, der Horror aller Pool-Spieler, ist aber weiterhin auf dem Grün vorhanden.

Mit der Maus kann der Spieler die Richtung des Queue-Stoßes vorgeben. Ein Mausklick auf die linke Taste führt den Stoß aus – die weiße Kugel rast über den Filz und stößt die anvisierte Kugel hoffentlich in eine der sechs Taschen an den Rändern des Tisches – eingelocht! Die erste Kugel, die vom Spieler versenkt wird, bestimmt seine Farbe. Fällt demnach zuerst eine rote Kugel ins Loch, so darf der Spieler fortan nur noch die roten Kugeln versenken. Der zweite Spieler muß sich dann – ganz konsequent gedacht – um die gelben kümmern. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst alle seine Kugeln und anschließend die Schwarze Acht eingelocht hat. Spielt man die Acht vor der Zeit ins Loch, so ist die Partie sofort verloren.

Der Autor verzichtet darauf, bestimmte Regeln zu erzwingen und verweist auf die stark voneinander abweichenden Spielweisen allein in England. Konsequent unterläßt das Spiel es deswegen, das Ende einer Partie zu vermelden oder den Queue an den Gegenspieler weiterzureichen – hier müssen die Spieler selbst auf der Hut sein und einen Sieg oder einen Queue-Wechsel ausrufen. Einsteiger können sich allerdings im Regelwerk des „Billard Congress of America (BCA)" schlau machen, das in die Online-Hilfe eingebunden ist.

Starker Stoß, schwacher Stoß

Direkt unterhalb des Spieltisches ist ein Billard-Queue abgebildet. Zieht man ihn mit der Maus in die Länge, wird die Wucht des Abstoßes verringert. Verkürzt man den Queue hingegen, so hat der Abstoß der weißen Kugel viel mehr Power. Genauso leicht ist es, den Anstoßwinkel der weißen Kugel vorzugeben. Zu diesem Zweck zieht man mit der Maus ein Fadenkreuz von der Mitte einer schematisierten weißen Kugel – unten rechts im Programmfenster zu sehen – auf eine neue Position. Diese Einstellungen gelten allerdings immer nur für einen Stoß und werden anschließend zurückgesetzt.

Poolster 1.0

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	James H. Clark, 46 Rivington Drive, Burscough, Ormskirk, L40 7RP, England
Preis:	14 £
Tip:	

Shareware-Lupe – Terroids

Materialschlacht im All

Und es gibt sie doch noch, die schnellen Ballerspiele für die DOS-Ebene. „Terroids" setzt Sie als letzte Hoffnung der Orbianer in ein gut bewaffnetes Raumschiff – ballern Sie die fiesen Xrimaner quer durch die ganze Galaxis.

Trauer ist angesagt in der gesamten Galaxis: Die Xrimaner ziehen marodierend von einem Sonnensystem zum anderen, bringen Planeten zur Explosion und entführen die Bewohner als Sklaven auf die eigenen Welten. Dieses Schicksal droht nun auch den Orbianern. Ihr Heimatplanet wurde jüngst gesprengt und die Xrimaner sind bereits dabei, die Bewohner zu versklaven und abzutransportieren. Ausgestattet mit einem der letzten Raumschiffe der Orbianer ist es nunmehr Ihre Aufgabe, die fiesen Aliens vom Himmel zu holen.

Das Horizontal-Scrolling Shoot`em-Up-Actiongame überzeugt durch eine fantastische 3D-Grafik mit vielen Rendering-Effekten und mit einem Parallax-Scrolling in mehreren Ebenen. Der Zerstörungstrip führt Sie dabei vom tiefen Weltraum in den Orbit eines Planeten hinein, findet seine Fortführung auf der Erdoberfläche und kumuliert zum Abschluß hin in einer Megastadt der bösen Invasoren – hier müssen Sie Ihre Leute mit Waffengewalt befreien. „Terroid" bietet neun starke Level und zwei Bonuslevel (nach Level 3 und 6) an: Hunderte von verschiedenen Aliens warten förmlich darauf, Sie zu bekämpfen.





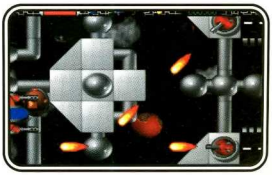
„Terroid" inszeniert eine wilde Materialschlacht im Weltall, bei der die Funken fliegen.

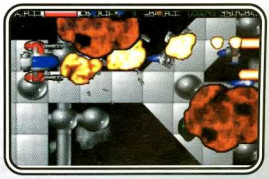
Jede Menge Power-Ups

Der Spieler fliegt bei „Terroid" mit seinem Raumschiff von links nach rechts in einen animierten Schacht hinein – die Feinde nähern sich von rechts. Für lang ausgetüftelte Strategieschachzüge bleibt keine Zeit, da der Bildschirm bereits nach einigen Sekunden von Aliens aller Art wimmelt. Da hilft nur noch Dauerfeuer und die ab und an gefeuerte Smartbombe, um die gigantische Übermacht zu dezimieren und die Xrimaner in ihre Schranken zu verweisen. Zum Glück verfügt der Spieler über ein Schutzschild, das sich bei jedem Feindkontakt von selbst aktiviert und so manche Karambolage glimpflich ablaufen läßt.

In den Trümmern der abgeschossenen Raumer bleiben viele plastische Power-Ups zurück, die durch Überfliegen aufgenommen werden. Diese erneuern die Schutzschilder, stärken die Waffenkraft oder fügen ein neues Leben zu den dreien hinzu, die man bereits beim Spielstart besitzt. Unbedingt vermeiden sollte der Spieler schwarze Totenköpfe, die wie Power-Ups aussehen, bei einem Kontakt aber sofort tödlich wirken.

„Terroid" bleibt spannend, weil sich die Formen und Angriffstaktiken der Aliens fortwährend ändern. Besonders tückisch sind die Bodenstellungen, die das eigene Raumschiff mit Lenkraketen oder Dauerfeuer unter Beschuß nehmen, selbst aber nur schwer zu vernichten sind. Regelrecht tückisch ist auch der Boß-Gegner am Ende eines jeden Levels, der etwa einemillionmal getroffen werden muß, bevor er explodiert.





Wer im Kampf gegen die Aliens selbst den kürzeren zieht, muß darauf hoffen, unterwegs ausreichend Dollar-Power-Ups eingesammelt zu haben: Für 50.000 Dollar kann der Spieler drei neue Leben kaufen und dort weitermachen, wo er „unterbrochen" wurde.

Terroids

System: DOS, VGA, Soundkarte
Autor: Michael Haar, Am Schützenholz 29, 29643 Neuenkirchen
E-Mail: michaelhaar@informatik.uni-oldenburg.de
Internet: http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~miha/terrhsc.html
Vertrieb: Lomax Software, Kettelerstr. 27, 48485 Neuenkirchen
Preis: 34,95 DM
Tip:

TZ-Alien Attack 1.0

Angriff aus dem All

Thomas Zeh (TZ-Minigolf) setzt mit „Alien Attack" sein erstes Weltraum-Ballerspiel in Szene. Das DirectX-Game überzeugt mit vielen Leveln, abwechslungsreichen Grafiken und trickreich angreifenden Aliens. Liebhaber eines guten Geschicklichkeitsspiels kommen voll auf ihre Kosten, Action-Freunde werden bei dem Spiel allerdings den besonderen Kick vermissen.



Klicken Sie auf das blaue Raumschiff, um das Spiel zu beginnen.

Streß total: Im Weltraum ist wieder einmal die Hölle los. Sie befinden sich mit Ihrem Raumgleiter gerade auf einem kleinen Routineflug durchs Sonnensystem, da fallen Ihnen auf einmal mehrere Stoßtrupps außerirdischer Angreifer auf, die auf dem Weg zur Erde sind – sicherlich nicht gerade mit freundlichen Absichten. Sie beschließen, das Feld von hinten aufzurollen und die Aliens per Laserbeschuß in die tiefsten Abgründe der Hölle zu bomben. Insgesamt 50 Stoßtrupps gilt es auf diese Weise zu vernichten, bevor die Gefahr endlich gebannt ist. In der Testversion stehen allerdings nur acht Level zur Verfügung, so daß Sie die extraterristrische Bedrohung erst in der Vollversion abwehren können.

Heute mal ein Ballerspiel

Der Berliner Programmierer Thomas Zeh ist in der deutschen Shareware-Szene längst kein Unbekannter mehr. Vor mehreren Jahren debutierte er mit mehreren Erotikspielen für Windows, die im Gegensatz zur Konkurrenz nicht nur nackte Mädels auf den Bildschirm holten, sondern auch ein starkes Spielmodul anboten. Im Anschluß legte Zeh mit seinem Familienspiel „TZ-Minigolf" einen echten Bestseller hin, der sich auch im Handel viele tausend Male verkaufte. Sein neuester Clou, von seinem neuen Domizil in Thailand aus geplant, nennt sich „TZ-Alien Attack". Das Spiel versucht, das unter DOS so beliebte Genre der Ballerspiele auch unter Windows wieder aufleben zu lassen. Zu diesem Zweck vertraut der Programmierer auf DirectX und viele grafische Finessen.

Aliens all over the world

Um den Spieler zu überzeugen, setzt „TZ-Alien Attack" in erster Linie auf Grafik und Animationen. In jedem einzelnen Level lädt das Programm eine neue, ausgefallene Hinter-





Der erste Level: Die Aliens kommen von allen Seiten.

grundtextur, die auf der Dateienebene übrigens als BMP-File vorliegt – Web-Designer könnten in Versuchung kommen, sich eine der tollen Texturen für die Gestaltung ihrer Homepage „auszuborgen".

Die Aliens erscheinen nicht in Form von Raumschiffen, sondern als pulsierende, sich drehende oder auf-und-ab-schwellende 3D-Körper, die sehr formschön aussehen und perfekt animiert sind. Als ernstzunehmende und gefährliche Gegner gehen die Kugeln, Polyeder und Quader allerdings nicht durch.

Das Raumschiff des Spielers findet sich – wie bei Ballerspielen à la „Phönix" und „Galactix" üblich – am unteren Bildschirmrand, kann aber mit den Cursortasten oder dem Joystick frei über den Bildschirm bewegt werden. Mit der <STRG>-Taste kann der Ballerfreund schießen, was das Zeug hält. Da die Laserkanone allerdings nur langsam nachgeladen wird, ist ein Dauerfeuer kaum zu bewerkstelligen – am besten nimmt man die Gegner einzeln aufs Korn.

Die Aliens nehmen in jedem Level nicht nur eine neue Form an, sondern formieren sich auch immer wieder auf eine andere Art und Weise. Auch die Angriffswellen, die geflogen werden, fallen in jedem Level anders aus. Mal schwirren die 3D-Körper kreuz und quer über den Bildschirm, mal stürzen sie einfach von oben herab, und dann wieder machen sie sich gezielt an die Verfolgung des Spielerraumschiffs, so daß nur noch die mutige Flucht das eigene Leben rettet. Genau diese Abwechslung der Angriffsflüge macht das Spiel für Geschicklichkeitsfanatiker zu einem echten Hit – schließlich muß man sich ständig eine neue Verteidigungstaktik einfallen lassen, um nicht vorschnell eins von fünf Leben zu verlieren.

Echte Freunde eines Ballerspiels werden bei „TZ-Alien Attack" leider Trauer tragen. Beim Abknallen der Aliens bleiben keine Powerups und Bonusgegenstände zurück, die ansonsten Schutzschild, Feuerleistung und Waffenvielfalt verbessern – so bleibt es denn beim dünnen Laser, der optisch und vor allem akustisch nicht viel hergibt. Joystickprofis monieren sicherlich auch das fehlende Tempo des Spiels. Der Schweiß bricht dem Spieler nur selten aus, weil es doch recht einfach ist, den Aliens aus dem Weg zu gehen. In diesem Sinne wird auch ein Boßgegner vermißt, der den allzu geschickten Spieler alle paar Level wieder aus seiner Lethargie reißt. Leider ist ein Abspeichern des Spielstandes nicht möglich, so daß man bei jeder neuen Partie wieder von vorn beginnen muß.

Turniermodus für Weltraum-Gladiatoren

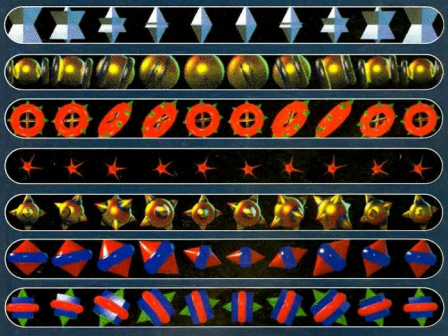
Sehr gelungen ist hingegen die Option, bereits in der Testversion ein spannendes Turnier einzuleiten. Bis zu vier Spieler können sich bei „TZ-Alien Attack" mit Namen anmelden, um es nacheinander mit den Finsterlingen aus dem All aufzunehmen. Allerdings läßt sich ein Highscore erst in der Vollversion speichern.



Der dritte Level: Faszinierend, die Formen der Aliens.



Der zweite Level: Die Aliens verfolgen gezielt das Raumschiff des Spielers.



7 x gegner?

TZ-Alien Attack 1.0

System: Windows 95, DirectX, Soundkarte, 256-Farben-Modus
Autor: Software Thomas Zeh, Wriezener Str. 41, 13359 Berlin
E-Mail: ThomasZeh@aol.com
Preis: 29,90 DM für Freischaltcode
Tip: ✌✌✌

Wild Ride 1.2

Surfen auf der grünen Welle

Überzeugte Surfer sind immer auf der Suche nach der perfekten Welle. Auf einem solchen meterhohen Brecher läßt es sich auch ohne Segel super surfen, selbst wenn es mehr als lebensgefährlich ist. In der Surf-Simulation „Wild Ride" kommt es zwar mitunter vor, daß der Wellenreiter vom Hai gefressen wird oder gegen eine Bohrinsel kracht – das „Game over" gilt hier allerdings nur bis zum nächsten Neustart.

Darauf hat die Welt gewartet: ein Surf-Simulator! „Wild Ride" schafft es in der Tat, das nasse Vergnügen am Abhang einer meterhohen Welle perfekt zu simulieren. Doch bevor es hinaus geht ins salzige Meer, gilt es bei „Wild Ride", einen Spielcharakter auszuwählen.



Auswahl der Spielfiguren.

Im ersten Teil des Spieles bewegt sich der angehende Surfer mit den Cursortasten am Strand entlang. Hier kann man die verschiedenen Hütten besuchen, in denen es in der Vollversion möglich ist, ein Turnier zu starten oder den Spielstand zu speichern. In der Shareware-Version sollte der Spieler lieber an dem kleinen Gartentisch Halt machen, an dem zwei Surfer Platz genommen haben. Mit der Leertaste ist



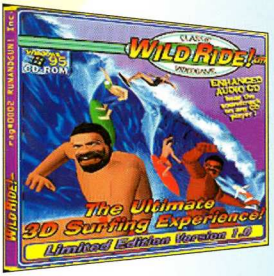
Surfen ist cool.

es möglich, wahlweise Lee, Jersey Slim, Groban oder Alan, Mrs. Natural, als Spielfigur auszuwählen. Dann erst geht es zum Meer, wo man den Surftrip mit einem Druck auf die Leertaste beginnt.

Surf as surf can

„Wild Ride" zeigt prompt eine animierte Riesenwelle, auf deren Kamm die Spielfigur paddelt. Mit der Leertaste wird der Surfer „losgelassen" und stürzt sofort das Wellental herunter. Jetzt gilt es, schnell zu sein, um den animierten Brettakrobaten mit den Cursortasten geschickt zu lenken. Schnellt er aus dem Wellental heraus, so verliert der Surfer seinen Schwung und geht unter – was fatal ist, wenn eine meterhohe Welle ihn anschließend minutenlang unter Wasser drückt. Surft man allerdings über die Wellenkrone hinweg, passiert das Gleiche – nach einem kurzen Flug durch die Luft macht es Platsch!

Natürlich ist es relativ einfach, das Wellental immer wieder hoch und runter zu surfen. Erschwerend kommen bei der Simulation allerdings die Bojen hinzu. Sie gelten als ziemlich harte Hindernisse, zu denen der Surfer besser keinen direkten Kontakt suchen sollte. Zum anderen



geben sie mit Pfeilen den Bereich vor, in denen der Spieler gefälligst mit seinem Brett zu bleiben hat. Kümmert man sich nicht um diese Vorgabe, so taucht urplötzlich der weiße Hai aus den Tiefen des Meeres auf und knabbert dem Spieler mehr als nur einen Arm ab. Bohrinseln, schwimmende Mülltonnen und unverhofft auftauchende U-Boote machen den 3D-Wassertrip auch sonst zu einem spannenden Ereignis.

Dreimal darf der Spieler „wassern" und somit ein Leben lassen. Dann aber beginnt der Surfer wieder am Strand und muß sich erneut ins warme Wasser stürzen. Profis ändern vor jedem neuen Trip die Voreinstellungen im Menü Cameras und lassen sich den Surf-Trip zur Abwechslung mal aus der Helikopter- oder aus der Satelliten-Perspektive anzeigen.



Der weiße Hai packt zu!

Wild Ride 1.2

System:	Windows 95, DirectX, Soundkarte, Highcolor-Modus
Autor:	Runandgun! Inc., 2241 S. Michigan Ave., Chicago IL 60616, USA
E-Mail:	tonygold@runandgun.com
Internet:	http://www.runandgun.com
Preis:	30,– $
Tip:	

Sexy Slots 1.0 Light

Rotierende Schenkel

40-MB-Version auf der Heft-CD

Man nehme ein paar Mädchenbilder, schneide sie in drei Teile und klebe sie auf die Rollen eines Einarmigen Banditen. Fertig ist „Sexy Slots", die wohl aufregendste Slot Machine der Welt.

Der Fotograf Hubertus Blume tourt bereits seit dreißig Jahren um die Welt, um die weiblichen Schönheiten dieser Erde auf Polaroid zu bannen – nackt und sexy, wie Gott sie geschaffen hat. Mit den Jahren sind dabei hunderttausende von hochkarätigen Bildern zusammengekommen, die nun in den Archiven auf Bewunderer warten. Um die erstklassigen Aufnahmen sinnvoll zu nutzen, werden sie bereits seit mehreren Jahren digitalisiert und auf CD-ROM gebrannt oder ins Internet gestellt. Von Blume-Bild gibt es bereits eine ganze Reihe erstklassiger Akt-CDs zum fairen Preis, die viele hundert Aufnahmen unter einer bunten und leicht zu bedienenden Oberfläche versammeln.

Der neueste Clou des Celler Fotografen sind allerdings erotische Spiele. Nach einem spielstarken Erotik-Kniffel und einer Sammlung aufregender Bildschirmschoner mit einschlägigen Aktaufnahmen nennt sich der aktuelle Hit „Sexy Slots" – ein Einarmiger Bandit mit sich drehenden Körperteilen der weiblichen Anatomie.

Sexy Slots 1.0 Light

System: Windows 95, Soundkarte
Autor: Blume Bild, Ostbruchweg 9, 29227 Celle-Osterloh
Internet: http://www.club.de
Preis: für alle Leser kostenlos, oder 30 DM für die Freischaltung der Profiversion
Tip: 🐰🐰🐰🐰

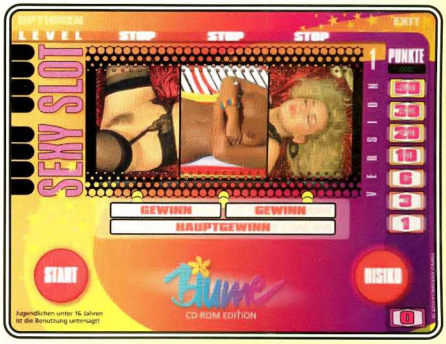
Zocken auf der Risikoleiter

Nach dem Aufruf der Win-95-Software wird der Startbildschirm geladen – mit Joanne als Titelmädchen. Per Pfeilbuttons scrollen Sie durch den Bestand der Blume-Girls, um deren Nacktfotos Sie im Spiel zocken. In der Lightvollversion stehen Ihnen Joanne, Sue und Sharon zur Verfügung, während Lilo und ihre Freundinnen erst mit einem Paßwort freizuschalten sind, das für 30 Mark hinzugekauft werden muß.

Nach der Auswahl eines Mädchens geht es per Mausklick auf *Start* weiter. Prompt wird die Oberfläche der Slot Machine geladen, die an eine Mixtur aus Einarmiger Bandit und deutschem Geldspielautomaten aus der Eckkneipe von nebenan erinnert. Auf drei Rollen sind Körperteile von verschiedenen Mädchen zu sehen – Hüfte, Oberkörper und Kopf. Klicken Sie mit der Maus auf den großen roten *Start*-Button, so beginnen sich die Rollen zu drehen. Wenn nach dem Stillstand der Rollen zwei der drei Teile korrekt zusammenpassen, so kann der Spieler einen kleinen Gewinn von einem Punkt einstreichen, während es bei allen drei Teilen einen Hauptgewinn mit 30 Punkten gibt. Alle Gewinne lassen sich auf der Risikoleiter noch einmal nach dem Doppelt-oder-nichts-Prinzip setzen – immer wieder, bis zum Verlust. Gute Zocker drücken die Risikoleiste bis auf den Maximalwert von 50 Punkten hoch und übernehmen den Gewinn anschließend aufs eigene Punktekonto.

Striptease inklusive

Schafft es der Spieler, trotz einem Punkt Einsatz pro Runde genug Punkte zu scheffeln, so werden auf der linken Bildschirmseite Ziffern von eins bis acht eingeblendet. Jede Ziffer steht für ein hochauflösendes Aktfoto, das sich per Mausklick auf die Zahl anzeigen läßt. Die einzelnen Aufnahmen werden mit steigender Ziffernzahl zunehmend schärfer, nur dauert es eben seine Zeit, bis man ausreichend Punkte zum „Einkaufen" beisammen hat. Ist einem das Spielglück einmal nicht gewogen, so darf man allerdings nicht noch einmal das zu Anfang freigegebene erste Bilder der Striptease-Serie laden. Da hilft nur noch ein Neustart der Software, um wieder ins Punkteplus zu gelangen.



Hupps. Da paßt nun gar nichts zusammen.

Nackte Tapeten

Erotik-Freunde sind ganz aus dem Häuschen: Ausgerechnet eine Frau hat sich mal etwas ganz besonderes ausgedacht, um das Arbeiten am Rechner ein bißchen aufregender zu gestalten: Mit den „Amazing Nude Wallpaper Tiles“ von Leona kann der Desktop erotisiert werden.



Unser Menüsystem zeigt Ihnen einen Überblick der erotischen Tiles und bindet sie auch gleich als Tapete in den Windows-Desktop ein.

Natürlich sind bereits sehr viele Anwender – in erster Linie Männer – auf die Idee gekommen, ein anregendes Pinup-Foto als Hintergrundmotiv in Windows einzubinden. So hat man ständig einen netten Blickfang vor Augen, der den Anwender mitunter davon abhält, während der Arbeitszeiten einzuschlummern.

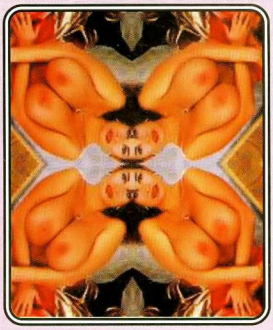






Viel interessanter als simple Pinups sind allerdings erotische Texturen. Diese winzigen, viereckigen Bilder werden mit dem Tile-Befehl in den Windows-Desktop eingebunden und dabei wie in einem Mosaik als Kopien immer wieder neben- und übereinander gestellt. Gute Tapetentexturen sind so konzipiert, daß die einzelnen Bildchen an allen vier Seiten nahtlos ineinander übergehen und in ihrer Gesamtheit ein großes Mosaikbild ergeben, in dem das kleine Einzelteil nicht immer sofort herauszupicken ist.

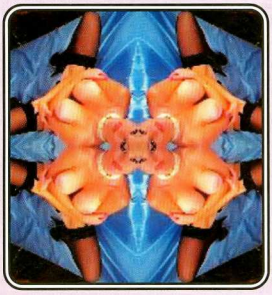
„Leona“ alias Lynda Fisher hat sich an die Aufgabe herangewagt, erste erotische Texturen zu entwickeln. Das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen. Ihre kleinen Bildchen in der Auflösung 200 x 200 Pixel zeigen allesamt dralle nackte Frauen, die sich in jeder nur erdenklichen Stellung über die Bilderfläche ausstrecken und zusammengesetzt eine ganze Orgienmannschaft nackter Damen auf den Bildschirm zaubern. Die Bilder wirken zwar sehr anregend, weil die abgebildeten Frauen üppig und sehr appetitlich aussehen. Trotzdem sind die einzelnen Bilder nicht ansatzweise pornografisch – viele Anwender müssen schon ganz genau hinsehen, um in diesem Windows-Hintergrundmuster überhaupt die einzelnen Girls zu entdecken. Am besten wirken die Texturen übrigens auf einem Desktop mit einer Mindestauflösung von 800 x 600 Pixel. Notfalls lassen sich die Motive aber auch mit Hilfe einer guten Bildbearbeitung verkleinern, so daß sie selbst im Windows-Standardmodus zur Wirkung kommen.

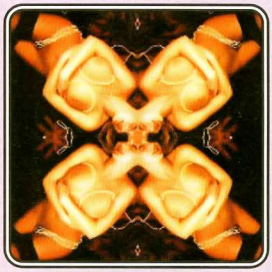


Jeden Monat neue Bilder

Leona präsentiert ihre selbst gebastelten Motive auf einer Web Site im Internet. Wer das Glück hat, einen eigenen Internet-Zugang zu besitzen, der kann derzeit etwa 40 Bilder im JPEG-Format betrachten und per Mausklick auch gleich auf die eigene Festplatte ziehen. Noch besser – in jedem Monat kommt etwa ein Dutzend neuer Bilder hinzu, so daß die Versorgung mit neuem Bilderstoff so schnell nicht abreißt.

Mit Genehmigung der Künstlerin präsentieren wir Ihnen die Bilder der Web-Site – schon ins BMP-Format konvertiert – auf der Heft-CD, ergänzt um 24 nagelneue Tiles, die wir exklusiv für unseren Bericht aus Schottland erhalten haben – diese speziellen Typemania-Bilder wird es auch im Internet nicht geben.





Wem die 60 Tiles auf unserer Heft-CD nicht ausreichen, der läßt sich bei Leona auf eine Liste setzen. Die Schottin plant derzeit eine CD-ROM mit 2000 Erotik-Texturen und drei Windows-Spielen, die für zehn englische Pfund oder 15 US-Dollar verkauft werden soll. Da der Silberling in einer recht kleinen Auflage produziert wird, kann der Verkauf nur für die Kunden garantiert werden, die sich per E-Mail-Vorbestellung ein Exemplar gesichert haben.

Wie binde ich die Bilder ein?

Unter Windows 95 ist es ganz einfach, die einzelnen Tiles als Hintergrundtapete in den Desktop einzubinden. Wichtig ist nur, daß die Bilder vorher als BMP-Files direkt von der Heft-CD in das Windows-Verzeichnis kopiert werden.

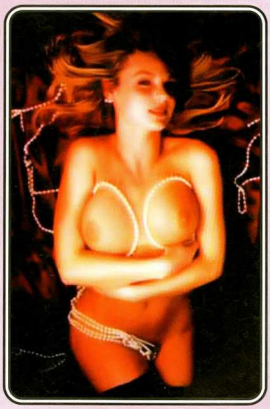
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle des Desktops, um ein Popup-Menü zu öffnen. Wählen Sie hier den Befehl Eigenschaften und wechseln im nun geladenen Konfigurationsfenster in die Ebene Hintergrund. Die verfügbaren BMP-Bilder im Windows-Verzeichnis werden im Feld Hintergrundbild gelistet. Die erotischen Texturen heißen CS1.BMP bis CS24.BMP bzw. ANWT1.TIF bis ANWT36.TIF. Als Einzelgänger geht das Bild BI22.BMP durch.

Markieren Sie eines der Bilder und schalten die Option Anzeige – Fläche ein, um die Texturen als Mosaik auszulegen. Drücken Sie anschließend den Button Übernehmen, um die Änderung durchzuführen. Sie werden sich wundern, wie intensiv und sexy die Texturen wirken, wenn sie erst einmal gekachelt werden.

Fantasievolle Anwender nutzen die Motive nicht nur zur Verschönerung des Desktops, sondern auch als Hintergrund für selbst geschriebene Programme oder etwa als Tapete für die eigene Homepage im Internet. Um die Bilder allerdings im Internet als Texturen verwenden zu können, müssen sie im JPEG-Format vorliegen. Wir haben die JPEG-Versionen deswegen im Archiv JPEG.ZIP zusammengefaßt, das aus unserem Menüsystem heraus per Buttondruck auf die Festplatte kopiert und dabei entpackt werden kann. Mit dem HTML-Befehl kann eine der Texturen dann als Tapete in eine Web-Seite integriert werden.







Vorschau aller Bilder

Wir haben alle 60 Bilder auf der Heft-CD in ein einfach zu handhabendes Menüsystem eingebunden. Sobald ein Dateiname im Menü 60 x erotische Texturen markiert wird, zeigt eine Vorschau das entsprechende Bildmotiv an, das sich mit Hilfe des Buttons Vollbild auch in der Originalauflösung sichten läßt. Der Button In Zwischenablage kopieren legt das Motiv ins Clipboard, während der Button Drucken das Motiv auf dem angeschlossenen Standarddrucker ausgibt. Mit dem Button Als Windowshintergrund nutzen kann ein Bild auch gleich auf die Festplatte kopiert und als Tapete in Windows eingebunden werden – allerdings nur mittig. Da muß man dann eben noch auf Anzeige – Fläche umschalten.

Möchten Sie die BMP-Bilder manuell auf die Festplatte kopieren, so finden Sie die Files auf der Heft-CD im Verzeichnis: \SPLAY6\VOLLVERS\EROTICTI vor.

Über 60 sexy Texturen auf der Heft-CD

Amazing Nude Wallpaper Tiles

System: Windows 95, Highcolor-Modus, Soundkarte
Autor: Lynda Fisher, Schottland
E-Mail: leona@dial.pipex.com
Internet: http://dspace.dial.pipex.com/town/avenue/pr29/sexytiles.html
Preis: für alle Leser kostenlos
Tip: ✌✌✌✌✌

100 x Nackte Akte

Untern Rock geschaut

Kein Erotik-Special ohne Pinups! Damit Freunde schöner Akte voll auf ihre Kosten kommen, haben wir uns nicht lumpen lassen. Auf der Heft-CD finden Sie einhundert digitalisierte Nacktbilder vor, die mit dem beiliegenden Bildbetrachter „FastView“ in Rekordzeit auf den Bildschirm geholt werden.

Gern schaut jeder Mann zu, wenn sich die junge Frau im Werbefernsehen minutenlang mit dem neuesten Seifenschaum einschmiert – nackt. Die Lust am Spannen scheint zumindest bei den Männern genetisch bedingt zu sein. Kaum in die Pubertät gekommen, reichen fortan ein Paar blanke Brüste oder ein knackiger Frauenpo vollkommen aus, um den Puls von jedem männlichen Wesen zwischen 13 und 99 Jahren bedingungslos in die Höhe schnellen zu lassen.



Bild Nummer 7 – Im Programmfenster von „FastView“.

Wer sich die Schaulust auf weibliche Körper eingestanden hat, tut alles nur erdenkliche, um den ständig zwickenden Augenreiz zu befriedigen. Der „Playboy“ wird angeschafft, und jedes Plakat auf dem Weg zur Arbeit wird genauestens untersucht – es könnte ja ein Mädchen mit nacktem Oberkörper abgebildet sein. Anna Nicole Smith wurde schließlich auch auf einem Werbeplakat entdeckt, bevor sie sich in der Welt dickste Praline verwandelte.

Männer mit einem Computer nutzen natürlich ganz andere Kanäle, um sich mit dem neuesten Stoff zu versorgen. Insbesondere im Internet halten die verschiedenen Web Sites Millionen gescannter Fotos parat, die sich per Mausklick auf den Bildschirm holen lassen: Das ist Spannen mit Hilfe und zur Freude der Telekom.

Beliebt sind bei den gierigen Bilder-Spannern auch diverse CD-ROMs, die im Rahmen einer Slideshow ein digitalisiertes Erotikbild nach dem anderen auf den Monitor holen. Wie solch eine Erotik-CD beschaffen sein kann, zeigen wir Ihnen gern auf der Heft-CD – hier finden Sie einhundert sauber gescannte Mädchenaufnahmen in 256 Farben vor. Um dieses aufregende Bilderarchiv zu sichten, stellt Ihnen der Verlag den Bildbetrachter „FastView“ für Windows als kostenlose Vollversion zur Verfügung – er kann direkt aus unserem Menüsystem heraus aufgerufen werden.



Die schönen Kehrseiten des Lebens.



Die schönste Nebensache der Welt

„FastView“ ist ein Bildbetrachter, der automatisch alle Bilder im Verzeichnis BILD256C auf der Heft-CD aus-





liest und sie nacheinander auf den Monitor holt.

Nach dem Programmstart drükken Sie den Button >, um das erste Bild zu laden bzw. das jeweils nachfolgende Motiv auf dem Bildschirm holen. Mit Hilfe der Taste < können Sie im Bilderbestand auch einzeln wieder zurückblättern, wenn Sie sich ein besonders gelungenes Bild noch einmal anschauen möchten. Mit >> und << blättern Sie gleich um zehn Bilder vor oder zurück. Das macht durchaus Sinn, da die 100 Fotos auf der Heft-CD sich aus mehreren Serien zusammensetzen und jeweils etwa zehn Fotos die Aufnahmen von ein und derselben Frau aus verschiedenen Kamerawinkeln zum besten geben. An den Anfang oder das Ende der Bilderschau gelangen Sie übrigens mit den Buttons |< und >|.

Sollte beim Betrachten der wirklich aufregenden Bilder die beste aller Ehefrauen oder – noch schlimmer – der eigene Chef unverhofft das Arbeitszimmer betreten, so hilft der plakativ angebrachte BOSS-Knopf hoffentlich dabei, das Programmfenster ganz schnell verschwinden zu lassen, bevor es zum Eklat kommt.

Wer die Bilderschau hingegen entspannt und zurückgelehnt im Schreibtischstuhl geniessen lassen möchte, der schaltet die Slideshow oder die Special-Slideshow ein. Die normale Slideshow lädt alle fünf Sekunden ein neues Bild, während das Special sich weder an die Reihenfolge der Einzelbilder noch an die vorgegebene Dauer der Anzeige hält – hier weiß man nie, was den Betrachter gleich erwartet, was viele Zuschauer als besonderen Kitzel werten. Die Verweildauer der Fotos in der normalen Slideshow läßt sich übrigens im Dialog der Setup-Funktion justieren.

Sollten Sie Geschmack an den Erotikfotos gefunden haben, so empfehlen wir Ihnen, einen Blick in unser Schwestermagazin HOT CDs zu werfen. Das Heft erscheint zweimonatlich mit 48 Seiten und Heft-CD. Die HOT CDs beschäftigt sich ausschließlich mit der digitalen Erotik und bietet auf jeder Heft-CD über 700 neue Aktaufnahmen.





Die Fernbedienung von „FastView" hilft dabei, ein Bild nach dem anderen zu laden oder eine Slideshow zu starten.





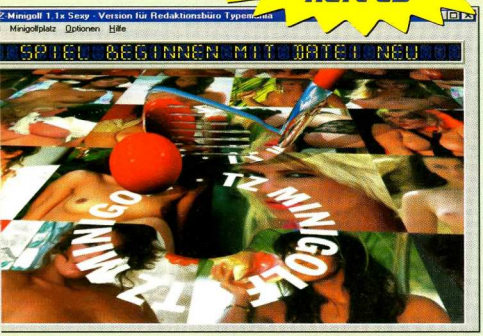




100 x Nackte Akte

System: Windows 3.1, Soundkarte
Autor: Publish Verlag
Preis: für alle Leser kostenlos
Tip: 🐰🐰🐰🐰🐰

55-Megabyte-Version mit neuen Bahnen auf der Heft-CD



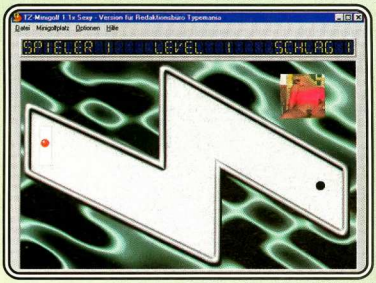
TZ-Minigolf Sexy 1.1 Light

Minigolf mal anders

Beim erotischen Minigolf ist für so manchen Spieler nicht das Putten der Hauptspaß, sondern die Belohnung nach dem erfolgreichen Einlochen. Wer gut genug golft, wird nämlich zwischen den einzelnen absolvierten Bahnen mit einem heißen Nacktfoto erfreut.

Das Windows-Spiel „TZ-Minigolf" gehört zu den beliebtesten Familienspielen, die es derzeit auf dem Shareware-Markt gibt – ein echter Bestseller. Der Berliner Autor Thomas Zeh hat es sich aber nicht nehmen lassen, auch noch eine spezielle Version zu programmieren.

Die Sexy-Variante der Minigolf-Simulation wartet in unserer Light-Version mit 16 von insgesamt 36 Bahnen auf – dabei wird ein Teil der Bahnen aus dem neuen Minigolf-Set 2.0 bestritten, der bislang noch nicht in der Sexy-Version verfügbar war. Somit feiern wir in diesem Heft Premiere – diese spezielle Light-Version ist an anderer Stelle noch nicht verfügbar. Wer Lust hat, ein wenig die Bälle rollen zu lassen, meldet sich mit maximal drei weiteren Mitspielern zu einem heißen Turnier an. Nach der Eingabe der Namen wird bahnenweise gespielt – ein Wechsel der Golfschläger findet demnach immer dann statt, wenn ein Spieler eine Bahn vollständig abgeschlossen hat.



Der erste Level ist noch ganz einfach zu absolvieren.

Wie wird gespielt?

Der Golfball klebt zu Beginn eines neuen Levels noch am Mauszeiger fest und muß innerhalb einer rechteckigen Markierung abgelegt werden – das ist das Start- oder Abschlagefeld. Fortan sieht man eine dünne Linie zwischen Ball und Mauszeiger. Mit ihrer Hilfe geben Sie zum einen den Abschußwinkel und zum anderen die Abschlagkraft vor. Ein weiterer Mausklick schlägt den Ball ab, und er kullert perfekt animiert über die Oberfläche der Bahn – über die Soundkarte sind dabei die passenden Geräusche zu hören.

Die Bahnen selbst werden vom Programm dreidimensional aus der Vogelperspektive gezeigt, so daß Sie ständig alle Bereiche des Parcours im Auge behalten können. Mitunter muß man die Augen sogar etwas zusammenkneifen, um tückische Mulden und kaum zu überwindende Hügel voneinander unterscheiden zu können. Viele Holzbarrikaden, verwinkelte Bahnenbanden und diverse Transmitter machen das schnelle Einlochen auch sonst zu einem wahren Kunstakt.

Wer es schafft, seinen Ball innerhalb von nur sechs Schlägen zu versenken, der darf sich zwischen den Bahnen ein hochauflösendes Aktfoto auch mit der digitalen Lupe – anschauen und anschließend neu motiviert den nächsten Level angehen. Je weniger Schläge der Spieler benötigt, umso aufregender ist übrigens das vorgeführte Foto. Wer mehr als sechs Schläge benötigt, hat leider versagt, bekommt den siebten Schlag noch als Strafe angezählt und muß auf seine erotische Belohnung verzichten.

Nach Abschluß der 16 Bahnen wird Bilanz gezogen: Der Spieler mit den wenigsten Punkten hat gewonnen und kann seine Freunde zu einem Rematch herausfordern. Und wer auf den Geschmack gekommen ist, der kann die Lightversion mit einem eingekauften Paßwort gleich zur Profiversion mit 36 Bahnen freischalten lassen.

TZ-Minigolf Sexy 1.1 Light

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Thomas Zeh, Wriezener Str. 41, 13359 Berlin
Preis:	für alle Leser kostenlos, oder 29,90 DM für die Freischaltung der Profiversion
Tip:	

Neue Sexy-Shareware

Erotik von A bis W



Bikini Savers

Die besten erotischen Shareware-Programme möchten wir Ihnen nicht vorenthalten. Sollten Sie Spaß an diesen ganz speziellen Genre-Spielen haben, dann kommen Sie in dieser Ausgabe der „SharePlay“ voll auf Ihre Kosten.

Are you ready for love?

Win 3.1. Dieses kleine Spielchen hilft Männlein und Weiblein, am Abend zueinander zu kommen. Drücken beide nacheinander auf eine Art Bereitschaftsknopf, so sind sie wohl mal wieder reif für die Liebe. Ab in die Kiste.

Beautiful Nudes Screensaver

Win 3.1. Der Bildschirmschoner holt abwechselnd fünf schöne Mädchen auf den verdunkelten Desktop.

Bikini Savers 1.1

Win 95. Heiliger, hilf: Knapp bekleidete Bikinigirls werden von diesem Schoner zu einer Slideshow zusammengestellt.

Get the Girl

Win 3.1. Lustiges Flirtspiel im Comicstil. Baggern Sie per Tastendruck, was das Zeug hält, und versuchen dabei, das Herz der virtuellen Maid zu erobern.

Giny Screen Saver

Win 95. Giny zieht sich in dieser Animation immer wieder von neuem bis auf die Haut aus. Bildschirmschoner.

Girls & Poker 2.0

Win 3.1. Sie spielen Draw Poker und müssen häufiger gewinnen als Ihre aparte Gegnerin. Wenn sie verliert, zieht sie sich nach und nach aus.

Jennifer's Sexy Video Poker 2.0a

Win 3.1. Bei diesem Pokerspiel werden keine Nacktfotos gereicht – obwohl der Name es vermuten läßt. Vielmehr betört Jennifer die Zocker mit ihrer erotischen Stimme.

Jigsaw Babes 1.0

Win 3.1. Mehrere Mädchenbilder werden von der Software in beliebig viele Puzzlesteine zerlegt. Anschließend ist es das Pläsier der Spieler, die Mädchen wieder neu zusammenzusetzen.

Jigsaw Glamour 1.0

Win 95. Zerlegen Sie hübsche Mädchen in mehrere hundert Puzzleteile und setzen Sie die Schönen anschließend wieder zusammen.

Naivete Water Colors

Win 3.1. Bildschirmschoner. Mit Wasserfarben gemalte Erotik-Bilder werden abwechselnd geladen.

RubbaDub 1.0

Win 95 Bildschirmschoner. Buntgerenderte Kondome fliegen über den Bildschirm.

She Screen Saver

Win 95. Nackte Frauen tanzen über den Bildschirm – leider nur in der gerenderten Form und nicht im Original. Bildschirmschoner.

SoHot Screen Saver

Win 95. Safe Sex is hot Sex – mit dieser Botschaft schwebt ein gigantisches Kondom über den Bildschirm. Bildschirmschoner.

Strippoker 2.20

Win 3.1. Die Mädchen, gegen die Sie beim Strippoker antreten, sind nicht ohne. Sie zocken in der Regel besser als der Spieler, und legen nur dann ihre Kleidung ab, wenn Sie wirklich ein gutes Blatt in der Hand haben.

T-Buddy's Swim Suit Saver 95

Dieser Bildschirmschoner für Windows 95 lädt nacheinander die Fotos von bildschönen Strandmiezen auf den Bildschirm.

Video Strip Poker 2.56

Win 3.1. Einfaches Strip-Pokerspiel mit wenigen Fotos.

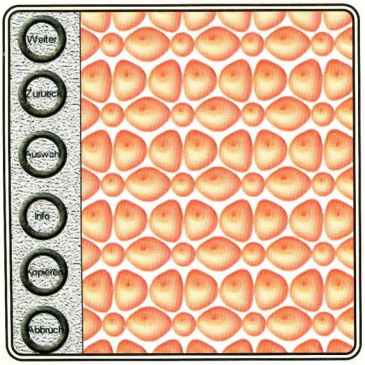
Win Sensual Jack

Win 95. Bei diesem Blackjack-Spiel kann der Spieler seinen Gewinn gleich wieder setzen, um jugendfreie Erotikbilder freizuschalten.

Wer ein bißchen mehr Pepp in seine selbstgestrickte Homepage im Internet hineinbringen möchte, der braucht unseren „Button Butler II Sexy". Diese Light-Vollversion enthält bereits 40 aufregende 3D-Knöpfe und 15 Texturen, die jeder Leser frei verwenden kann.

Button Butler II Sexy Light

Busen ohne Blusen



Holla – jede Menge Brüste lassen sich auf dieser ungewöhnlichen Textur entdecken.

Heutzutage ist es gar nicht mehr so schwer, eine eigene Homepage ins Internet zu stellen. Viele Provider wie CompuServe, AOL oder T-Online bieten ihren Mitgliedern ausreichend Raum auf den ans Internet angeschlossenen Großrechnern. Außerdem ist es möglich, Platz auf einem neutralen Server zu mieten – mit einer ganz eigenen Adresse wie etwa http://www.IhrName.de. Oder Sie versuchen ganz frech, Speicherplatz zu schnorren und ganz und gar umsonst zu bekommen – auch für diesen Zweck gibt es bereits recht viele Anlaufstellen im Netz aller Netze *. Vor allem erotische Angebote locken die ruh- und rastlosen Web-Surfer auf die Homepages der Anwender und lassen hier den installierten Pagehit-Counter heißlaufen. Um im Interesse einer großen Besucherzahl einen heißen Erotik-Cocktail zu präsentieren, benötigt man allerdings mehr als nur ein paar gescannte Nacktfotos und eine nette Idee – es fehlen noch die passenden Accessoires.

Der „Button Butler II Sexy" stellt Web-Designern eine große Anzahl 3D-Knöpfe und Hintergrundtexturen fürs Netz zur Verfügung. Insbesondere die 3D-Knöpfe sind von großem Interesse, da man sie sehr gut als Image-Maps verwenden kann, um „clickable" Links auf weiterführende Seiten zu setzen.

Nackte Mädels auf Leopardenfell

Im Programmfenster der erotisierten Version des „Button Butlers" lassen sich sowohl die Buttons als auch die Hintergrundbilder ganz einfach am Bildschirm sichten. Bei den Buttons hat Entwickler Robert Mundt übrigens jeweils acht zu einem stimmigen Set zusammengefaßt. Die einzelnen 3D-Knöpfe mit Leopardenfell-Motiv oder in Form einer lasziv knienden Dame tragen dabei stets das gleiche Motiv, aber eine unterschiedliche Beschriftung. Die Buttons sind mit den folgenden Schlagwörtern ausgestattet: „Ende", „Zurück", „Abbruch", „Weiter", „Info", „Pause", „Stop" und „Start". Die einzelnen 3D-Knöpfe lassen sich sogar anklicken und ändern dabei kurz ihr Erscheinungsbild. Möglich wird diese Animation dank zwei getrennter Bilddateien, die kurz nacheinander geladen werden.



Der „Button Butler II" wartet mit erotischen 3D-Buttons und Texturen fürs Internet auf.

Um die einzelnen Bilder zu verwenden, lassen Sie ein ZIP-Archiv aus dem Menü der Heft-CD heraus auf die Festplatte in ein beliebiges Verzeichnis kopieren und dabei entpacken. Profis setzen die Motive übrigens nicht nur im Internet ein, sondern verwenden sie auch zum Programmieren eigener Anwendungen, Menüsysteme oder Präsentationen – mit dem geeigneten Multimedia-Autorensystem ist dies auch Laien möglich.

Die Lightversion von „Button Butler II Sexy" enthält 40 3D-Knöpfe und 15 Hintergrundtexturen. In der Profiversion verdoppelt sich die Anzahl des Bildmaterials. Hinzu kommen in der Vollversion noch diverse „Rohlinge", also Blankobuttons ohne Beschriftung.

* Wir verweisen an dieser Stelle auf das Sonderheft „Internet Online Spezial 3/97", das Mitte September erscheint und sich dem Thema „Schnorren im Internet" verschrieben hat.

Button Butler II Sexy Light

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Softwareentwicklung Robert Mundt, Breite Straße 9, 14199 Berlin
E-Mail:	getmund@berlin.snafu.de
Preis:	für alle Leser kostenlos, oder 39 DM für die Profiversion
Tip:	✌✌✌

Haben Sie eine Ausgabe von SharePlay versäumt?





Kein Problem, denn nebenstehende Hefte können Sie – solange der Vorrat reicht – bei uns nachbestellen*:

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







Und so wird's gemacht: Kreuzen Sie im linken Coupon bitte die gewünschten Hefte an und tragen Sie Ihre Adresse ein. Ganz wichtig: Ihre Unterschrift, mit der Sie uns eine einmalige Ermächtigung zum Einzug des Rechnungsbetrags erteilen. Im Lastschriftformular tragen Sie Ihren Namen, Ihre Bankverbindung und den Rechnungsbetrag ein. Den Rechnungsbetrag ermitteln Sie so: Pro Heft DM 16,90 zzgl. einmalig DM 3,- für Porto und Versand. Auch wenn Sie mehrere Hefte auf einmal bestellen, werden insgesamt nur DM 3,- für Porto und Versand fällig.
Dann schneiden Sie den Coupon und das Lastschriftformular bitte genau entlang der gestrichelten Linie aus (wichtig für maschinelle Verarbeitung) und senden beides an **Publish Verlag GmbH, Körnerstraße 34, 76571 Gaggenau.** Wir versenden Ihre Bestellung gleich am Tag des Eingangs.

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

- ☐ **SharePlay 1/97**
- ☐ **SharePlay 2/97**
- ☐ **SharePlay 3/97**
- ☐ **SharePlay 4/97**
- ☐ **SharePlay 5/97**

Vorname _____

Name _____

Straße, Nr. _____

PLZ/Ort _____

Datum _____

Unterschrift _____

Lastschrift

662 900 00

VOLKSBANK BADEN-BADEN · RASTATT EG

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

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

Konto-Nr. des Zahlungspflichtigen

Bankleitzahl

Bei (Kreditinstitut)

Betrag: DM, Pf

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

noch Verwendungszweck

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

PUBLISH VERLAG GMBH

Konto-Nr. des Zahlungsempfängers

3048590405 1

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

05H

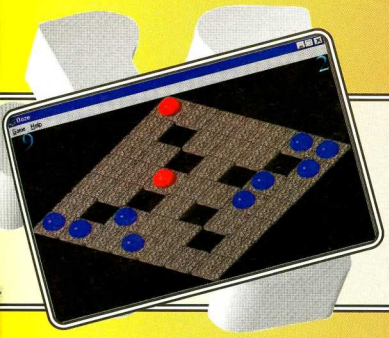
Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln

Die Zeitschrift für Musikbegeisterte...



...ab 26. 9. im Handel!

Der Programmteil: 30 Top-Games



Spiele kompakt

Der Herbst naht, und viele Programmierer stellen frohen Mutes ihre neuen Spiele vor, die sie während des Sommers in den Rechner gehackt haben. In dieser Ausgabe der SharePlay können wir Ihnen deswegen wieder besonders viele Top-Spiele vorstellen. Bevor die Games im Internet vergammeln und digitalen Staub ansetzen, haben wir sie auf die Heft-CD überspielt und stellen sie auf den folgenden Seiten ausführlich vor.







AArrrggh! – The Pirate Game 1.1 – Strategiespiel mit der schwarzen Augenbinde
C-Dogs 1.0 – Ballerspiel in 3D
Comet Busters! 1.3 – 3D-Umsetzung des Klassikers Asteroids
Cybersphere Demo – Farbenprächtiger Breakout-Clone
Explosive – Geschicklichkeitsspiel
Farocar – Sokoban-Umsetzung mit vielen Extras
Fortune Teller 1.7 – Persönliche Zukunftsvorhersage
Hollywood Mogul Trial – Das virtuelle Filmstudio
Katharsis 1.0 – Unterwasser-Ballerspiel
Kniffel95 2.0 – Buntes Kniffel-Würfelspiel
Kyodai 2.0 – Buntes Freeware-Mahjongg
Mao – Trickreiches MauMau-Kartenspiel
Montana – Tüftelige Kartenpatience
Mordor II: Darkness Awakening 0.97 – 3D-Fantasyspiel
Mount Sunflower Solitaire 1.0 – Kartenpatience von Randy Rasa
NS-Tower 2.5 – Hüpfspiel für Tüftler
Ooze 1.0 – Buntes Strategiebrettspiel
PixM – Tiles of Trouble 1.0 – Memoryspiel
Pretty Good Solitaire 97 – Über 120 Kartenpatiencen
Pyramid Deluxe Solitaire 1.02 – Kartenpatience von Randy Rasa
Racing in the Wind (Sailing) 1.0 – Segelregatta
River Run – 3D-Weltraum-Ballerspiel
SimJack 3.00 – Blackjack-Simulation
Skat 4.06 – Deutschsprachige Skat-Simulation
Solar Vengeance 3.0 – Strategiespiel im Weltraum
Space Rocks 3D 1.2 – DirectX-Umsetzung von Asteroids
WinCraps 3.6 – Buntes Casino-Würfelspiel
WinSwim 3.2 – Umsetzung des Kartenspiels „Schwimmen"
Wyvern Studio Solitaire – Kartenpatience mit ungewöhnlicher Grafik
Zahl 49 – Memory für Fortgeschrittene



Arrrggh! - The Pirate Game 1.1

Klar zum Entern!

Mit der letzten Brise Wind gleitet das Piratenschiff in den geschützten Hafen einer kleinen Insel hinein. Kurz darauf grollt Kanonendonner und fliegen gußeiserne Kugeln durch die Luft. Der Kampf muß unbedingt gewonnen werden, denn es stehen viele Fässer Gold auf dem Spiel.



Das Piratenspiel macht aus dem Spieler einen skrupellosen Freibeuter der Meere.

Bis zu sechs Spieler beteiligen sich am Fantasy-Piratenspiel „Arrrggh!". Für sie gilt die Aufgabe, möglichst viele Schiffe zu bauen, sie mit einer Mannschaft zu besetzen und anschließend in See zu stechen, um Inseln zu erobern und um die Gegner kielzuholen.

Bereits die Vorbereitungsphase des spannenden Spiels hat es in sich. Alle Mitspieler können sich für eine Piratenrasse entscheiden. Die Elven etwa bauen besonders schnelle Schiffe, können aber nicht so viele Piraten auf ihnen unterbringen. Die Giganten bauen da schon größere und kampfstärkere Schiffe, die sich allerdings in einem Zug nicht sehr weit fortbewegen können. Besonders beweglich sind die Schiffe der Zauberer, die sich an jede beliebige Stelle im Spielplan „beamen" können – leider explodieren die Schiffe bei jedem zweiten Transfer.

Hat sich der Spieler für eine Rasse entschieden, kann er sein Gold verwenden, um Schiffe, eine Piratenmannschaft und Minen zu kaufen. Sobald die Schiffe auf dem Plan abgelegt sind, kann es gleich losgehen: Jedes Schiff verfügt über eine bestimmte Anzahl Bewegungspunkte, die sich per Mausklick einsetzen lassen. Bei der Planung der Schiffsroute stehen die Inseln im Vodergrund, die auf dem Spielbrett verteilt sind. In der Regel kann der Spieler gleich im allerersten Zug mehrere Inseln erreichen. Im nächsten Spielabschnitt kommt es dann zur Vereinnahmung der Ländereien. Leere Inseln werden ohne Widerstand gekapert, bei bewohnten Inseln kann es zum Kampf kommen, wenn die Bewohner etwa keine Elfen oder Menschen mögen. Für jede gekaperte Insel gibt es neue Goldsäcke, die sofort in neue Schiffe, Piraten und Minen investiert werden. Es dauert nicht lange, und schon stehen die ersten Konfrontationen mit den Mitspielern auf dem Plan – das Ergebnis einer Schlacht ist dabei abhängig von der Anzahl der Piraten an Bord.

Das Piratenspiel wird in Runden gespielt. Ein kurzes Spiel geht über sieben Runden, ein langes über 20. In der Vollversion des erfrischend neu konzipierten Brettspiels gibt es viele neue Inselkarten, fünf weitere Piratenspezies und einen Map-Editor.

Arrrggh! - The Pirate Game 1.1

System: Windows 3.1, 256-Farben-Modus, Soundkarte
Autor: Lost Shaker Productions, Inc., 317 S. Division, Suite 45, Ann Arbor, MI 48104, USA
Preis: 39,95 $
Tip:

C-Dogs 1.0

Monsterjagd

Bewaffnet mit Maschinenpistole, Flammenwerfer und Molotow-Cocktail zieht der Spieler aus, um finstere Monster und fiese Aliens aufzuspüren. Das Ziel ist bei dem 3D-Shooter schnell formuliert: „Sobald es sich bewegt, schieß es ab."



Bei C-Dogs können Sie das Hirn ruhig abschalten. Die Aufgabe ist es ganz allein, allen Monstern auf dem Schirm das Licht auszupusten.

Letztenendes läuft es doch immer wieder auf das gleiche heraus: Irgendwo auf der Welt brechen übel aussehende Monster aus der Erde oder entschließen sich grimmige Aliens dazu, eine Invasion aus dem Weltraum zu starten.

In diesem Fall bleibt für Diplomatie keine Zeit, und die Waffen werden geschultert. Das Spiel „C-Dogs" zeichnet genau diese beiden Szenarien nach und bittet den Spieler, unter den Monstern und Aliens aufzuräumen. Nachdem sich der Held des Spieles in der Waffenkammer ausgerüstet hat, kann es losgehen. Maximal drei Waffen darf die Spielfigur mit in den 3D-Parcours nehmen, der aus der Schrägdraufsicht gezeigt wird.

Mit gezücktem Messer, geschulterter Maschinenpistole, angelegtem Flammenwerfer, entsicherter Schrotflinte, bereitgehaltenen Granaten und Splitterbomben, angezündeten Molotow-Cocktails und Dynamitstangen oder mit geschärften Minen zur Hand kann eigentlich gar nichts mehr schiefgehen.

Im Parcours kann der Spieler immer nur einen kleinen Ausschnitt des Levels überschauen. Da wundert es niemanden, daß sich die Monster häufig geschickt anschleichen, um dann mit einem Mal brüllend und waffenschwingend auf die C-Dogs-Figur zuzurasen. Am besten wappnet sich der Spieler auf diese Momente mit der richtigen Waffe. Die Schrotflinte streut ihre Kugeln zwar recht weit, haut aber ein angreifendes Monster nicht so schnell von den Füßen. Da sind Flammenwerfer oder die berüchtigte „Sniper Gun" schon eher die gefragten Kaliber.

Die einzelnen Level scrollen über mehrere Bildschirmseiten und bieten Action pur. Wer etwas für Ballerspiele übrig hat, wird auf seine Kosten kommen. Freilich kann das doch recht simpel gestaltete Ballerspiel nicht mit den bekannten 3D-Shootern à la „Outlaws" und „Hexen" mithalten. Dafür läuft „C-Dogs" aber bereits auf einfachen DOS-Rechnern.

C-Dogs 1.0

System: DOS, VGA, Soundkarte
Autor: Ronny Wester, Ostbergahjden 8, 1tr, 125 73 Olvsj, Schweden
E-Mail: ronny@rat.se
Preis: keine Angabe
Tip:

Comet Busters 1.3

Meteoriten-Alarm



Mist, verflogen! Einmal falsch abgebogen in der Galaxis und schon hängt man auf Stunden im tödlichen Meteoritengürtel fest. So ergeht es jedenfalls dem Spieler, der sich in „Comet Busters" seinen Weg zur Erde freischießen muß.

Meteoriten abschießen? Das habe ich doch schon einmal gehört? Richtig. Damals, lange Jahre ist es her, stand das Konsolenspiel „Asteroids" ganz hoch im Kurs der Spielhöllengänger.

„Comet Busters" greift die alte Idee noch einmal auf und entwickelt sie auf dem aktuellen Stand der Technik weiter. Sobald das Spiel beginnt, findet sich der Spieler zusammen mit seinem plastisch gezeichneten Raumschiff mitten im dunklen Weltall wieder. Von allen vier Seiten nähern sich graziös riesige runde Meteoriten, die sich ab einer gewissen Mindestentfernung mit der Leertaste abschießen lassen. Halt, so einfach ist es doch nicht. Die großen Meteoriten zerfallen bei einem Treffer in zwei kleinere und viele beweglichere Kopien ihrer selbst. Dieses Spiel kann noch einmal fortgeführt werden, denn aus einem Medium-Himmelskörper lassen sich mittels Laserschuß zwei Mini-Asteroidchen generieren, die wie DumDum-Geschosse durchs All jagen.

Mit den Cursortasten dreht der Spieler sein Raumschiff immer wieder neu um die eigene Achse, um all die vielen Meteoriten – und als bald auftauchende Aliens - abzuknallen. Holt der Möchtergern-Buck-Rogers alle Steine vom Himmel, so wird prompt der nächste Level geladen, der noch mehr gerenderte 3D-Meteoriten ins All wirft. Spätestens nach fünf absolvierten „Waves" ist man dann mental bereits so geschafft, daß man schon Billardkugeln auf dem Bildschirm zu sehen glaubt – nein, tatsächlich, es sind wirklich welche.



Drücken Sie in Zeiten der höchsten Not die rechte <STRG>-Taste, um das eigene Raumschiff aus der Gefahrenzone zu beamen.

Die neue Version von „Comet Busters" läßt sich nicht nur zu viert an einem Rechner spielen, sondern erlaubt es auch, eine Partie „Schieß-die-Asteroiden-zu-Klump" mit mehreren Freunden über eine Modem- oder Internetverbindung anzugehen.

Comet Busters 1.3

System:	Windows 3.1, High color-Modus, Sound karte
Autor:	HAMCO Software, 55 Elizabeth Ct., Mandeville, LA 70448-7552, USA
E-Mail:	hugg@pobox.com
Internet:	http://pobox.com/~hamco
Preis:	9 $
Tip:	

Cybersphere

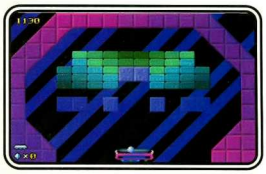
Die Maurer sind da!

„Cybersphere" ist ein weiterer Breakout-Clone, der mit einer gefälligen Farbgebung und vielen Power-Ups zu überraschen weiß. In der Demo lassen sich drei Level spielen. Wer Glück hat, erwischt auch noch das richtige Power-Up und wechselt in einen zuvor verborgenen Bonuslevel.

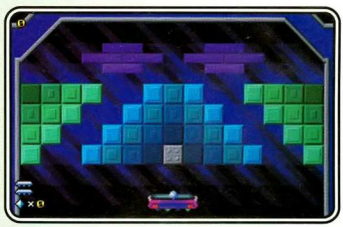
Es gibt Spielideen, die sind einfach nicht totzukriegen – ständig versuchen sich die Entwickler an neuen Kopien, Variationen und Weiterentwicklungen, um das Konzept des Klassikers noch einmal ins Gespräch zu bringen. „Tetris" war ein solcher Initialzünder, hinzu kommen Spiele wie „Asteroids", „Pacman" und „Defender". Immer wieder gerne geklont wird auch der Klassiker „Breakout".

Hier gilt es, eine aus vielen einzelnen Steinen errichtete Mauer mit einem Ball abzureißen. Der Ball springt auf dem Bildschirm hin und her, berührt dabei die Steine und schwingt irgendwann wieder zurück zum Paddel des Spielers. Das Paddel wird bei der Neuumsetzung „Cybersphere" mit der Maus gesteuert und soll den Ball daran hindern, durch das breite Loch am unteren Bildschirmrand zu entschwinden – dann ist sofort eines von drei Leben verwirkt.

Die Mauer, die „Cybersphere" errichtet, ist recht bunt und von der Form her ganz und gar nicht mit dem rechteckigen Mauerklotz des Originalspiels zu vergleichen. Einmal losgelassen, fliegt der Ball den Mauersteinen entgegen, löst sie aber nicht sofort auf. Die „Cybersphere"-Steine sind anscheinend etwas stabiler gebaut und brauchen fünf bis sechs Berührungen, bevor sie sich verdünnisieren. Dafür hinterlassen sie aber viele Gemmen und Power-Ups, die zum Paddel herunterregnen und von diesem aufzufangen sind. Die Bedeutung der Power-Ups:



- B – Neuer Ball
- H – Der Ball bleibt am Paddel kleben
- F – Mit der linken Maustaste kann geschossen werden
- G – Der Abgrund unter dem Paddel wird versperrt
- L – Extraleben
- S – Der Ball wird langsamer
- W – Das Paddel wird breiter
- ? – Überraschung!



„Cybersphere" ist ein recht bunter und spielstarker Breakout-Clone für die DOS-Ebene.

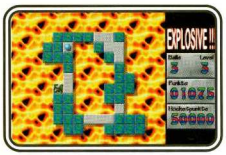
Cyber-sphere

System:	DOS, VGA, Maus, Soundkarte
Autor:	Clay Hellman, Psycon Software, Box 73067, 206 - 2525 Woodview Dr. S.W., Calgary, AB T2W 6E4, Canada
Internet:	http://www.spots.ab.ca/~hellmanc
Preis:	12.49 $
Tip:	

Explosive 1.01

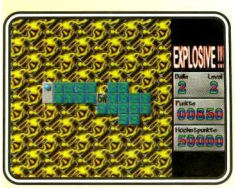
Brandgefährlich

Bei „Explosive“ spielen Sie mit dem Feuer. Ein kleiner Ball muß über explosive Plattenwege geführt werden, die unmittelbar nach der Berührung explodieren und sich dabei auflösen. Sorgen Sie für Ordnung auf dem Schirm und beseitigen Sie alle Dynamitplatten.





So könnte man sich die Hölle vorstellen: Frei in der Luft schwebt eine Plattform, deren verwinkelte Form sich aus vielen einzelnen Plättchen zusammensetzt. Ein Schritt über den Rand dieses Plateaus hinweg wäre fatal, denn tief darunter lodert das ewige Höllenfeuer. Und hat man sich aufgerafft, von einer geschützten Asbestplatte aus auf die Plattform hinauszugehen, so



„Explosive“ bietet eine fantastisch animierte Grafik und eine spannende Spielidee, die vor allem Tüftler und Grübler anspricht.

kann sich ein unterwegs eingelegtes Päuschen ebenfalls gesundheitsschädlich auswirken – die Wege neigen dazu, kurz nach dem Betreten einfach zu explodieren.

Das DOS-Spiel „Explosive“ hält eine Menge solcher freischwebenden Wege bereit, in der Vollversion sind es sage und schreibe 150 in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Ziel ist es immer wieder, alle auf dem Bildschirm sichtbaren Explosivplättchen komplett in die Luft zu sprengen. Was gar nicht so einfach ist, weil es ja nicht möglich ist, einen einmal vorgenommen Schritt wieder zurückzunehmen – der Weg explodiert schließlich gleich.

Die einzelnen Level haben es wirklich in sich. Oft genug führt nur ein einziger Weg zum Ziel. Wer den nicht bereits von der sicheren Asbestplatte aus ausgeknobelt hat, der kann schnell dabei zusehen, wie seine kugelrunde Spielfigur im Höllenfeuer verglimmt. Fliegt die Spielkugel auf diese Weise in die Luft oder fällt sie von der Plattform herunter, so ist noch längst nicht alles verloren – es gibt ja noch zwei Reservekugeln. Und für 3000 Punkte kann sich der Spieler jederzeit ein neues Leben kaufen. Da es für jede zerstörte Wegplatte nur 25 Punkte gibt, dauert es allerdings eine ganze Weile, bis man diese Punktezahl herausgespielt hat.

Die Level werden zunehmend schwieriger und warten schon bald mit Einbahnstraßen, Teleportern und anderen üblen Streichen auf. Wer alles gemeistert hat, versucht sich am beiliegenden Levelleditor und bastelt seine eigenen Wege – Masochismus pur.

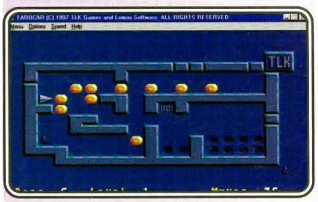
Explosive 1.01

System:	DOS, SuperVGA, Soundkarte
Autor:	Ralf Prescher, Rainweg 77, 07318 Saalfeld
Preis:	25 DM
Tip:	

Farocar

Trucker gesucht

Wer bringt den Eskimos das Feuer in den Iglu? Wer fährt mit dem Trucker die Kisten in die Lagerhalle? Wer trägt die Post aus und steckt sie in die Briefkästen? Der Sokoban-Clone „Farocar“ beantwortet diese und 197 weitere Fragen. Die Antwort: SIE tun dies.



„Farocar“ ist zwar *nur* ein weiterer Sokoban-Clone – die Grafik des Spiels ist allerdings erstklassig.

Sokoban-Umsetzungen scheinen derzeit ein ganz besonders günstiges Klima vorzufinden: Sie sprießen schneller, als man sie pflücken kann. Die neueste Variante nennt sich „Farocar“, stammt aus der angesehenen deutschen Shareware-Schmiede Lomax und bietet in der Vollversion 200 liebevoll gestaltete Level zum Grübeln und Knobeln an.

Die grafische Ausstattung des Spiels ist es denn auch, die „Farocar“ zu etwas ganz besonderem macht. Obwohl die Aufgabe – Kisten müssen auf markierte Plätze geschoben werden – stets die gleiche ist, ändert sich die Optik des Spiels doch von Level zu Level.

Im ersten Level fährt der Spieler etwa einen Monstertruck, um in einer Lagerhalle Kisten aufzustapeln. Dabei dürfen die Kisten, wie es bei Sokoban üblich ist, nur geschoben, nicht aber gezogen werden. „Farocar“ bleibt human zu seinen Spielern: Schiebt man doch einmal eine Kiste in eine Sackgasse hinein, so macht das Programm sofort auf diesen Umstand aufmerksam und holt die Kiste wieder hervor – bitte weiterspielen.

Die Tücke des Objekts lauert bei „Farocar“ an anderer Stelle. Schon bald stellt der Spieler fest, daß es oft unmöglich ist, die Kisten an ihre vorgesehenen Plätze zu verschieben: Mauern sind im Weg. Jetzt erst fallen einem die Bomben und Dynamitstangen auf, die in den Levelaufbauten verteilt sind. Sie können aufgenommen und zur Sprengung der störenden Mauern eingesetzt werden.

Es ist absolut „nett“, wie die Leute von Lomax die einzelnen Level gestaltet haben. Im zweiten Level müssen z.B. Briefumschläge in Briefkästen eingeworfen werden. Dann gilt es auf einmal, wärmende Lagerfeuer in Eis-Iglus zu schieben. In weiteren Leveln müssen Schlüssel in Schlüssellöcher eingeführt oder Diamanten in Ringfassungen eingelegt werden – das ist sehr fantasievoll gelöst, zumal sich die Gestaltung der Levelaufbauten ebenfalls bei jedem neuen Parcours komplett ändert.



Farocar

System:	Windows 3.1, Sound karte
Autor:	Lomax Software, Kettelerstr. 27, 48485 Neuenkirchen
E-Mail:	100625.1745@ compuserve.com
Internet:	http://www.lomax soft.simplenet.com
Preis:	29,95 DM
Tip:	

Fortune Teller 1.7

Blick in die Zukunft

Rosemary K. West weiß, was gut für Sie ist. Ganz ehrlich. Mit ihrem „Fortune Teller" nutzen Sie alte Runen, das I-Ging, die Kristallkugel, die Weisheiten des Handlesens oder abgewetzte Tarot-Karten,um in die eigene Zukunft zu schauen.



Klicken Sie auf eins der Symbole, um eine Zukunftsvorhersage zu starten.

Ab und an hält man inne im Leben und fragt sich, ob all die kleinen Siege und Niederlagen nicht vorherbestimmt waren – das große Wort vom Schicksal macht dabei die Runde. Rosemary K. West springt auf diesen Esoterikzug auf und bietet zehn digitale Möglichkeiten, mehr über sich und die eigene Zukunft herauszufinden. Nach der Eingabe des Namens und des Geburtstages stehen u.a. die folgenden Vorhersagen zur Verfügung.

Die **Aura** eines Menschen ist normalerweise unsichtbar. Rosemary K. West deutet sie. Der Autor dieser Zeilen hat demnach eine hauptsächlich gelbe Aura mit einem blauen Rand. Gelb steht für Selbstverwirklichung und blau für Freiheit – blaue Leute hassen es, wenn sie von anderen Menschen bevormundet werden.

Weiter geht es mit drei **Würfeln**, die man per Mausklick werfen muß. Die Ziffern, die dabei liegenbleiben, stehen für eine Weisheit wie „Erwarten Sie einen neuen Anfang. Stecken Sie all Ihre Energie in diese neue Chance."

Das **I-Ging** wird da schon deutlicher. Es warnt den Autor vor einer gewalttätigen Auseinandersetzung oder zumindest einer ziemlich heftigen Konfrontation. Überhaupt: „Gehen Sie keine Partnerschaft mit jemandem ein, der genau dies viel zu stark einfordert."

Sehr spannend und fundiert scheint die Abfrage der **Handlinien** in mehreren Diagrammen zu sein. Das Ergebnis: Der Autor hat eine gute Vorstellungskraft, ist gegenüber Kritik aber viel zu sensibel. Negativ fällt auf, daß der Autor inkonsequent und vertrauensunwürdig ist. Dafür hat er eine gute Konstitution und eine Bärengesundheit.

Immerhin: Das **Geomancy**-Modul bescheinigt dem Autor, daß er sehr intelligent und freundlich wirkt und von den meisten Leuten gemocht wird. Dafür möchte ihn gerade jemand beschupsen, also über den Tisch ziehen. Eine Hochzeit steht ebenfalls an, dabei ist der Autor doch schon verheiratet.

Diese und viele weitere Vorhersagen sind oft vage, dann wieder ganz präzise formuliert. Mal stimmen die Texte auffallend, dann greifen sie wieder voll daneben. Wie auch immer – es macht einen Heidenspaß, sich mit der Software zu beschäftigen.

Fortune Teller 1.7

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	JR. K. West Consulting, PO Box 8059, Mission Hills CA 91346, USA
E-Mail:	fortwin@rosemarywest.com
Internet:	http://www.rosemarywest.com/
Preis:	29 $
Tip:	

Hollywood Mogul 2.01 Demo

Film, Klappe, Schnitt



Wer glaubt, alles besser machen zu können als die großen Filmstudios in Hollywood, der kann im „Hollywood Mogul" selbst eines aufmachen. Kümmern Sie sich um alle Aspekte des Filmemachens und kurbeln bereits in der Demo drei potentielle Hypes herunter.

Derzeit gründet fast jeder Filmstatist in Hollywood sein eigenes Studio. Das macht Sinn, seitdem die Blockbuster-Filme fast schon Milliarden umsetzen. Da wäre es Blödsinn, sein Können für ein paar schlappe Millionen zu Markte zu tragen.

Der „Hollywood Mogul" erlaubt es allen Cineasten, selbst ein eigenes Studio zu betreiben. Es heißt „Studio Head" und kann im Programm ausgiebig mit an die eigene Note angepaßt werden – sogar das Logo des Unternehmens ist wandelbar.

Wenn es nach den ersten paar Minuten der Orientierung endlich losgeht mit dem Filmemachen, wird sich der junge Filmstudioboß ganz schön schnell auf den Hintern setzen. Es gibt ja so viel zu beachten! Als erstes muß ein Drehbuchschreiber gefunden werden, der für wenig Geld ein möglichst geniales Skript abliefert. In der anschließenden „Development"-Phase geht es dann darum, den Film vorzubereiten. Das Drehbuch muß umgeschrieben und Schauspieler müssen eingestellt werden. Außerdem sollte bereits die ganze Crew am Set Gewehr bei Fuß zur Verfügung stehen. Die „Production", also das eigentliche Herunterkurbeln des Films, ist der nächste Akt, der die Herzklappen zum Vibrieren bringt und so manchem Studioboß die letzten Nerven kostet. Richtig teuer wird das Ganze, wenn es um das „Marketing" geht – Werbung ist eben nicht ganz so billig.

Per Mausklick entscheidet sich der angehende Hollywood Mogul mal für diese und mal für jene Aktion. Spieler, die das Programm zum allerersten Mal starten, werden sicherlich eine ganze Weile brauchen, um sich in den vielen Options-Tabellen zurechtzufinden. Spätestens nachdem der erste eigene Film Konturen angenommen hat, macht das Spiel aber richtig Spaß. In der Demo lassen sich nur drei von insgesamt einhundert Movies herunterkurbeln.



Mit Hollywood per Du – Kurbeln Sie drei Filme ab.

Hollywood Mogul 2.01 Demo

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	Hollywood Mogul, PO Box 867149, Plano, TX 75086-7149, USA
Internet:	http://www.ticsoft.de
Preis:	19,99 $
Tip:	

Katharsis 1.0 Mini

Alien-Hatz unter Wasser

Mit einem wendigen Kampfgleiter müssen Sie den Transport einer riesigen Megabombe sichern – ein Routinejob für den erfahrenen Weltraumhelden? Nicht so beim neuen Shooter „Katharsis“: Intelligente Aliens greifen den Transport unter Wasser an.

Das Ballerspiel „Katharsis“ beginnt in einer recht ungewöhnlichen Umgebung – unter Wasser. Mit dem Raumgleiter als Tauchboot gilt es, eine knubbelige Superbombe ins Ziel zu geleiten, die behäbig am Boden des Meeres ihrem Ziel entgegenrollt.

Die Aufgabe des Beschützers der speziellen „Fat boy“ ist nicht ganz einfach zu meistern, da finstere Aliens von allen Seiten angreifen. Die bösen Buben aus den tiefsten Abgründen der Galaxis eröffnen sofort das Feuer auf den Spieler, so daß der gar keine andere Wahl hat, als sich erbittert zu wehren.

Besonders gelungen ist bei „Katharsis“ der Umstand, daß der Spieler unter Wasser in beide Richtungen fliegen kann – nach rechts und nach links. Man kann demnach die Superbombe alleine weiter nach rechts schwimmen lassen, um links kurz ein paar Nachzügler unter den Aliens zu vernichten, die sich tückisch von der Seite anschleichen möchten. Der Spieler sollte sich allerdings nicht allzu lange an der Hinterfront aufhalten, da es ansonsten kaum noch möglich ist, die zu schützende Superbombe rechtzeitig wieder zu erreichen.

Schafft man es, besonders große Alienschiffe in ihre Einzelteile zu zerlegen, so bleiben mitunter Power-Ups zurück, die den Laser des Spielers schon einmal in einen Torpedowerfer verwandeln. Am Ende eines jeden Levels wartet ein großer Boßgegner auf den Spieler. Er ist nur sehr schwer zu vernichten, weil er meistens mit der Megabombe kollidiert, die dann umgehend explodiert.

Zum Glück muß der Spieler nicht in allen 20 Leveln der Vollversion den Babysitter spielen. In den Weltraumleveln geht es wie gehabt nur um das eigene Überleben. „Katharsis“ überzeugt mit hochauflösenden SuperVGA-Grafiken, 3D-Schiffen mit Texturegemappten Phong-Strukturen, gerenderten und animierten Hintergrundmotiven, in Echtzeit berechneten Lichteffekten und intelligent agierenden Gegnern. Und das alles kommt nicht aus Deutschland, nicht aus Kanada und auch nicht aus den USA, sondern – aus Polen! Nicht übel.



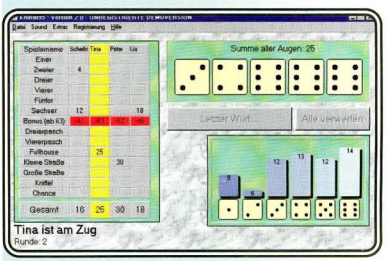
Katharsis 1.0 Mini

System:	Pentium, DOS, SVGA, Soundkarte
Autor:	Metropolis
Vertrieb:	The Game Factory, 129 Church St, Suite 809, New Haven, CT 06510, USA
E-Mail:	info@metropolis.com.pl
Internet:	http://www.metropolis.com.pl/
Preis:	29,95 $
Tip:	

Kniffel 95 2.0

Kein Kniffelglück

Oma hat die Patience-Karten aus der Hand gelegt – sie kniffelt lieber. Seit Jahren werden in der Nation die Würfel geworfen, daß es eine wahre Freude ist. Mit „Kniffel 95“ können bis zu vier Mitspieler auch unter Windows gegeneinander antreten.



Schöne Oberfläche, nettes Spiel, unverschämte Einschränkung. Schade drum.

Die Kniffel-Clones sind kurz davor, den Tetris-Varianten den Rang abzulaufen, was Vielfalt und Penetranz angeht. Jeder neue Shareware-Programmierer scheint sich genötigt zu fühlen, mindestens eins der Spiele als Fingerübung zu covern, am besten sogar gleich beide. Die großen Spielefirmen haben es längst aufgegeben, die kleinen Programmierer wegen der unerlaubten Verwendung des geschützten Spielnamens zu belangen – ihre Zielgruppe liegt doch woanders.

„Kniffel 95“ nennt sich der neueste Streich, der das bewährte Würfelkonzept auch auf die Festplatte des Rechners transferieren möchte. Bis zu vier menschliche Mitspieler können sich zu einer Partie anmelden und sich mit ihren Namen in einer Spalte des typischen Kniffelzettels verewigen.

Anschließend darf jeder Mitspieler dreimal würfeln und jeweils alle mißliebigen Würfel per Mausklick wieder in den Becher zurückwerfen. Am Ende einer Würfelrunde werden die Punkte ins Blatt übernommen, wahlweise als Pasch, Straße oder Chance, um nur einige der Kniffeltypischen Käsekästchen zu benennen.

Das Computerspiel überrascht mit einer sehr gediegenen Grafik in 256 Farben und einer Rechenautomatik, die alle ins Blatt eingetragenen Punkte automatisch addiert. Interessant ist ferner eine grafische Verteilungsanalyse, die aufzeigt, wie oft die Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen bislang vorgekommen sind.

Anscheinend kann sich der Autor selbst nicht so ganz darauf verständigen, was er da eigentlich programmiert hat. Mal ist im Hilfetext von Freeware die Rede, die man bezahlen muß, mal von einem Demo. Angesichts der Tatsache, daß „Kniffel 95“ mitten im Spiel den Punktestand löscht und zum Registrieren auffordert, würden wir es ganz unverblümt „Crippleware“ nennen. Da das Spiel aber ganz nett aussieht, hegen wir zumindest die Hoffnung, daß eine Folgeversion vielleicht eine etwas feinfühligere Einschränkung findet.

Kniffel 95 2.0

System:	Windows 95, Auflösung 800x600, Highcolor-Modus, Soundkarte
Autor:	Daniel Hoffmann, Golmer Straße 30, 13585 Berlin
E-Mail:	dahoo815@aol.com
Internet:	http://users.aol.com/dahoo815/dehahome.htm
Preis:	25 DM per Nachnahme
Tip:	

Kyodai 2.0

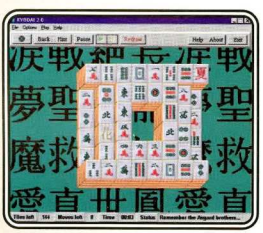
Drachenspiele

In China und Japan kennt jeder kleine Junge das Brettspiel „Mahjongg“, auch als das Spiel der Drachen bekannt. „Kyodai“ ist eine besonders farbenprächtige Umsetzung des Jahrtausende alten Klassikers mit drei verschiedenen Drachenformen.

Das Spiel „Mahjongg“, im Land der aufgehenden Sonne bereits seit Jahrtausenden als guter Trainer für Taktik- und Strategiedenken geschätzt, gewinnt auch hierzulande immer mehr Freunde. Das ist kein Wunder, da die Spielidee von „Mahjongg“ ganz simpel ist, die Möglichkeiten dahinter aber schier unerschöpflich erscheinen. 144 Spielsteine werden zu Beginn einer Partie zu einer dreidimensionalen Figur aufgetürmt – dem Drachen. Ziel ist es anschließend, diesen Drachen bis auf den letzten Stein wieder abzubauen. Zu diesem Zweck werden zwei gleiche Steine nacheinander mit der Maus angeklickt: Passen sie vom Motiv her zusammen, lösen sie sich auf. Auswählen kann man allerdings nur die Steine, die nicht von Steinen einer höheren Ebene blockiert werden, und zusätzlich eine freie rechte/linke und obere/ untere Seite vorzuweisen haben. Nicht selten sind einige Pärchen im Spiel blockiert, und der Drachen geht nicht auf. Auf der anderen Seite ist es so, daß der Spieler sich seinen Erfolg häufig selbst verbaut, indem er die Steine zu voreilig abräumt – von jedem Motiv gibt es schließlich vier Kopien.

Indem er um mehrere Züge in die Zukunft denkt, schult der Spieler beim „Mahjongg“ sein Strategie- und Taktikdenken. „Kyodai“ setzt das Spiel mit einer fantastischen Grafik um und nutzt sehr edle 3D-Steine, um den Drachen zu errichten. Neben der klassischen Form unterstützt „Kyodai“ übrigens noch zwei weitere Drachenbauten. Das „Theatre“ erinnert in der Form an ein Amphitheather und bietet besonders viele freie Steine an – gerade Einsteiger dürften sich deswegen mit diesem Drachen schnell anfreunden. Viel kniffliger ist da schon das „Big Hole“, bei dem die 144 Mahjongg-Steine zu einem mehrschichtigen Viereck aufgetürmt sind.

Die neue Version wurde auf Windows 95 portiert und mit neuen MIDI-Songs versehen. Wer möchte, kann jetzt auch ein eigenes Hintergrundbild in das Programm einbinden.





In der Freeware-Fassung von „Kyodai“ lassen sich drei verschiedene Drachen errichten.

Kyodai 2.0

System:	Windows 95, Sound karte
Autor:	Rene-Gilles „Naoki“ Deberdt
E-Mail:	naoki@animanga.com
Internet:	http://kyodai.home.ml.org
Preis:	Freeware
Tip:	

Mao

MauMau mit Extras

Jeder Anwender kennt ganz eigene Regeln für das Kultkinderspiel MauMau. „Mao“ versucht, so viele dieser Regeln wie nur möglich in der Computer-Umsetzung zu berücksichtigen. Das Resultat ist das bislang spielstärkste MauMau für den PC.

Friedlich spielende Kinder prügeln ganz unverhofft aufeinander ein, wenn es darum geht, eine spannende Kartenpartie MauMau zu dreschen. Schuld an diesen und ähnlichen plötzlichen Gewaltausbrüchen ist das Unvermögen der minderjährigen Spieler, sich auf ein gemeinsames Regelwerk zu einigen. Tatsächlich gibt es gerade für MauMau so viele Sonder- und Extraregeln, daß es kaum noch möglich ist, einen gemeinsamen Nenner zu finden.

„Mao“ von Alicia Schweitzer und Martin Bauer wagt sich an die gefährliche Aufgabe heran, es allen Leuten recht machen zu wollen. Das Ergebnis ist ein digitales MauMau mit Sprachausgabe, das so viele Extraregeln wie nur möglich berücksichtigt – und auf diese Weise tatsächlich etwas vom Zauber des begehrten Spiels einfängt.

Maximal vier Mitspieler können am „Mao“-Tisch Platz nehmen, wobei in der Testversion drei Kontrahenten vom PC gesteuert werden. Die Spieler erhalten – abhängig von den Voreinstellungen – zwischen fünf und sieben Karten, die es möglichst schnell abzuwerfen gilt.

Die Sonderregeln in der Übersicht: Eine ausgespielte Sieben zwingt den Nebenmann, zwei neue Karten zu ziehen. Es sei denn, er legt noch eine Sieben dazu, dann muß der übernächste Spieler gleich vier Karten ziehen. Bei einer Acht muß der nachfolgende Spieler eine Karte ziehen und einmal aussetzen. Eine Neun dreht die Spielreihenfolge um, so daß mal mit und mal gegen den Uhrzeigersinn gespielt wird. Ein ausgespielter Bube ändert die Farbe, die man bedienen muß, und ein As erlaubt es dem Spieler, gleich noch eine Karte abzulegen. Ganz gemein ist das „Ansagen“ einer Runde mit Zehn, Dame oder König – dann dürfen alle Mitspieler eine Runde lang nur die angesagten Karten ausspielen. Der Gewinner einer Partie erhält null Punkte, und die Verlierer werden mit Minuspunkten gestraft. Wer zuerst eine maximale Minusgrenze durchbricht, verliert endgültig.

Ganz fies ermahnt die Testversion säumige Registrierer an die Bestellung der Vollversion: Nach einigen ganz normalen Runden erhält der Spieler immer dann drei neue Karten zugeteilt, wenn er gerade mit seiner letzten Karte Schluß machen möchte.



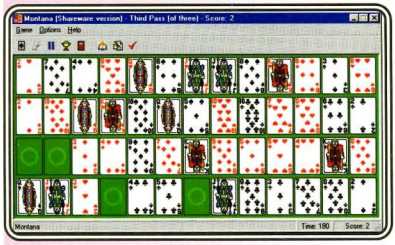
MauMau gegen den Computer: „Mao“ macht's möglich.

Mao

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	Alicia Schweitzer + Martin Bauer, Klause 25, 73630 Remshalde
Internet:	http://www.ticsoft.de
Preis:	20 DM
Tip:	

Höllenpatience

„Montana“ hat das Zeug dazu, den Spieler in den Wahnsinn zu treiben. Einmal gestartet, kann man nicht eher vom Schreibtischstuhl aufstehen, bis die schwierige Patience endlich geknackt ist. Und das kann Stunden dauern.



„Montana“ ist eine ziemlich abgebrühte Kartenpatience, die leider viel zu selten aufgeht.

Die Kartenpatience „Montana“ legt keinen Wert auf eine Foundation, ein Tableau und einen Stock mit all den übriggebliebenen Karten – wie das sonst so üblich ist. Im Gegenteil: Alle Karten eines Spiels werden ordentlich nebeneinander und mit dem Motiv nach oben ausgelegt - in vier Reihen à 13 Karten. Sobald dieses Auslegen beendet ist, entfernt die Patience alle vier Ässer aus dem Spiel, so daß auf dem Kartentisch vier „Löcher“ zurückbleiben.

Ein Mausklick in eines dieser Löcher hinein plaziert automatisch die eine Karte in dem Slot, die einen um eins höheren Wert als die links nebenstehende Karte aufweist – bei exakt gleicher Farbgebung. Wenn demnach eine Herz-Acht „Mein rechter, rechter Platz ist leer“ ausruft, dann kommt kein Plumsack herum, sondern eine Herz-Neun nimmt Platz. Dieses Spielchen klappt bei allen Karten, nur leider nicht bei einem König; neben ihm bleibt der Platz immer leer.

Natürlich hinterläßt die versetzte Karte ihrerseits eine neue Lücke in den Kartenreihen, so daß man den Eindruck gewinnen kann, daß nicht die Karten ihren Platz tauschen, sondern vielmehr die Löcher hin und her wandern. Dieses Bäumchen-Wechsel-dich hat einen tieferen Sinn. Der Spieler erhofft sich, daß sich irgendwann einmal eine Lücke ganz links in einer der vier Reihen auftut. Hier kann umgehend eine beliebige Zwei abgelegt werden, die fortan nicht mehr zu verrutschen ist. Ziel ist es letztlich, in jeder der vier Reihen ein Kartenset von der Zwei bis hin zum König in ein und derselben Farbe aufzubauen.

Das Spiel merkt von allein, wenn kein Zug mehr möglich ist. In diesem Fall werden alle Karten, die noch nicht korrekt ausliegen, eingesammelt, gemischt und neu ausgeteilt. Dann darf es der Spieler erneut versuchen, seine Reihen zu vervollständigen. Nach drei „Reshuffles“ muß die Patience aufgegangen sein, sonst hat man verloren.

In der Testversion beendet sich das Programm nach drei gelegten Patiencen von selbst und muß anschließend neu gestartet werden.

Montana

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	John Roger Taraldsen, Oevre Flataasvei53, 7079 Flataasen, Norwegen
E-Mail:	johnrt@online.no
Preis:	5 $
Tip:	

Monster-Twist

Das 14-Megabyte-Spiel „Mordor II“ bringt Sie einmal mehr in ein gruseliges Fantasy-Land, das von Monstern aller Art bevölkert wird – Auseinandersetzungen werden hier noch mit dem Schwert ausgetragen. Versuchen Sie, in diesem 3D-Rollenspiel so lange wie möglich zu überleben.

Rollenspiele sind derzeit furchtbar angesagt – jeder spielt sie gerne. Man schlüpft in diesen Spielen erst in eine andere Identität und besucht anschließend eine alternative und mit viel Fantasie erdachte neue Welt. Mordor erlaubt es sowohl Laien als auch bekennenden Rollenspielern, viel Spaß vor dem Computer-Bildschirm zu haben.

Das beginnt bereits bei der Zusammenstellung des eigenen Spielcharakters. Es stehen knapp ein Dutzend Rassen zur Verfügung, aus dem man eine auswählen kann. Möchten Sie lieber als Mensch, Elf, Riese, Gnom oder Morlock durch „Mordor“ stapfen? Die Wahl steht Ihnen frei. Abhängig von der Rasse kann man auch noch die Punkte für Stärke, Intelligenz, Weisheit, Konstitution, Charisma und Geschicklichkeit umkonfigurieren. Der fertige Charakter wird gespeichert und bei jedem neuen Spiel per Mausklick reaktiviert.

Das Programmfenster von „Mordor“ besteht aus lauter kleinen Dialogboxen und Minifenstern, die sich mit der Maus verschieben und neu anordnen lassen. Da gibt es ein Übersichtsfenster mit allen aktiven Zaubersprüchen ebenso wie eine Karte, die einen per Mausklick in die Leichenhalle, in den Kaufmannsladen, zu den Gilden, in den Dungeon, zu einem Seher oder zu einer Bank transportiert. Am interessantesten dürfte natürlich der Dungeon sein, weil hier die ganze Action stattfindet. Der Dungeon wird in einem kleinen Fenster dreidimensional aus der Ich-Perspektive der Spielfigur gezeigt. Per Buttondruck kann sich der Spieler vorwärtsbewegen oder in 90-Grad-Schritten um die eigene Achse drehen. Zur besseren Übersicht zeichnet ein zweites Fenster eine Levelkarte der bereits besuchten Dungeon-Bereiche mit – sehr gut. Das Grauen lauert bei „Mordor“ meist hinter den Türen, hier tummeln sich die finstersten Finsterlinge. Schafft man es nicht, schnell die zuvor eingekauften Waffen zu zücken, so findet man sich tot am Boden wieder. Mit etwas Glück wird man aber nach ein paar Tagen gefunden und für eine geringe Gebühr wiederbelebt – das ist nur bei Mordor möglich.



„Mordor II“ ist wohl das derzeit umfangreichste Rollenspiel aus der Shareware-Szene.

Mordor II 0.97

System:	Windows 3.1, Maus, Soundkarte
Autor:	VB Designs
E-Mail:	mordor@vbdesigns.com
Internet:	http://www.vbdesigns.com/mordor/
Preis:	noch nicht bekannt
Tip:	

Mount Sunflower Solitaire 1.0

Kartenfrust

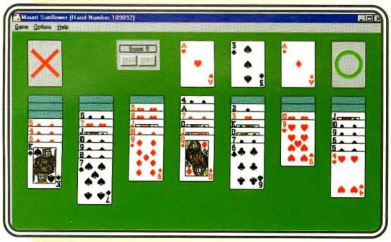
„Mount Sunflower Solitaire" gehört zu den wirklich vertrackten Kartenpatiencen, die nur in den allerseltensten Fällen einmal aufgehen. Trotzdem kann man nicht aufhören, bis es nicht wenigstens einmal geklappt hat.

Verflixt noch einmal, das sieht doch eigentlich so einfach aus: Die Kartenpatience „Mount Sunflower Solitaire" unterscheidet sich vom Aufbau her nur unwesentlich von anderen. Und sie ist doch ungleich schwieriger zu knacken.

In der Mitte des Spielfeldes befindet sich das Tableau mit insgesamt sieben Kartenreihen. Hier liegen 28 Karten aus, von denen viele bereits umgedreht sind und mit dem Blatt nach oben zeigen. Oberhalb dieses Tableaus sind die vier vorerst leeren Anlegestapel der Foundation zu sehen. Hier müssen später alle Karten vom As aus beginnend in der richtigen Farbe aufgestapelt werden. Der Rest der Karten befindet sich im Stock oben links. Das ist die Ausgangssituation.

Das Problem steckt im Detail. Wie bei anderen Spielen dieser Art lassen sich die Karten auf dem Tableau geschickt von einer Kartenreihe in die nächste verlagern, um an die bislang noch umgedrehten Karten heranzukommen – es könnte ja mitunter ein dringend benötigtes As dabei sein. Leider können die Karten nur dann an eine andere Karte im Tableau angelegt werden, wenn sie einen um eins niedrigeren Wert und exakt die gleiche Farbe besitzen. An einen Pik-König paßt demnach nur eine Pik-Dame.

Bereits nach wenigen Zügen ist das Anlegepotential erschöpft – jetzt blättert man als geübter Patiencenleger den Stock auf, um hier nach neuen Karten zu suchen. Doch oh Schreck – ein Mausklick auf den Stock dreht nicht etwa nur eine einzelne Karte um, sondern legt jeweils eine neue Karte auf alle sieben Reihen der Foundation. All die schönen Pärchen, die man sich zuvor mühselig zusammengelegt hat, sind nun schon wieder blockiert und müssen erneut freigeschaufelt werden.



Die Patience „Mount Sunflower Solitaire" ist nur etwas für hartgesottene Kartenleger – sie geht nur selten einmal auf.

Da die Karten aus dem Stock nur für fünf bis sechs dieser Austeilungen reichen, ist die Patience schneller beendet, als es der Spieler wahrhaben möchte – sie geht eben nur höchst selten einmal auf. Das weiß auch Programmierer Randy Rasa, und läßt vor dem Start einer neuen Partie erst einmal ein höhnisches Gelächter aus den Boxen der Soundkarte erklingen.

Mount Sunflower Solitaire 1.0

System:	Win 3.1, Soundkarte
Autor:	Randy Rasa, 18215 Troost, Olathe, KS 66062-9208, USA
E-Mail:	rasa.software@dden.com
Internet:	http://www.sky.net/~rrasa/sw.html
Preis:	10 $
Tip:	🐭🐭🐭

NS Tower 2.5

Luftikus

Wer unter Höhenangst leidet, sollte lieber seine Finger von „NS Tower" lassen. Das japanische Spiel fordert Sie auf, Stockwerk für Stockwerk auf einen Turm zu klettern. Doch Vorsicht – der erste falsche Schritt wird auch der letzte sein.

Die Japaner haben nicht viel Platz auf ihren Inseln. Deshalb bauen sie nur ungern in die Breite und viel lieber in die Höhe. Das fernöstliche Geschicklichkeitsspiel „NS Tower" fordert den Spieler auf, einen dieser modernen Skyscraper Stockwerk für Stockwerk auf die althergebrachte Weise zu erklimmen – an einen Fahrstuhl haben die Architekten und Ingenieure leider nicht gedacht.



Hoch hinaus will die Spielfigur bei „NS Tower" – ein Hochhaus muß erklommen werden.

Die Spielfigur von „NS Tower" hat anscheinend zum Frühstück viel zu viel Kaffee getrunken, denn sie ist immer in Bewegung. Rastlos rennt sie am Fuße des Wolkenkratzers entlang und macht immer erst dann wieder kehrt, wenn sie eine der Seitenmauern berührt hat.

Noch während des Laufens kann der Spieler die Leertaste oder die linke Maustaste niederdrücken, um Schwung für einen Sprung zu holen. Eine Energieanzeige fährt passend zu dieser Aktion einen Balken hoch und verdeutlicht auf diese Weise die angestaute kinetische Energie. Sobald Leertaste oder Maustaste losgelassen werden, macht das Männchen einen gewaltigen Satz und hechtet dabei hoffentlich auf eine der höher gelegenen Plattformen. Doch Vorsicht: Hält man die Taste zu lange gedrückt, so verpufft die Kraft plötzlich wieder und so manch geplanter Riesensprung kommt nur noch als peinlicher Minihüpfer daher.

Die einzelnen Plattformen in den höheren Gefilden des Turms reichen nicht von einer Fensterseite zur anderen, sondern sind unterbrochen. Damit das Männchen nicht gleich wieder von einer erklommenen Plattform herunterfällt und in den Tod stürzt, muß es – jetzt kommt es vor allem auf das Timing an – sofort wieder Schwung holen, um die nächste Etage zu erreichen. Besonders kritisch sind dabei die Eigenbewegung und die Laufrichtung der Figur, die sich nicht ändern lassen. Also gilt es, stets den Verlauf der Plattformen im Auge zu behalten, um gleich mehrere Züge im voraus planen zu können. Immerhin helfen Rollbänder und Trampoline dabei, die Figur auf der Stelle zu behalten (gut zum Nachdenken!) oder mit einem Riesenhüpfer in weitaus höher gelegene Sphären zu entsenden. Das Spiel ist vorbei, sobald der Luftikus ganz unverhofft wieder Bodenkontakt findet – die fünf besten Springmeister tragen sich derweil mit Namen in den Highscore ein.

NS Tower 2.5

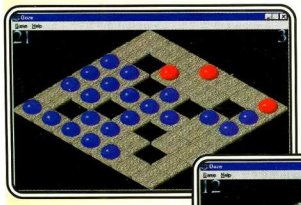
System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	Akihiko Kusanagi, #812, Shimokurata-cho 18-1, Totsuka-ku, Yokohama-shi, Kanagawa, 244 Japana
E-Mail:	QZI13371@niftyserve.or.jp
Internet:	http://www.hc.t.u-tokyo.ac.jp/~nagi/nps/
Preis:	10 $
Tip:	🐭🐭🐭

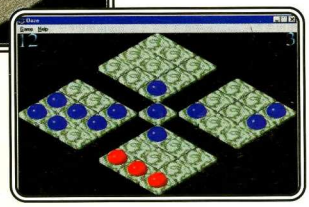
Ooze 1.0

Überläufer gesucht

Möge der Bessere gewinnen: Die Figuren zweier Kontrahenten stehen sich auf einem Spielbrett gegenüber. Wer es am Ende geschafft hat, die meisten der gegnerischen Steine zum Überlaufen zu animieren, der hat gewonnen.

Der Spieler schaut von der Seite auf ein dreidimensional gezeichnetes Brett, das frei im Raum schwebt. In den Ecken dieses Brettes hocken dick und rund vier Farbtropfen – zwei blaue und zwei rote. Bei diesen Tropfen handelt es sich um die Spielfiguren der beiden Kontrahenten, die gleich auf dem Brett um die absolute Vorherrschaft kämpfen möchten.





„Ooze" fordert den ganzen Strategen – Nur mit einem guten Plan kann man das gesamte Spielbrett erobern.

Sobald ein Spieler an der Reihe ist, kann er eine seiner Figuren per Mausklick aktivieren und auf diese Weise für den Zug vorbereiten. Beim Zug selbst wird die Spielfigur um ein oder gleich um zwei Felder vorwärts bewegt – wahlweise waagerecht, senkrecht oder diagonal. Felder ohne Boden, die an einigen Stellen das Brett unterbrechen, zählen dabei nicht mit und können locker übersprungen werden. Auf diese Weise kann ein Tropfen mit nur einem Zug fast das gesamte Spielbrett überqueren.

Die Besonderheit bei „Ooze": Zieht man seine Figur nur um ein einzelnes Feld vor, so teilt sich die Figur in zwei Teile und belegt anschließend nicht nur das Zielfeld, sondern auch noch weiterhin das Ausgangsfeld.

Um „Ooze" zu spielen, muß der Spieler eine gute Strategie entwickeln. Er muß seine eigenen Spielsteine schnell vermehren, andererseits hat er aber auch die Aufgabe, die entsprechenden Bemühungen des Gegners zu unterbinden. Dabei lohnt es sich durchaus, mit einem großen Satz mitten in den Einflußbereich des Gegners hinein zu springen und dabei auf die unheimliche Zellteilung zu verzichten. Alle feindlichen Tropfen, die der eigenen Spielfigur direkt benachbart sind, laufen nämlich sofort über und ändern ihre Farbe. Sobald alle Felder des Brettes besetzt sind, ist eine Partie beendet, und die nächste Runde wird eingeleitet – mit einem vollkommen neuen Brettaufbau. Die Vollversion von „Ooze" bietet einen 2-Spieler-Modus, neue Bretter, intelligentere Gegner, neue Animationen und Grafiken und einen Brette-ditor zum Entwerfen eigener Szenarien.

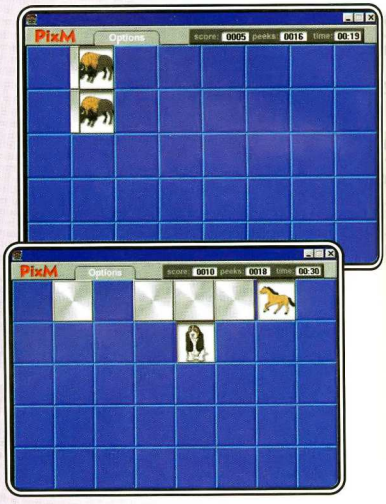
Ooze 1.0

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	Josh Farley, 43 La Placita Way, Chico, CA 95928, USA
E-Mail:	josh@ecst.csuchico.edu
Internet:	http://www.ecst.csuchico.edu/~josh/
Preis:	15 $
Tip:	

PixM – Tiles of Trouble

Pixelzoo zum Anklicken

Im Programmfenster von „PixM" tummeln sich Tiere aller Arten. Wer sich gut merken kann, unter welchen Kärtchen sich die einzelnen Tiere verstecken, hat eine gute Chance darauf, das Memory-Spiel zu knacken.



„PixM" macht Kinder happy: 20 Tiere verstecken sich in dem bunten Memory-Spiel.

Kinder sind begeistert, wenn es darum geht, Memory zu spielen. Insbesondere, wenn auf den Pappkärtchen Tiere abgebildet sind. Eltern, die keine Lust darauf verspüren, die großzügig verteilten Karten ihrer Kinder nach dem Spielen auch noch unter dem Sofa hervorzukramen, setzen auf das Computerspiel „PixM".

„PixM" stellt eine Memory-Fläche für 40 Kärtchen zur Verfügung. Diese werden zu Beginn des Spiels allesamt umgedreht, so daß die Motive nicht zu sehen sind. Per Mausklick kann anschließend ein erstes Pärchen aufgedeckt werden. Die gezeichneten Motive von „PixM" zeigen Tiere aller Art, also zum Beispiel eine Kuh, einen Gorilla, ein Reh oder einen Hund. Einige Motive ähneln sich sehr stark, so daß es leicht zu Verwechslungen kommt. Schafft es der Spieler, ein Pärchen zu erwischen, so werden die Kärtchen aus dem Spiel genommen und ihre Positionen auf dem Brett mit einer silbernen Folie versiegelt.

Während des Spiels läuft unerbittlich die Uhr. Hat es der Anwender irgendwann geschafft, alle Pärchen aufzudecken, so hält eine Highscore-Tabelle den aktuellen Punktestand und die benötigte Zeit in Minuten und Sekunden fest. Punkte gibt es nicht nur für aufgedeckte Pärchen, sondern auch für die Zeitspanne, die jeweils zwischen Versuch und Erfolg liegt.

„PixM" unterstützt drei Schwierigkeitsgrade. Im „Skill 1" gibt es kein Zeitlimit, im „Skill 2" hat der Spieler nur drei Minuten Zeit, um ein Pärchen zu finden, und im „Skill 3" sind es noch zwei Minuten.

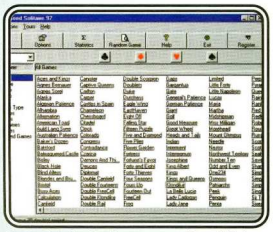
PixM – Tiles of Trouble

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Roger Robertson, PO Box 6217, Bluefield, WV 24701-6217, USA
E-Mail:	Rob24701@aol.com
Internet:	http://www.spots.ab.ca/~hellmanc
Preis:	10 $
Tip:	

Pretty Good Solitaire 97 3.97

160 x Kartenspaß

Überzeugte Patiencenleger kommen an „Pretty Good Soliatire 97“ kaum vorbei. Das Spiel stellt 160 verschiedenen Patiencen zur Verfügung, wartet mit einem Wizard zum Basteln eigener Spiele und mit einer umfassenden Statistik auf.



Auswahl der Patiencen per Mausklick.

Eine gute Kartenpatience kann den Spieler für einige Wochen an den Bildschirm fesseln. Irgendwann hat man sich allerdings eine eigene Strategie zurechtgelegt, und wenn diese erst einmal aufgeht, ist die Patience nur noch langweilig.

„Pretty Good Solitaire“ sorgt für Abwechslung und stellt 160 Spiele zur Verfügung, die sich aus einer übersichtlichen Menüoberfläche heraus starten lassen. Zur besseren Übersicht sind die einzelnen Spiele zu Gruppen zusammengefaßt, die nach den bekannten



Bunte Hintergrundtapeten in 256 Farben, ein übersichtliches Spielefenster – perfekt!

Klassikern „Klondike“, „Freecell“ oder auch „Spider“ benannt sind. Die einzelnen Gruppen enthalten demnach Derivate und Weiterentwicklungen der Originalpatiencen, die alten Klassikern ein bißchen mehr Kick verleihen. 15 Patiencen wurden sogar speziell für diese Kollektion erfunden und lassen sich nur mit „Pretty Good Solitaire 97“ angehen.

Sobald ein Spiel per Mausklick aufgerufen wird, lädt das Programm einen Spieltisch in 256 Farben. Auf einem edlen Hintergrund werden die Karten animiert ausgelegt. Wenn man die Regeln einer neuen Patience noch nicht kennt, fragt man sie mit einem Druck auf die ←F1→-Taste ab – sie werden so knapp wie möglich vorgestellt, damit der Spieler sofort loslegen kann. Wer sich beim Spielen nicht sicher ist, ob er den richtigen Weg einschlägt, kann einen „Snapshot“ setzen, um im Zweifelsfall alle später erfolgten Züge ab dieser Spielsituation wieder rückgängig zu machen. Darüber hinaus steht eine Autoplay-Funktion parat, die automatisch Karten anlegt, und dem Zuschauer auf diese Weise die Strategie vermittelt, die zur Lösung einer Patience einzuschlagen ist. Umfassende Statistiken für jede einzelne Patience zeigen nach geraumer Zeit auf, wie der Spieler jeweils abgeschnitten hat. Besonders cool ist der „Solitaire Wizard“, mit dem sich eigene Patiencen kreieren lassen.

Pretty Good Solitaire 97 3.97

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

Pyramid Deluxe 1.02

Wildern im Kartendreieck

„Pyramid Deluxe“ türmt mehrere Karten zu einer Pyramide auf, die pärchenweise von der Basis her abzutragen ist. Zwei Karten lassen sich übrigens nur dann gemeinsam per Mausklick entfernen, wenn sie zusammen den Wert 13 ergeben.

Nicht nur im Bermudadreieck verschwinden Dinge, sondern auch auf dem Bildschirm des Computers. Das Kartenspiel „Pyramid“ ist schuld daran, wenn sich plötzlich Karten auflösen, als wenn sie nie zuvor auf dem Bildschirm zu sehen gewesen wären.



„Pyramid“ ist eine schnelle Kartenpatience für Ungeduldige, die allerdings nur selten aufgeht.

Die DOS-Kartenpatience von Randy Rasa teilt zu Beginn einer neuen Partie 28 Karten so auf dem Untergrund aus, daß eine zweidimensionale Pyramide entsteht – mit sieben Karten in der Grundlinie. Ziel ist es, diese Pyramide vollständig abzubauen. Das „Nagen“ an der Pyramide muß von unten her erfolgen und findet demnach im ersten Spielzug allein an der Basis der Pyramide statt. Um ein Kartenpärchen aus der Pyramide herauszulösen und aus dem Spiel zu nehmen, müssen die per Mausklick anvisierten Karten zusammen den Wert 13 ergeben. Eine Zehn und eine Drei ergeben demnach ein Pärchen, eine Neun und eine Vier ebenso, und auch die Sieben und die Sechs sind für einen schnellen Treffer zu haben. Schwieriger wird es mit den Bildern. Ein König zählt volle 13 Punkte und kann sich von ganz allein verdünnisieren. Die Dame zählt 12 Punkte, der Bube 11, und das As ist nur einen Punkt wert. Da alle verfügbaren Pärchen rasch weggeklickt sind, müssen weitere Karten aus dem Stock abgefragt werden, um neue „Opfer“ fürs Verschwinden zu gewinnen. Im Stock liegen genau 24 Karten, die der Spieler dreimal durchblättern darf.

Oft genug geht die Patience nicht auf, weil sich die Karten eines letzten Pärchens gegenseitig blockieren. In diesem Fall darf sich der Spieler immerhin ein paar Punkte gutschreiben, die automatisch im Score festgehalten werden.

Pyramid Deluxe 1.02

System:	DOS, Super VGA, Soundkarte
Autor:	Randy Rasa, 18215 Troost, Olathe, KS 66062-9208, USA
E-Mail:	rasa.software@dden.com
Internet:	http://www.sky.net/~rrasa/sw.html
Preis:	15 $
Tip:	MMMM

Racing in the Wind 1.0

Leinen los!

Na klar, eine Segelyacht ist viel zu teuer. Aber wer hat denn gesagt, daß Sie sich gleich eine kaufen müssen? In unserer Simulation steigen Sie fast umsonst auf ein digitales Boot und nehmen an einer spannenden Regatta teil.

Der Wind bläst eine steife Brise ins Leinensegel, über dem Mast fliegt glücksbringend ein Albatros, und die Mannschaft ist guter Dinge. Wenn jetzt noch das Wetter stimmt, kann gar nichts mehr schiefgehen – ein schöner entspannender Tag auf dem Wasser steht auf dem Plan. Wenn, ja wenn man nur eine Segelyacht besitzen würde.



Inzwischen gibt es Simulationen für alle nur erdenklichen Sportarten. Warum also kein Simulator für Segelboote?

Das Spiel „Racing in the Wind" erlaubt es allen Mitspielern, wenigstens davon zu träumen, das Segelpatent in der Tasche und das Schiff im Hafen zu haben. Als ob das noch nicht genug wäre: Die Simulation fordert den Spieler dazu auf, sich mit seinen Segelkünsten bei einer Regatta zu beweisen.

Sobald der erste Level geladen wird, zeigt sich das Meer aus der Vogelperspektive. Auf den Wellen sind Linien für die Startposition und die Ziellinie eingezeichnet. Das eigene Schiff ist zu Beginn allerdings noch eine ganze Strecke von der Startlinie entfernt. Wie beim Segeln üblich gibt es nämlich einen fliegenden Start. Das bedeutet, daß der Spieler eine Minute Zeit hat, um sich in Position zu bringen und die Startlinie zu überfahren.

Das Schiff wird ganz einfach gesteuert – der Kapitän bringt per Mausklick wahlweise das Segel oder den Kiel des Bootes in eine neue Ausrichtung. Eine Anzeige gibt passend dazu Informationen über die Windrichtung und -stärke. Durch Trial-and-Error findet der Segler ziemlich schnell heraus, wie er seine Holzkiste am besten zu steuern hat, damit sie ordentlich Fahrt (sprich „Knoten") aufnimmt – und zwar in der gewünschten Richtung. Sobald die Ziellinie überfahren ist, speichert das Spiel die benötigte Zeit und startet den nächsten Level. Schon bald muß das Segelschiff mehrere Bojen umfahren und demnach eine schwierigere Route abfahren. Treibende Minen erschweren den Segeltrip zunehmend, so daß einem nach den zehn Leveln der Testversion schon etwas der Schweiß auf der Stirn steht.

In der Vollversion kann man sein Geschick in insgesamt 70 Leveln unter Beweis stellen. Insbesondere die hohen Level sind so vollgestopft mit Minen und anderen netten Überraschungen, daß es nur wahre Könner schaffen, die Ziellinie zu erreichen.

Racing in the Wind 1.0

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	Cascoly Software, 4528 36th Ave NE, Seattle WA 98105, USA
E-Mail:	steve@cascoly.com
Internet:	http://www.cascoly.com
Preis:	20 $
Tip:	

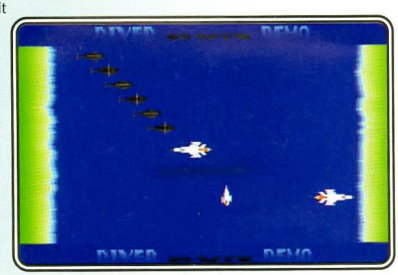
River Run 0.9

Kampf um Ölflecken

„River Run" ist ein Ballerspiel, über das sich vor allem Tankwarte freuen dürften – dem Flugzeug des Spielers geht andauernd der Sprit aus. Im Gegensatz zum wirklichen Leben reicht es im Spiel aus, über einen Ölteppich hinwegzufliegen, um mal eben kurz nachzutanken.



Mit seinem Flugzeug kurvt der Spieler über einen langgezogenen Fluß hinweg, der von feindlichen Mächten bewacht und erbittert verteidigt wird. Da gibt es Hubschrauber, die Patrouillen fliegen, aber auch große Transporthubschrauber, bewaffnete Bodenstellungen und kleine wie große Boote. Mit der Tastatur, der Maus oder dem Joystick steuert man seinen Flieger mitten in diesen gefährlichen Parcours hinein und gibt Dauerfeuer, um die bösen Feinde (was immer sie auch angerichtet haben mögen) ins Jenseits zu pusten.



„River Run" ist ein schnelles Ballerspiel für zwei Personen.

Diese Aufgabe ist gar nicht so leicht zu bewältigen, da der Spieler in seinen Angriffs- und Ausweichmanövern stark eingeschränkt ist. Er muß mit seinem Flieger stets über dem Blau des Flusses bleiben und darf sich nicht an Land retten – dann explodiert der kleine Bomber sofort. Da sich der Fluß oft genug um weitläufige Inseln herum aufzweigt, bleibt mitunter gar kein Platz mehr zum Manövrieren übrig, was den Schwierigkeitsgrad des Spieles sehr erhöht.

Ein weiteres Problem ist, daß der Tank des eigenen Fliegers unter zunehmender Schwindsucht zu leiden scheint. Binnen Sekunden ist der Sprit alle, und es muß nachgetankt werden. Zu diesem Zweck fliegt man am besten über schwarze Öllachen im Fluß hinweg, die auf wundersame Weise aufgenommen und in Benzin konvertiert werden. Das klappt ganz gut, nur darf man nicht auf die Idee kommen, beim Überfliegen einer Öllache Feuer zu geben. Im entstehenden Ölbrand ist man nämlich selbst der erste, der draufgeht.

Besonderen Spaß bereitet „River Run" im 2-Spieler-Synchronmodus, in dem beide Partner beliebig viele Leben haben und demnach so lange spielen können, wie sie Lust verspüren. Die Vollversion wartet mit vier Spielzonen und 70 Leveln auf.

River Run 0.9

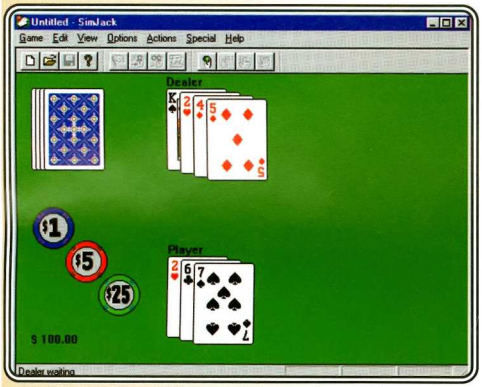
System:	DOS, VGA, Soundkarte
Autor:	Run Productions, PO Box 338, Cookeville, TN 38501, USA
E-Mail:	71561.2751@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/starmail
Preis:	22 $
Tip:	

SimJack 3.0

Siebzehn und vier

In allen Casinos der Welt wird Blackjack gespielt. Doch wie funktioniert das bekannte Glücksspiel eigentlich? „SimJack" hilft Einsteigern dabei, das Spiel „Siebzehn und vier" besser verstehen zu lernen.

Mit 200 Dollar Startkapital nimmt der angehende Zocker am Blackjack-Tisch Platz. Per Mausklick auf seine neben ihm liegenden Chips wird der Einsatz getätigt, der maximal 200 Dollar pro Partie umfassend darf.



Zocken bis zum Limit – „SimJack" trainiert angehende Zocker.

Nach einem Mausklick auf den umgedrehten Kartenstock teilt der unsichtbare Croupier zwei Karten aus, deren Gesamtwert das Programm nicht automatisch anzeigt – sie müssen im Kopf addiert werden. Das As zählt dabei wahlweise einen oder elf Punkte, alle Bilder zehn Punkte und bei den Zahlenkarten gelten die aufgedruckten Werte. Ziel ist es, möglichst 21 Augen zusammenzubekommen. Hat man eine höhere Punktzahl erwischt, so ist man „busted" und der Croupier streicht den gesamten Einsatz ein. Glaubt der Spieler, bereits mit 17 oder 18 Augen punkten zu können, so verzichtet er per Mausklick mit der rechten Taste auf weitere Karten und fordert den Croupier auf, seine Karten umzudrehen. Gewinnt der Spieler bei diesem Nervenduell, so kann er den Einsatz noch einmal hinzuverdienen. Besonders viel Digitalknete gibt es beim „Blackjack" – mit einem As und einer Zehn auf der Hand.

„SimJack" unterstützt alle nur erdenklichen Sonderregeln, die sich in den Optionen ein- oder ausschalten lassen. Bei der „Insurance" kann sich der Spieler bei einem ausgelegten As des Croupiers etwa gegen einen „Blackjack" versichern lassen. Und wenn man selbst zwei Asse oder zwei Zehnen erhält, so kann man diese Karten mit „Split" in zwei separate Spiele aufteilen, um so vielleicht die Siegeschancen zu erhöhen. In besonderen Situationen kann der Spieler auch passen und mit „Surrender" die Hälfte seines Einsatzes zurückfordern.

„SimJack" läßt sich nach der Installation 25mal starten und gibt dann seinen Geist auf.

SimJack 3.0

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	Keith Marting
E-Mail:	74462.1600@compuserve.com
Preis:	22 $
Tip:	☠☠☠

Skat 4.06

Wer reizt mit?

An keinem norddeutschen Stammtisch darf sie fehlen, die obligatorische Skatrunde am Freitag abend. Wer schon immer einmal wissen wollte, wie dieses Männerspiel zu dritt funktioniert, der kann mit „Skat" in aller Ruhe die Regeln pauken.



Was Peterle nicht gelernt hat, bekommt Peter erst recht nicht mehr auf die Reihe. Das stimmt: Wer die komplizierten Skat-Regeln nicht bereits als Kind gepaukt hat wie irreguläre Englischverben, der kommt im Erwachsenenalter erst recht auf keinen grünen Zweig mehr. Gerade in Norddeutschland werden Männer ohne profunde Skat-Kenntnisse höchst schräg von der Seite angeguckt: Wo kommt der denn her?

Das Windows-Spiel „Skat" hilft im sogenannten „freien Spiel" dabei, das berühmte Kartenspiel von Grund auf zu erlernen. Beim Spielen steht dem Anwender ein digitaler Assistent zur Seite, der schon zu Beginn einer Partie beim Reizen gute Tips gibt. Während des Spielens zupft er dann an den Karten, die man ablegen sollte, um einen Stich zu landen oder um dem Gegner nicht allzu viele Punkte in die Hand zu spielen. Beim Befolgen der Ratschläge lernt man bereits eine ganze Menge dazu, den Rest der Regeln schlägt man im Handbuch des „Deutschen Skatverbandes e.V." nach, das in die Online-Hilfe integriert ist.

Natürlich kann man „Skat" auch ganz normal spielen, sozusagen als vollwertiger Spieler. Zwei der Gegner werden dabei vom Computer gesteuert, so daß sich der Spieler voll und ganz auf das eigene Blatt konzentrieren kann. Damit er aber nicht ständig wertvolle Sekunden auf eine neue Aktion auf dem Bildschirm warten muß, sollte die Spielgeschwindigkeit im Konfigurationsfenster stark heraufgesetzt werden.

„Skat" bietet eine nette Grafik mit drei gezeichneten Mäusen, die sich am Skat-Tisch eingefunden haben. Leider tauscht das Spiel beim Start alle Windows-Farben aus, was sicherlich nicht jedem Spieler gefallen dürfte. Noch schlimmer: Nach dem Ende jeder Kartenpartie werden die Farben nicht automatisch wieder hergestellt – Einsteiger haben jetzt sicherlich Probleme damit, ihre alten Farben zu reaktivieren. Mitunter kommt es auch zu einem fiesen Flackern, das alle offenen Fenster einschließt und erst nach dem Schließen von „Skat" wieder verschwindet.



„Skat" eignet sich perfekt dafür, das Spiel aller Stammtische endlich einmal von Grund auf zu erlernen.

Skat 4.06

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Peter Heinlein, Senserstraße 5, 82140 Olching
Preis:	40 DM
Tip:	☠☠☠

Solar Vengeance 3

Napoleon im Weltraum

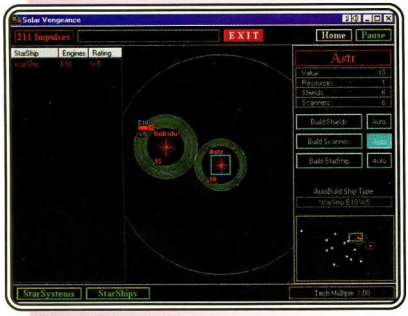
Wir befinden uns im 43.ten Jahrhundert. Die Starlords haben die Galaxis unter sich aufgeteilt, sind aber nicht länger mit den seinerzeit gesteckten Grenzen zufrieden. Kämpfen Sie mit bei diesem Strategiespiel, und versuchen Sie, Ihr eigenes Stück vom Sternenkuchen abzuschneiden.

Napoleon wäre stolz auf seine Ururenkel gewesen: Jeder Stratege kann bei „Solar Vengeance" zeigen, was für ein guter Eroberer in ihm steckt. Das Territorium, das den angehenden Superfeldherren als Ausgangsbasis dient, besteht zu Beginn des Spiels allerdings nur aus einem einzelnen schnöden Sternensystem.

Per Mausklick werden die Bewohner der Planeten erst einmal dazu angehalten, einen Schutzschild zu erbauen, der potentiellen Angreifern gleich ein bißchen den Wind aus den Segeln nimmt – er ist nur mit brachialer Waffengewalt zu durchdringen. Bauliche Maßnahmen können auch einen Scanner betreffen, der die Nachbar-Systeme ausspionieren soll. Zum Abschluß hin lassen sich Raumschiffe erbauen, die ziemlich schnell von einem System zum anderen fliegen können. Einsteiger drücken die *Auto*-Taste, damit das Computerprogramm selbst entscheidet, welche Sorte Raumschiffe zu bauen sind. Ansonsten muß man selbst entscheiden, ob gerade Kriegsschiffe, Aufklärer, Spionageschiffe oder Transporter benötigt werden.

Im Long-Range-Scan sind die benachbarten Systeme auszumachen, die einzeln mit dem Target-Befehl anvisiert und anschließend mit einem Raumschiff besucht werden. Schnell lassen sich unbewohnte Himmelskörper vereinnahmen und anschließend ausbeuten, um weitere Raumschiffe zu bauen. Während all dieser Aktionen muß der Feind im Auge behalten werden, der irgendwo auf der 100x100-Felderkarte seinen eigenen Machtbereich ausbaut. Der gewaltige Kampf zwischen den Systemen gehört dann auch zu den großen Spannungsaugenblicken der grafisch etwas lahmen Software.

In der Vollversion kann „Solar Vengeance" auch mit mehreren Freunden über das Internet gespielt werden.



Weltraum-Strategen versuchen in diesem Spiel, sich fremde Welten untertan zu machen.

Solar Vengeance 3

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	Silicon Commander Games, PO Box A3407, Chicago, IL 60690-3407, USA
E-Mail:	dionkk@ix.netcom.com
Internet:	http://www.silicmdr.com/solven.htm
Preis:	33 $
Tip:	

Space Rocks 3D 1.20

Steinbruch im All

Eine neue Flugstraße quer durch die Galaxis muß erschlossen werden. Riesige Meteoriten und gut ausgerüstete Wegelagerer hindern Sie daran, dieses Vorhaben in die Tat umzusetzen. Nun denn – dann müssen eben die Waffen sprechen.

Wie es bei einem guten Asteroids-Clone üblich ist, erscheint das Raumschiff des Spielers auch bei „Space Rocks 3D" genau in der Mitte des Bildschirms. Während im Hintergrund ein schönes Weltraumfoto aus NASA-Beständen zu sehen ist, schieben sich fast unmerklich gigantische Meteoriten an das Raumschiff des Spielers heran. Per Dauerfeuer beharkt dieser die Steine, um sie in immer kleinere Einzelteile zu zerlegen. Gerade die kleineren Gesteinsbrocken fliegen ziemlich schnell über den Bildschirm, so daß man bald Gefahr läuft, von einem dieser animierte Steine getroffen zu werden – dann ist das erste von insgesamt drei Leben bereits verloren.

Am besten ist es, immer im Kreis zu rotieren, um die von allen Seiten näherrückenden Meteoriten stets mit einer ordentlichen Ladung Laserstrahlen beharken zu können. Dräut dennoch eine Kollision, so kann der Spieler sein Raumschiff mit Hilfe der Cursortasten aus der Gefahrensituation herausbringen. Oder er betätigt die <INS>-Taste, um einen Schutzschirm aufflackern zu lassen, der einige Treffer aushält und sich langsam von selbst erneuert.

Neben den Meteoriten machen dem Spieler die fliegenden Untertassen das Leben schwer. Sie tauchen alle paar Minuten auf dem Schirm auf, eröffnen das Feuer und sind eine ziemliche Pest, bis man sie endlich erwischt hat. Zerplatzt ein gegnerisches Raumschiff in seine Einzelteile, so bleibt allerdings ein Powerup-Symbol zurück, das durch Überfliegen aufgenommen wird. Die Powerups stärken die Schußkraft, spendieren neue Waffensysteme oder versorgen den Schutzschild mit neuem Saft.



„Space Rocks" nutzt die DirectX-Treiber, um ein grafisches Feuerwerk im Weltraum zu zünden.

In der Shareware-Version stehen drei Level zur Verfügung, die man alleine oder im 2-Spieler-Modus angehen kann. Zum Lieferumfang der Vollversion gehören neben 99 Level auch ein Editor zum Entwerfen eigener Level und die Vollversion des Bonusspiels „Super Ice Qube Hopper".

Space Rocks 3D 1.20

System:	Windows 95, DirectX, Soundkarte
Autor:	Elpin Systems, 45 S. Park Victoria, Suite 401, Milpitas, CA 95035, USA
E-Mail:	sales@elpin.com
Internet:	http://www.elpin.com
Preis:	19 $
Tip:	

WinCraps 3.6

Die Würfel sind gefallen

Craps gehört zu den spannendsten und vielseitigsten Casino-Spielen. Nur – leider versteht es kaum jemand. „WinCraps" versucht, eine Lanze für das Spiel zu brechen und es ein wenig populärer zu machen.

Schweigend sitzen die Spieler am Roulette-Tisch, und schweigend werfen sie an anderer Stelle im Casino die Münzen in die Slot Machine. Einhelliges Schweigen herrscht auch beim Blackjack und beim Baccarat. Nur am Craps-Tisch herrscht zu jeder Tages- und Nachtzeit eine ausgelassene Stimmung. Frauen in Abendkleidern spucken kreischend in die Hände und werfen mit Schwung zwei Würfel in eine grün ausgekleidete Miniarena. Viele erfahrene Casino-Besucher müssen gar nicht erst lange nach dem Craps-Tisch suchen, er ist schnell zu finden: Das ist stets der Tisch mit der Menschentraube drumherum.

In jedem Kinofilm hat der Craps-Tisch eine Hauptrolle, wenn es darum geht, ein Casino von innen zu zeigen. Das Problem ist nur: Wie spielt man Craps eigentlich?. Aus den Kinofilmen wissen wir nur, daß die Sieben anscheinend eine große Rolle spielt. Tatsächlich hat das Spiel aber noch mehr zu bieten als nur die Jagd nach der Sieben.

Auf dem grünen Filz gibt es eine Unzahl von Gewinnkombinationen, auf die der Spieler bis zu 2000 Dollar setzen kann. Die erwürfelte Sieben zahlt den Einsatz nur im Verhältnis 4:1 aus, weil es sehr viele Kombinationen mit zwei Würfeln gibt, um diese Augenzahl zu erreichen. Ein Zweierpasch ist für eine Quote von 7:1 gut, für einen Dreierpasch gibt es den Einsatz 9:1 zurück. Besonders viel Geld gibt es beim Sechserpasch, der 30:1 ausbezahlt wird. Eine Zwei und eine Eins bringen 15:1 und eine Sechs und eine Fünf ebenfalls. Wer cool zocken möchte, setzt seine Chips auf die „Horn"-Fläche, die 15:1 ausbezahlt, wenn eine der vier Gewinnkombinationen erreicht wird: 1+2, 5+6, 1+1 oder 6+6. Über zwei Dutzend weitere Setzmöglichkeiten – u.a. auf Zahlen, die *nicht* gewürfelt werden – lassen sich tatschlich nur von der sehr umfangreichen Online-Hilfe angemessen erläutern. Dennoch: Um mit dem Spiel ein bißchen Spaß zu haben, wissen Sie jetzt bereits genug.



Der Craps-Tisch in der perfekten Computer-Simulation: Ein Fest für alle Zocker.

WinCraps 3.6

System:	Windows 3.1, Soundkarte
Autor:	Cloud City Software, 4639 Somerset Ave SE, Bellevue, WA 98006, USA
E-Mail:	75750.1417@compuserve.com
Preis:	19,95 $
Tip:	

WinSwim 3.2

Schwimmen lernen

Das Kartenspiel „Schwimmen", oft auch als „Schnauz" bekannt, ist bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt, weil es sehr schnell ist. „WinSwim" setzt das deutsche Spiel auch für den Rechner um.

Das Spiel „Schwimmen" wird zu viert gespielt. Da es nicht sehr gemütlich ist, sich zu viert vor einem Bildschirm zu drängeln, übernimmt die Computersimulation drei der Mitspieler und legt für sie die Karten. Der Spieler tritt demnach allein gegen drei ziemlich kluge Computergegner an, die die Tricks von „Schwimmen" auf jeden Fall besser kennen. Deswegen zur Einführung noch einmal die wichtigsten Merkregeln:



Zu Beginn einer Runde erhalten alle Mitspieler drei Karten zugeteilt, drei weitere Karten werden offen in der Mitte ausgelegt. Nacheinander dürfen die Mitspieler entscheiden, ob sie eine einzelne Karte mit einer Karte aus der Mitte tauschen, gleich alle drei Karten wechseln oder aber gar nichts tun, also „passen" möchten. Ziel ist es bei dem Tauschspiel, irgendwann drei Karten mit einem möglichst hohen Wert in die Finger zu bekommen. Diese Werte zählen allerdings nur, wenn alle drei Karten die gleiche Farbe haben. Die Bilder zählen dabei zehn und das As elf Punkte. Die Zahlenkarten punkten gemäß ihres Aufdrucks. Ein Karokartenset aus einer Sieben, einer Zehn und einer Dame zählt demnach 27 Punkte. Neben diesen „In-Suit"-Sets kann der Spieler auch mit einem Pasch punkten, also mit drei Siebenen oder drei Königinnen. Diese spezielle Kartenkombination zählt stets 30,5 Punkte. Das höchste aller Gefühle ist ein „Blitz" aus drei Assen. Er beendet eine Runde sofort und ist für 31 Punkte gut.

In jeder Partie gewinnt nach der ausgerufenen letzten Runde immer der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Wichtig für den Spielverlauf ist aber allein der Verlierer, der eine von drei Münzen abgeben mufl. Hat er alle drei Münzen verloren, so „schwimmt" er noch so lange weiter, bis er ein weiteres Mal die mieseste Punktzahl vorzuweisen hat – dann geht er endgültig unter. Wer ganz am Ende noch Münzen übrig hat, gewinnt.



Jede „Schwimmen"-Runde ist bereits nach wenigen Minuten vorbei. Pech hat der Verlierer – er muß eine Münze abgeben.

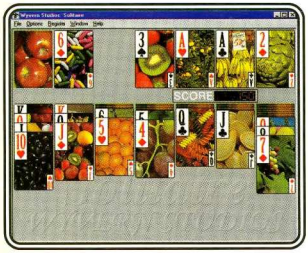
WinSwim 3.2

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	Wernke zur Borg, Taubenweg 15, 64380 Rossdorf
E-Mail:	wzb@craysys.de
Preis:	15 DM
Tip:	

Wyvern Studio Solitaire 1.03

Solitaire mit Früchten

Kartenpatiencen vertreiben einem die Zeit und fordern den Geist. Schön und gut. Warum aber müssen diese Spiele immer gleich aussehen – das ist langweilig. „Wyvern Studio Solitaire" bringt neuen Pepp ins Spiel.



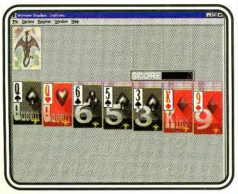
Kartenpatience mit tollen Fotos als Motiven.

Abwechslung muß sein. Spieler, die eine gute Kartenpatience zu schätzen wissen, ärgern sich immer wieder über die niedrige grafische Qualität der Programme. Ein grauer, bestenfalls grüner Hintergrund, langweilige Kartenbilder und ein ödes Set mit gängigen Mustern für die Kartenrückseiten – das war doch oft bereits, was dem Spieler fürs Auge geboten wird.

Daß es auch anders geht, zeigt „Wyvern Studio Solitaire", eine klassische Kartenpatience, die zwar keine neue Spielidee, dafür aber die passende Edelgrafik mitbringt. Schon beim Start wird eine angenehme MIDI-Hintergrundmusik gestartet, die sich in der registrierten Vollversion auch gegen einen Audio-CD-Sound eintauschen läßt.

Gespielt wird nach den Regeln der Kartenpatience „Solitaire", wie sie auch Windows als Spiel beiliegt. Ein Großteil der Karten ist dabei zu einer Flöte ausgelegt, die aus sieben Kartenreihen besteht, deren oberste Karte aufgedeckt ist. Weitere Karten liegen verdeckt im Stock, der neue Karten einzeln oder im Dreierpack zur Verfügung stellt. Ziel ist es, alle ausliegenden Karten auf die vier zu Beginn der Partie noch leeren Felder der Foundation zu legen. Hier müssen die Karten vom As beginnend farbentreu aufgestapelt werden. Um an die entsprechenden Karten heranzukommen, werden die bereits ausliegenden Karten in der Flöte am besten neu angeordnet – und zwar jeweils in absteigender Reihenfolge und in alternierender Farbgebung. An eine bereits ausliegende schwarze Acht kann demnach eine rote Sieben von einer anderen Flötenreihe angelegt werden. Das Spiel nimmt einem dabei die Mühen ab, passende Karten selbst auf einen der vier Foundation-Stapel zu legen – sie wandern von ganz allein animiert auf die entsprechenden Felder.

Der besondere Kick von „Wyvern Studio Solitaire" sind die Foto-Rückseiten der Karten, die wahlweise 3D-Motive, Früchte oder wilde Tiere zeigen. Die Vollversion auf CD-ROM wartet mit 50 weiteren Kartendecks und 50 MIDI-Songs auf.



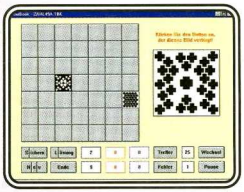
Wyvern Studio Solitaire

System:	Windows 95, Soundkarte
Autor:	Wyvern Studios, 525 West 5300 South, Suite # 125, Murray, Utah 84123, USA
E-Mail:	support@4wyvern.com
Preis:	5 $
Tip:	❦❦❦

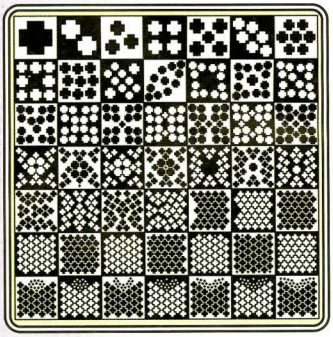
Zahl 49

Rorschach-Memory

Ulrich Willmes versteht sich darauf, Windows-Anwender starker seelischer Pein auszusetzen. Sein Spiel „Zahl 49" holt ein verzwicktes Memory auf den Bildschirm, dessen Motive an einen digitalen Rorschach-Test erinnern.



„Zahl 49" – ein ungewöhnliches Memory-Spiel für Anwender, die ihren Geist trainieren möchten.



Auf einem Spielbrett mit 7 x 7 Feldern sind 49 Karten ausgelegt, die mit dem Einheitsrückenbild nach oben zeigen. Rechts neben dem Brett gibt das Programm nach dem Start ein Motiv vor, das der Spieler auf dem Memory-Brett wiederfinden soll. Das ist gar nicht so einfach, da „Zahl 49" keine Tierbilder oder Verkehrszeichen als Symbole verwendet, die man sich leicht merken kann, sondern sehr detailliert gezeichnete Schwarzweiß-Muster, die sich aus Kreuzen verschiedener Größe zusammensetzen. Es gibt Bilder mit wenigen Kreuzen und welche mit sehr vielen. Einige zeigen weiße Kreuze auf schwarzem Untergrund, andere schwarze Kreuze auf weißem - und trotzdem sehen fast alle Plättchen gleich aus. Der Spieler muß schon seine komplette Konzentrationsfähigkeit einsetzen, um nach mehreren Fehlversuchen das korrekte Gegenstück zum gezeigten Motiv im Memory-Spiel aufzuspüren.

Erschwerend kommt hinzu, daß „Zahl 49" nicht ewig abwartet, bis der Spieler das Gegenstück zum gezeigten Motiv gefunden hat. Vielmehr wechselt das Programm ständig die Vorgaben und ändert mal eben das zu findende Bild – da kann man im Kopf gleich wieder umdenken.

„Zahl 49" wurde mit dem Autorensystem ToolBook 3.0 programmiert. Damit das Spiel gestartet werden kann, muß demnach die „Runtime Library" von ToolBook auf dem Rechner installiert sein. Sie liegt ebenfalls auf der Heft-CD vor und kann per Buttondruck eingerichtet werden. Sowohl das Spiel als auch die ToolBook-Library installieren ihre Dateien von Hause aus in das C:\MEMORY-Verzeichnis. Diese Vorgabe sollte nicht geändert werden.

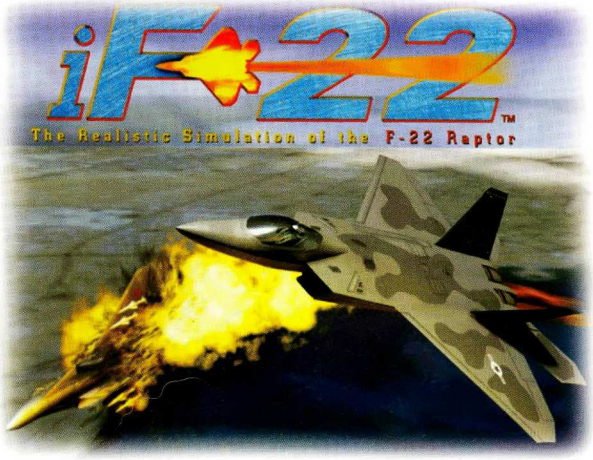
Zahl 49

System:	Windows 3.1, Toolbook Runtime Library, Soundkarte
Autor:	Ulrich Willmes, Borchener Straße 88, 33098 Paderborn
Internet:	http://www.ticsoft.de
Preis:	*Freeware*
Tip:	❦❦❦

F-22 Raptor

Flieger, grüß mir die Sonne

In Bosnien tobt der Krieg, und Sie sind mitten drin dabei. In der neuen Flugsimulation von Interactiv Magic steuern Sie den neuen Kampfflieger iF-22 Raptor, der es mit eingeschaltetem Afterburner auf Mach 2.4 bringt.





Der iF-22 Raptor ist ein Stealth-Bomber, der vom Radar nur schwer erfaßt wird. Dieser Umstand zusammen mit seiner Geschwindigkeit, seiner Wendigkeit und der umfassenden Bewaffnung bringt dem Kampfjet die volle Kriegstauglichkeit.

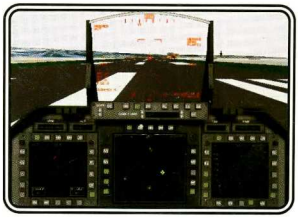
In der 80-MB-Demo des faszinierenden Spiels nutzen Sie die neueste Errungenschaft aus dem ASAF-Arsenal, um die Grundgesetze der Avionik mal so richtig bis an ihre Grenzen auszubeulen. Das Windows-95-Programm läßt ungeduldige Kampfpiloten sofort und ohne lange Vorgeschichte vom Boden aufsteigen. Nach der Lektüre des beiliegenden Hilfetextes schafft man es recht bald, sich mit der Steuerung des Fliegers anzufreunden. Im Notfall hilft ein schneller Druck auf die <A>-Taste, um den Autopiloten einzuschalten – er fängt so manche abschmierende Maschine auf und bringt sie wieder in die Horizontale.

Besonders faszinierend ist neben dem überzeugenden Fluggefühl die detaillierte 3D-Grafik. Luft- und Bodenziele erscheinen vollkommen realistisch und erinnern bei der Verwendung einer speziellen 3D-Karte fast an animierte Fotoaufnahmen – in der Demo ist die Grafik freilich noch etwas geringer auflösend, um Speicherplatz zu sparen.



bkippen über den linken Flügel.

Während des Spiels gibt es im Gegensatz zu anderen Luftraum-Ballerorgien keine zwei Missionen, die sich gleichen. Das eingebaute Spielsystem sorgt dafür, daß neue Missionen immer direkt auf dem Erfolg oder Mißerfolg der vorherigen aufsetzen – so wird verhindert, daß „iF-22 Raptor" mit der Zeit langweilig wird. Wer Spaß daran hat, allein oder im Netzwerk Bodenziele mit Bomben zu vernichten, Dogfights in der Luft auszufechten oder Transporterflugzeuge zu begleiten, der wird lange Zeit seine Freude mit dem State-of-the-Art-Ballerspiel haben.



Abheben von der Landebahn.

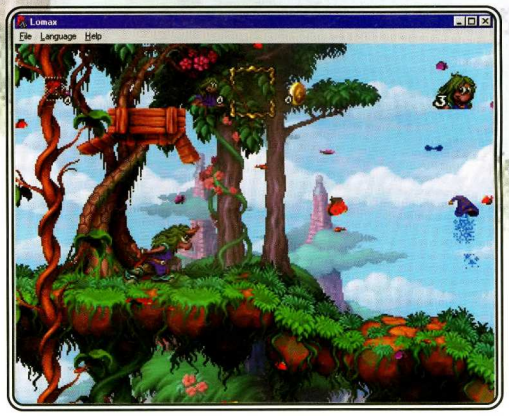
iF22 Raptor

System:	Windows 95, DirectX, Soundkarte
Hersteller:	Interactive Magic
Internet:	http://www.imagigames.de
Preis:	ca. 100 DM
Tip:	☆☆☆☆☆

Lomax

Spaß mit den Lemmingen

Die Lemminge sind wieder da. Diesmal steuern Sie einen der hüpfenden grünhaarigen Nager durch einen wunderschön gestalteten Jump & Run-Parcours. Befreien Sie die verzauberten Lemminge, und nutzen Sie dabei die vielen Power-Ups des Spiels.



Das Spiel kann beginnen.

Nein, keine Angst. Diesmal müssen keine Lemminge mit Todessehnsucht davor bewahrt werden, sich in einen Abgrund zu stürzen. Im Lemming-Land herrscht vielmehr ein böser Zauberer, der die meisten Tierchen in fiese, häßliche Kröten verwandelt hat, die fatal an den Glöckner von Notre Dame erinnern. Unser Held hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Bann des Zauberers zu brechen, um das wunderschöne Märchenland wieder in seinen Originalzustand zurückzuversetzen.

Sobald das Spiel beginnt, springt unser Lemming mit der <W>-Taste über den nach allen Richtungen scrollenden Parcours. Dabei gilt es, höhergelegene Plattformen zu erhüpfen, sie am Seil zu erklettern oder mit Hilfe eines Trampolins zu erreichen. Unverhofft gräbt sich dabei so manche Holzurne aus dem Boden, um fortan der Spielfigur hinterherzuholpern. Um diese Urne zu knacken, muß sich der Lemming in eine schwindelerregende Drehung versetzen.Das gelingt am besten, wenn man nach oben hüpft und im Sprung noch einmal die <W>-Taste drückt. Bei einem Kontakt mit der Urne zerspringt diese und hinterläßt ein kleines Power-Up, das durch Überlaufen eingesammelt wird. Mit der Leertaste lassen sich die so erworbenen Geheimfähigkeiten aktivieren, so daß der Lemming mit der <E>-Taste schießen, Brücken bauen oder Wände einreißen kann.



Ein Sprung in den Abgrund ist leider tödlich.

Auf seinem Weg durch den weiträumigen Level trifft unser Held schon recht bald auf die finsteren Kröten, die ihn bei einer Berührung sofort zu buntem Konfetti zerspringen lassen – schon ist ein Leben verbraucht. Die Kröten werden durch die gleiche geschickte Körperdrehung wie die Urnen behandelt. Dabei verwandeln sie sich sofort in Lemminge zurück, die überglücklich die Flucht ergreifen. Weil es nicht leicht ist, die ständige Flut der Gegner zu überleben, kann der Spieler an manchen Stellen im Level durch ein Zielband laufen. Wenn er danach stirbt, muß man nicht wieder von vorn beginnen, sondern kann an dieser Position sofort wieder ins Spiel einsteigen.

Die Demo ist voll spielbar und bietet Jump&Run-Abenteuer für mindestens einen vollen Nachmittag.

Lomax

System:	Windows 95, Soundkarte
Hersteller:	Psygnosis
Internet:	http://www.psygnosis.com
Preis:	ca. 100 DM
Tip:	☄☄☄☄☄

WipeOut 2097

Von Psygnosis stammt auch das Spiel „WipeOut 2097“, das Sie zu einem F5000-Antigravitations-Rennen mit 11 Kontrahenten einlädt. Eine Demo finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD.

Need for Speed II

Wettrennen der Boliden

Nehmen Sie Platz in Ihrem Ford GT90, und kurven Sie langsam aus der Boxengasse auf die „Pacific-Spirit"-Piste hinaus. Insgesamt acht Rennwagen lassen hier die Reifen qualmen, bis endlich der Startschuß knallt und die neue Rennsaison eingeläutet wird.

Vergessen Sie Michael Schumacher. Wer bei der Formel 1 von „Need for Speed II" mitfahren möchte, muß zwar ein ähnliches Können wie der schnelle Micha mit dem langen Kinn vorweisen, aber ansonsten ist alles anders: Hier darf gerammt, geschoben und abgedrängelt werden, daß es eine wahre Freude ist.

Das virtuelle Autorennen mit der Garantie auf den Geschwindigkeitsrausch findet nicht auf dem Hockenheim Ring und auch nicht in Monte Carlo statt. Die Strecke „Pacific Spirit", die in der Demoversion des Spiels Need for Speed II" freigeschaltet ist, führt vielmehr über eine ganz normale vierspurige Serpentinenstraße, die sich an den Klippen einer Pazifikküste entlangschlängelt. Der kilometerlange Parcours bietet dabei alle nur denkbaren Tücken, um allzu wagemutige Fahrer in Schwierigkeiten zu bringen. Mal ragen rechts und links von der Straße grün bewachsene Klippen auf, an denen man mit seinem Auto durchaus einmal entlang ratschen kann. Dann machen die Klippen auf einmal einem Wäldchen Platz, dessen Bäume die Boliden in null Sekunden von Tempo 200 auf 0 bringen können. Enge Kurven, sehr dunkle Tunnel, ein Dorf, das passiert wird, und freischwingende Brücken sorgen außerdem für ständige Abwechslung beim Fahren und fordern dem Spieler alles ab.

Das Rennen geht über zwei Runden, die in etwa zehn Minuten zu bewältigen sind. Dabei gilt es, sich rücksichtslos vom achten auf den ersten Platz vorzuarbeiten. Sicherlich kann man die anderen Fahrzeuge einfach nur passieren. Viel effektiver ist es aber, die Gegner zu rammen oder mit einem raschen Schlenker zu schneiden. Im Rückspiegel kann der Spieler dann grinsend mitverfolgen, wie sich die ausgebremsten Rennwagen der Typen Jaguar XJ220, McLaren F1, Ferrari F50 oder Lotus GT1 recht eindrucksvoll überschlagen.

„Need for Speed II" bietet eine erstklassige 3D-Grafik mit einem fotorealistischen Parcours, tollen Rennschlitten und einer erstklassigen Steuerung: Ein würdiger Nachfolger des erfolgreichen Erstlings.



Need for Speed II Demo

System:	Windows 95, Soundkarte
Hersteller:	Electronic Arts
Internet:	http://www.ea.com
Preis:	ca. 100 DM
Tip:	



Mit welchem Auto möchten Sie gerne fahren? In der Demo steht nur der Ford GT90 zur Verfügung.



Spaciges Wettrennen

„POD“ ist ein ziemlich finsteres Spiel: Auf dem Heimatplaneten des Spielers geht eine Seuche um, die bislang schon fast alle Menschen umgebracht hat. Zum Glück steht ein letztes Raumschiff zum Abflug bereit, um die Überlebenden zu retten. Das Problem: An Bord ist nur noch ein einziger Platz frei. Die Lösung: Die Überlebenden tragen ein heißes Autorennen aus. Der Gewinner darf anschließend an Bord des Raumschiffes gehen.

Bis zu acht Spieler können im Netzwerk, per Modem-Verbindung oder per Internet-Link gegeneinander antreten, um im Autorennen den letzten freien Platz an Bord der Raumfähre zu gewinnen. Im Startdialog suchen sich alle Mitspieler ihr ganz persönliches Gefährt aus – hier gibt es wirklich abgefahrene Kisten zu sehen, die von der Form her kaum noch an die uns bekannten Autos erinnern. Sobald eine von insgesamt 18 Strecken ausgewählt ist, kann es gleich losgehen. Das Szenario zeigt eine düstere 3D-Strecke aus der Verfolger-Perspektive – man kann sein eigenes Auto demnach nicht nur steuern, sondern auch sehen. Mit der Tastatur oder einem geeigneteren Steuergerät gibt der Spieler Dauergas und heizt seinen Konkurrenten hoffentlich davon. Die Streckenführung auf dem fernen Planeten ist, um das Abenteuer noch zu verschärfen, mit vielen Hindernissen gespickt. Da gibt es



Famous last words – „Rechts ist frei.“

jede Menge Rampen mitten auf der Straße, die die Rennwagen durch die Luft fliegen lassen. Sie landen dann abhängig vom Auffahrtwinkel entweder weit vor der Konkurrenz wieder auf der Straße oder aber – zu Schrott zerbeult – außerhalb der Bahn. Weitere Schikanen sind schroff abfallende Abgründe direkt neben der Straße, enge Tunnel, in denen man kaum die Hand vor Augen sehen kann, und – Gegenverkehr.

Das temporeiche Spiel zeigt während des Rennens stets die Position des Fahrers im Feld an und nennt die herausgefahrenen Geschwindigkeiten der einzelnen Gaps, der Runden. In der Demoversion stehen zwei verschiedene Wagen und zwei Strecken zur Verfügung.

Wer auf den Geschmack gekommen ist, der kann sich im Internet (http://www.ubisoft.com) mit neuen Leveln und Fahrzeugen ausstaffieren.



Das Rennen beginnt in drei Sekunden. Die Pole Position nimmt leider ein anderer Fahrer ein.



Die Streckenführung ist nicht immer offensichtlich. Am besten fährt man die Strekke erst einmal in Ruhe ab, bevor man es mit der Meute der Gegner aufnimmt.

POD Demo

System:	Windows 95, Soundkarte
Hersteller:	UbiSoft
Internet:	http://www.ubisoft.de
Preis:	ca. 100 DM
Tip:	☆☆☆☆☆

Vermeer – die Kunst zu erben

Picasso in Berlin

Ihrem Erbonkel Walther von Grünschild geht es leider gar nicht gut – schon bald wird er zum letzten Male die Augen schließen. Die Frage ist zwar pietätlos, aber wichtig – Wer wird sein Geld erben? Ganz klar: Derjenige Anverwandte erbt alles, der es schafft, die Bildersammlung seines Onkels endlich zu vervollständigen.

Hoffentlich können Sie gut mit Geld umgehen. Schließlich geht es bei der Wirtschaftssimulation „Vermeer" darum, das Startkapital von 200.000 Dollar so geschickt einzusetzen, daß man möglichst viele Bilder alter Meister aufkaufen kann. Denn nur der Spieler, der seinem Erbonkel die meisten Gemälde von Dürer, Rembrandt und Picasso überreichen kann, hat eine Chance darauf, den ganz großen Zaster zu erben.

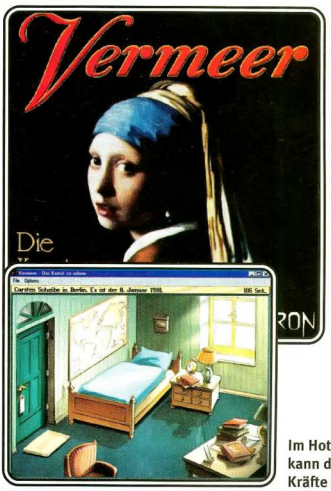
Per Mausklick macht sich der Spieler auf die Reise nach Berlin, Rom oder Paris, um Auktionen zu besuchen oder sein Glück an der Börse zu versuchen. Unerbittlich tickt die Uhr, und viel zu schnell gehen die einzelnen Tage vorbei. In der Demo haben Sie nur ein Jahr Zeit, um Geld zu machen und Bilder einzukaufen.

Was ist aber, wenn Sie einem gefälschten Gemälde aufsitzen? Am besten belegen Sie noch rasch einen Einsteigerkurs an der Kunstakademie, um gegen das Gelächter der Gegner gewappnet zu sein. Allerdings kostet auch dieser Kurs wieder ein paar Tage Zeit. Diesen Vorsprung nutzen die drei wahlweise lebenden oder vom PC simulierten Gegner, um ebenfalls in der Weltgeschichte herumzugondeln. Die Kontrahenten schnappen Ihnen vielleicht eine Plantage oder eine Wertanlage weg, sind geschickter beim Bieten auf einer Auktion oder besuchen den Erbonkel häufiger, um sich einzuschmeicheln. Da verwundert es niemanden, daß der gestreßte Spieler schon nach ein paar Tagen mit einem Nervenzusammenbruch darniederliegt – ein wenig Entspannung muß schließlich auch noch sein.

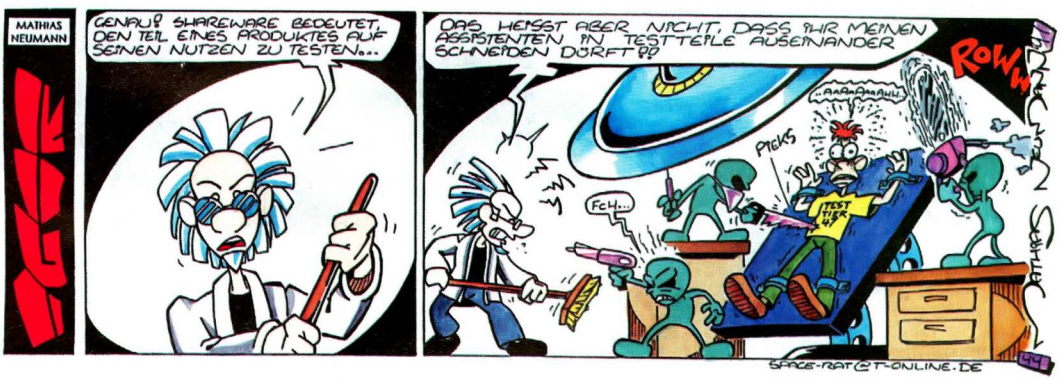
„Vermeer" überzeugt mit einer sehr ansehnlichen Grafik und einer starken Spiel-Engine. Es braucht garantiert ein paar Anläufe, um den Erbtresor schließlich doch zu knacken.

Vermeer – die Kunst zu erben

System:	Windows 95, DirectX, Soundkarte
Hersteller:	Ascaron
Vertrieb:	Funsoft
Internet:	http://www.funsoft.de
Preis:	ca. 100 DM
Tip:	



Im Hotelzimmer kann der Spieler Kräfte sammeln.





Richtig Zocken im Internet

Blackjack, Poker, Roulette und Baccarat

Der neueste Clou in der Spielewelt: Große Kasinos öffnen ihre Pforten im Internet und verleiten Web-Surfer zum Online-Zocken mit echtem Geld – vom eigenen Schreibtisch aus. Damit dabei auch die richtige Kasino-Stimmung aufkommt, werden edel gestaltete Clients als Freeware verschenkt. Die „SharePlay" hat sich die ersten Online-Clients genau angesehen.

Das Glücksspiel um Geld ist in vielen Ländern verboten. Sicherlich setzen sich in den Hinterzimmern diverser düsterer Kneipen regelmäßig die Größen der Halbwelt zusammen, um unerfahrenen Zokkern erst die Tausender und anschließend die Porsche-Schlüssel aus der Tasche zu ziehen – so ist es jedenfalls immer wieder in deutschen Krimis zu sehen.



„Gold Club Casino": Gleich 20 Augen beim ersten Blackjack-Versuch. Na, wer sagt's denn?

Der Durchschnittsbürger trifft sich lieber mit ein paar Freunden in den eigenen vier Wänden auf eine gute Partie Poker oder Blackjack, um ein paar Mark auf ein gutes Blatt zu setzen. Oder er bindet sich eine Krawatte um und fährt einmal in den nächstgrößeren Ort, der ein staatlich überwachtes Kasino zu bieten hat. Dort gibt es meist einen Blackjack-Tisch, ein paar Roulette-Tische und ein bis zwei Reihen mit uralten Slot Machines, die in Las Vegas keinen Hotelgast mehr aus dem Bett locken würden.

Nicht jeder Spieler hat aber Lust auf einen Kasinobesuch, wenn ihm die Spielleidenschaft mal wieder heftig ins Blut fährt. Schließlich lebt der Zocker vom Gefühl des Neuen, vom Flair des Abenteuers. Und nichts ist so langweilig wie ein biederes Kasino, das man bereits ein dutzendmal besucht hat.

Die Alternativen sind viel zu dürftig gesät. Der Geldspielautomat in der Kneipe um die Ecke spuckt höchstens hundert Sonderspiele aus, die wiederum maximal 200 Mark wert sind. Selbst dafür muß man schon eine gute Stunde daddeln, um die hundert Spiele endlich abzufeiern – keine lukrative Angelegenheit. Und der Besuch auf der Pferde- oder Hunderennbahn ist auch nicht gerade das Wahre, wenn nur alteingesessene Profis das System der Quoten und Plazierungen verstehen, die in den dicken Rennblättern zusammengefaßt sind. Natürlich könnte man einen illegalen Buchmacher aufsuchen, um auf die verschiedensten Sportergebnisse in allen Ländern der Welt zu wetten – etwa auf einen großen Boxkampf mit Mike Tyson.

Da bleibt der Kasino-Besuch dann doch die bessere Alternative, um einmal in entspannter Atmosphäre etwas Geld zu setzen. Oder? Wie wäre es statt dessen mit einem Trip nach Las Vegas, um in Spitzenhotels wie dem MGM, dem Luxor oder dem Ceasar's Palace als High Roller aufzufallen? Oder – wenn Vegas zu weit entfernt ist – was ist mit einem Abstecher nach Monte Carlo, um vielleicht schon am ersten Abend gleich neben Michael Schumacher am Roulette-Tisch zu stehen?

Virtuelle Kasinos

Findige Geschäftsleute haben die Marktlücke längst erkannt: Die meisten Anwender mit Zockergelüsten kennen kein gutes Kasino in der Nähe, sind aber auch nicht so gut betucht, daß sie beim ersten Kribbeln gleich in den Learjet Richtung Las Vegas steigen.

Um auch am heimatlichen Schreibtisch die Lust aufs Zocken befriedigen zu können, haben viele Programmierer bereits Umsetzungen für den Computer geschrieben – nette Windows-Spiele mit der passenden Oberfläche und den originalen Regelwerken. Auch im Internet gab und gibt es immer wieder Versuche, etwa einen Einarmigen Banditen als Java-Applet nachzubauen, so daß Web-Surfer jederzeit im Browser-Fenster spielen können. Der Nachteil



„Gold Club Casino": Starten Sie eines der vier Kasino-Spiele.

dieser Programme liegt allerdings auf der Hand: Es wird nur um virtuelles Geld gezockt. Und wenn nicht ein echter Geldregen lockt und kein wirklicher Verlust droht, ist der Kitzel und damit der Spaß nur halb so groß.

Die neueste und äußerst spannende Entwicklung ist es, virtuelle Kasinos im Internet zu eröffnen, in denen um echtes Geld gespielt wird. Diese Kasinos kann man in der wahren Welt nicht besuchen. Es gibt sie tatsächlich nur im Internet. So kann man ohne Kleiderordnung vor dem Rechner Platz nehmen und das virtuelle Kasino betreten.

Wer sich am Online-Zocken beteiligen möchte, hat eine lange Reise vor sich – rein virtuell gesehen. Aus rechtlichen und vor allem steuerlichen Gründen sitzen die Virtual-Casinos nicht direkt in den USA oder anderen Industrieländern, sondern in den Steueroasen dieser Welt. Etwa auf den Cayman Islands oder den Bahamas.

Auf den einschlägigen Web Sites wie etwa der vom **Gold Club Casino** (http://www.goldclubcasino.com) lassen sich kostenlos spezielle Clients herunterladen, die selten kleiner als fünf Megabyte sind und nach dem Download eine vollständige Kasino-Umgebung auf dem Windows-Rechner installieren – so müssen online keine Bilder, sondern nur noch Befehle und Informationen übertragen werden. Die Clients zeichnen dabei ein dreidimensional gerendertes Kasino auf den Bildschirm – mit Blackjack- und Roulette-Tischen, Poker-Automaten und Slot Machine. Die Grafik dieser Programme ist erstklassig und fast mit keiner Offline-Kasino-Umgebung zu vergleichen, die sich im Fachhandel erstehen läßt: Da haben sich die Programmierer mächtig Mühe gegeben.

Mit den verschiedenen Clients kann man offline um Cyberdollars spielen, die das Portemonnaie nicht belasten. Diese Option ist die erste Wahl für alle Minderjährigen, die noch nicht online zocken dürfen. Das macht aber nichts, weil die Clients so schön gestaltet sind, daß es auch offline eine wahre Freude ist, etwa ein paar Stunden den virtuellen Geräten zu verbringen. Und da die Spiele keinen Penny in der Anschaffung kosten und bereits komplett auf unserer Heft-CD vorliegen – wer schaut schon einem geschenkten Gaul ins Maul?

Wer erwachsen ist und Lust aufs Online-Zocken bekommt, muß sich an einige Regeln halten. Oder anders formuliert: Mitspieler tragen die gesamte Verantwortung selbst. Die Betreiber der Virtual Casinos fordern jeden dazu auf, doch bitte selbst herauszufinden, ob es in seinem Heimatland überhaupt erlaubt ist, im Internet zu zocken. Ist es im eigenen Heimatland tatsächlich gestattet, im Netz Geld zu verspielen, so formiert sich eine weitere schwarze Wolke am Himmelszelt: Wie ist das eigentlich mit den Steuern, die für einen potentiellen Gewinn erhoben werden? Der Spieler muß sich höchstselbst ans Finanzamt wenden, um hier vorsichtig nachzufragen, ob er als Netzzocker denn steuerpflichtig wird oder nicht – das Programm bzw. die Betreiber kümmern sich keinen Deut um die Steuerangelegenheiten ihrer Kasino-Besucher.

Nur Mitglieder dürfen zocken

Um im Internet-Kasino Geld setzen zu können, muß man Mitglied sein – so ist es zumindest im „Gold Club Casino". Mitglieder erhalten ein Paßwort und einen User-Namen, sobald sie einen Account im Kasino eröffnet haben. Das Geld, das die Zocker online setzen möchten, wird im voraus bezahlt und wahlweise per Cybercash, Kreditkarte, per Kabel oder Bankcheck angewiesen.

Diese Zahlungsmodalitäten schließen einen Mißbrauch aus – Kinder können vielleicht ein paar angespar-



„Gold Club Casino": Das Table-Limit beim Roulette beträgt 500 Dollar.



„Gold Club Casino": Wer möchte, spielt beim Einarmigen Banditen mit 15 Dollar Einsatz pro Partie.



„Gold Club Casino“: Die Slot Machine sieht gut aus, taugt aber leider nicht viel.

te Dollar in einen Briefumschlag stecken, aber keine Kreditkartenüberweisung tätigen. Ist das Geld – das Minimum sind 20 Dollar – erst einmal angekommen, kann es sofort losgehen.

Zur Sicherheit werden alle Transaktionen zwischen dem Online-Kasino und dem Client nach dem 3DES-Schlüssel kodiert – dieser Schlüssel wird auch von Banken verwendet und kann kaum geknackt werden.

Natürlich ist das Zocken im Netz gefährlich, weil man einfach nicht richtig mitbekommt, wie schnell das eigene Geld in den Einarmigen Banditen und auf dem Roulette-Tisch verschwindet. Schließlich muß man nicht einmal mehr in seinen Plastikbecher mit Münzen greifen oder Dollar-Scheine in die Einsaugstutzen der Slot Machines schieben. Plötzlich sind ein paar hundert Dollar verschwunden – und es ist einem nicht einmal so richtig aufgefallen. Zocker im Spielfieber brauchen auch nicht länger als 20-30 Sekunden, um online beim Cashier neues Geld von der Kreditkarte aufs Kasino-Konto zu überweisen.

Zumindest im „Gold Club Casino“ gibt es zum Glück eine Sicherheitsbarrikade gegen Spielsüchtige: Jeder Spieler darf im Monat nicht mehr als 1000 Dollar aufs Kasino-Konto überweisen.

Die Gewinne, die online erzielt werden, lassen sich jederzeit abrufen und aufs eigene Konto zurücktransferieren. Während allerdings der Spieler das Geld noch auf die verschiedensten Weisen aufs Kasino-Konto einzahlen konnte, gibt es für den Rücktransfer nur die Möglichkeit, das Geld über ein Bankkabel oder eine Bankanweisung zu leiten. Immerhin ist für die Zukunft geplant, die Rücküberweisung auch auf das Kreditkartenkonto zu erlauben.

So spannend es auch sein mag, online zu zocken und mit echtem Geld an den virtuellen Kasinotischen Platz zu nehmen, vergessen sollten Sie eines nicht: Die Betreiber der Kasinos



Willkommen im „Gold Club Casino“.

sitzen auf der anderen Seite des Globus in einem kleinen Büro in einem riesigen Hochhaus mit Tausenden dieser anonymen Minibüros – mitunter betreiben sie sogar nur einen Briefkasten oder ein Firmenkonto auf einer der Steuerinseln. Sollte jemand den ganz großen Gewinn erspielen, so ist es für die Unternehmen ganz sicher kein Problem, sich mit allen Geldeinlagen in Luft aufzulösen, ohne dabei Spuren zu hinterlassen. Das „Mirage“ oder das „Treasure Island“ in Las Vegas haben diese Option jedenfalls nicht.

Daß es sich lohnt, das Kleingedruckte zu lesen, zeigt auch ein Blick in die Satzung des Kasino-Spiels **Grand Virtual Casino** (http://www.GrandVirtual.com). Hier steht etwa, daß sich der Spieler mindestens einmal alle 60 Tage im Kasino mit seinem Paßwort einloggen muß, weil ansonsten alle zuvor eingekauften Chips eingezogen werden. Das Spiel, das am 24. Januar 1997 begonnen hat, ist außerdem zeitlich beschränkt und läuft nur bis zum 24. Januar 2007. Wer bis zu diesem Datum sein „Deposit“ nicht auf sein Konto zurückgekabelt hat, ist sein Geld ebenfalls los.

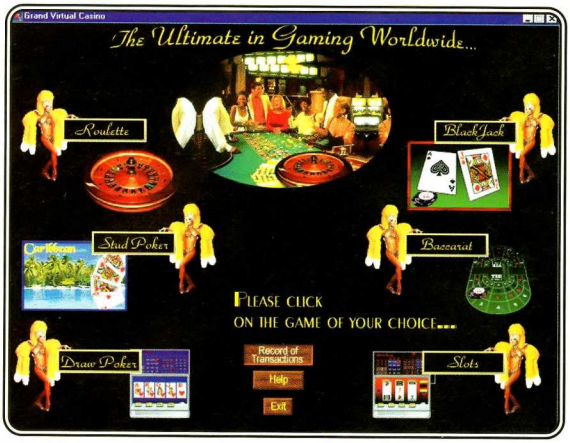
So spannend es also ist, online Geld zu setzen: Im Kasino um die Ecke ist die Chance wesentlich größer, sein Geld im Gewinnfall auch wirklich einmal zu sehen.



„Gold Club Casino“: Roulette wird mit zwei Nullfeldern für die Bank gespielt.



„Gold Club Casino“: Beim Poker-Automaten braucht man mindestens ein Bubenpärchen, um zu gewinnen.



Zu Gast im „Grand Virtual Casino".

Offline zocken im Gold Club Casino

Das kostenlose Offline-Zocken am Bildschirm macht vor allem im „Gold Club Casino" für Windows 95 Spaß, das sehr edel gestaltet ist und die bekanntesten Kasino-Spiele in einer starken 3D-Umsetzung anbietet.

Nach dem Start muß sich der Spieler entscheiden, ob er „For Real" im Internet oder „For Fun" offline spielen möchte. Drücken Sie „For Fun", um eine Proberunde ohne echten Geldeinsatz zu spielen. Umgehend wird das Auswahlmenü geladen, das die Spiele Roulette, Blackjack, Slotmachine und Videopoker zur Verfügung stellt. Unten rechts lesen Sie außerdem die Anzahl der virtuellen Dollar ab, die Sie ungehemmt verspielen können.

Per Mausklick auf einen Spielnamen entscheiden Sie sich für eines der Games. Die Hausregeln der Spiele und auch der Auszahlungsplan sind in der Online-Hilfe nachzulesen. Es lohnt sich, seine Chancen im Auge zu behalten. Das Roulette wartet etwa mit zwei grünen Nullen auf – einer Null und einer Doppelnull. Das Kasino behält demnach doppelt so oft den Einsatz der Spieler ein, wie das in Europa der Fall ist: Wir kennen hier nur eine einzelne grüne Null auf dem Roulettefilz. Auf die Zahlen des Roulettes lassen sich minimal 1 Dollar und maximal 500 Dollar setzen. Bei einem Einsatz von 500 Dollar kann man zwar beim Roulette schnell ein Vermögen gewinnen – es aber auch rasch wieder verlieren. Imposant sind auf jeden Fall die superben Animationen der rollenden Kugel und die gefühlskalte Sprachausgabe des Profi-Croupiers.

Etwas enttäuschend ist dagegen der Einarmige Bandit. Er bietet zwar eine bislang unerreicht grandiose 3D-Grafik, dafür aber nur recht miese Gewinnchancen. Auf den drei Rollen drehen sich mehr leere Flächen als Symbole, und man kann sein Geld nur auf eine einzelne Payline setzen, um eine von mageren neun Gewinnkombinationen zu erwischen. Es gibt keine Wild-Symbole und auch keine sonstigen Überraschungen – schade eigentlich. Immerhin kann man seinen Einsatz von lumpigen 25 Cents auf einen oder fünf Dollar hochschrauben und bis zu drei Münzen auf einen Durchgang setzen.

Derzeit bietet das „Gold Club Casino" außerdem noch einen Videopoker-Automaten, der sehr gut gelungen ist und Gewinne ab einem Buben-Pärchen (Regelvariante „Jacks or better") auszahlt, und einen Blackjack-Tisch, an dem alle nur erdenklichen Sonderregeln zum Einsatz kommen.

Das Kasino soll allerdings recht bald ausgebaut werden. Dann kommen die in Zockerkreisen wohlbekannten Spiele „Caribbean Stud Poker", „Pai Gow Poker", „Craps" und „Let it Ride" dazu. Einige weitere Poker-Automaten und Slot Machines sollen ebenfalls im Kasino aufgestellt werden.

Zu Besuch im „Cyber Thrill Casino"

Als Alternative zum goldenen Kasino kommen die beiden 32-Bit-Clients „Cyber Thrill Casino" und „Grand Virtual Casino" vom gleichen Betreiber daher. Sie bieten noch mehr Spielmöglichkeiten an, nerven allerdings mit der permanenten Einladung, jetzt doch endlich online zu gehen.

Nach dem Start des „Cyber Thrill Casinos" wird sofort versucht, eine Online-Verbindung aufzubauen. Verzichtet der Spieler darauf, so schaltet das Programm automatisch in den Offline-Modus – jetzt wird nur noch um virtuelles Geld gespielt.

Im Hauptmenü des Clients kann sich der Spieler für eines der folgenden Kasino-Games entscheiden: Roulette, Blackjack, Stud Poker, Baccarat, Draw Poker und Slots. Die Grafik der einzelnen Spiele fällt nicht ganz so gediegen aus wie beim Konkurrenten, dafür gibt es aber mehr Spiele, zwischen denen der Anwender hin und her wechseln kann.



„Grand Virtual Casino" – der Roulette-Tisch.



„Grand Virtual Casino" – Glück im Spiel, Pech in der Liebe. Man muß halt Opfer bringen.

Fazit eines Spielers

So viel Spaß das Zocken am Bildschirm auch macht, eine Einrichtung aus den echten Kasino wird einem vor dem Monitor immer abgehen – die leicht beschürzten Mädels, die kostenlose Drinks servieren: „Für mich bitte einen Whiskey-Cola, und hier sind zwei Dollar für dich. Tausend Dank."



Tamagotchi im Netz

Virtuelle Plagegeister



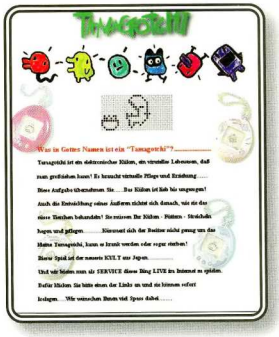
Die Tamagotchis haben sich nicht nur in jedem Kinderzimmer, sondern auch im Internet breit gemacht. Neben virtuellen Verkaufsstellen für die kleinen Schlüsselanhänger mit dem piepsigen Innenleben gibt es im Netz auch elektronische Friedhöfe, Anti-Tamagotchis und viele Überraschungen mehr.

Tom's Tamagotchi page – meet Webster!

http://www.vtweb.com/backroom/tamagotchi/



Tom liebt sein Tamagotchi, und so hält er die Entwicklung seines virtuellen Haustiers in einem ausführlichen Internet-Report fest. Neben halbstündigen Berichten gibt es im Netz sogar ein Web-Cam-Foto zu sehen, das einmal am Tag aktualisiert wird und die Entwicklungsstadien des „Love egg" zeigt. Wer es im Laden um die Ecke noch immer nicht geschafft hat, sich ein eigenes Tamagotchi zu kaufen (weil die Mistdinger ständig ausverkauft sind), der kann hier einfach an Toms Spielzeug teilhaben. Vorausgesetzt, Tom schafft sich ein neues Tamagotchi an. Denn: „Ich muß es leider sagen, aber Todd weilt nicht länger unter uns. Sein Leben war sehr kurz, aber auch voller Frohsinn. Wir haben ihn am Ende auf „Pause" gestellt, aber irgend jemand hat aus Versehen den Knopf gedrückt, und während wir ihn in Sicherheit wähnten, ist Todd zurück zu seinem Heimatplanet geflattert. Mach's gut, Todd."



Tamagotchi

http://privat.schlund.de/guenter/Günter's

Günther erklärt uns, was ein Tamagotchi überhaupt ist – als ob man das bei *dem* Medienrummel nicht eh schon längst mitbekommen hat. Viel besser: Wer Günther eine E-Mail schreibt, der bekommt eine kostenlose Tamagotchi-Windows-Version zugeschickt.

Tamagotchi Internet Game

http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/1999/play.html

Sie haben im Laden kein Tamagotchi mehr erwischt? Kein Problem! Wenn Ihr Internet-Browser Java unterstützt, dann können Sie Ihr ganz persönliches virtuelles Haustier im Internet füttern, streicheln, säubern und pflegen.



Traumagotcha

http://www.toymania.com/figurethis/trauma.html

„Tamagotchis sind nur etwas für Weicheier und Schlaffis!" Wenn Sie dieser Meinung sind, dann ist „Traumagotcha" etwas für Sie. Das super gestaltete Web-Spiel, das sich auch ohne Java-Support angehen läßt, macht sich über den neuen Kult mächtig lustig. Nutzen Sie Dynamitstangen, Baseballkeulen, schwere Armeestiefel oder Gabel und Messer, um den kleinen virtuellen Widerling in die Luft zu sprengen, auf den Kopf zu hauen, in den Hintern zu treten oder zu filetieren.

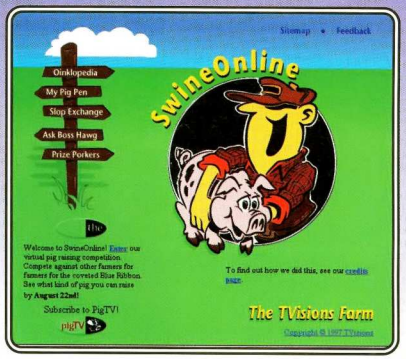




http://swineonline.tvisions.com/

Schweingehabt

Hier bin ich Schwein, hier darf ich's sein. Nach diesem Motto lädt „Swine Online" alle angehenden Schweinehirten ins Internet ein, um das größte und schönste Online-Schwein zu züchten.



Willkommen bei „SwineOnline".

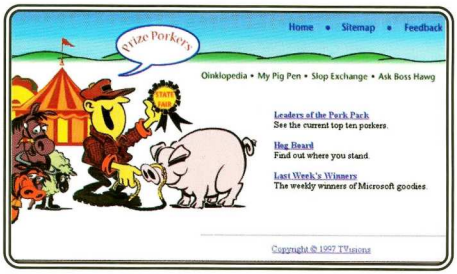
Es *scheint* ganz einfach zu sein, ein Schwein großzuziehen. Wenn man sich sehr viel Mühe gibt und alle Anforderungen der Tiere erfüllt, dann kann man gewiß sein, am Ende auch tatsächlich ein großes Schwein als Lohn aller Arbeiten zu erhalten. Das bedeutet – ein Schwein ist *nicht pflegeleicht*.

Sie werden ein gesundes Tier schon erkennen, wenn Sie eines sehen. Es hat ein glattes Haarkleid, einen perfekt geschwungenen Stummelschwanz und vor allen Dingen – einen großen Appetit. Manche Leute meinen, daß sie den Zustand eines Schweins auch anhand eines Blickes in die tiefen Augen des Tieres herausfinden können – das sollten Sie aber doch lieber Doktor Dolittle überlassen. Der einfachste Weg zur Qualitätskontrolle ist es immer noch, darauf zu achten, wie gut ein Schwein frißt.

Das sind bereits recht viele Worte zur Schweinehaltung. Aber was interessiert Sie ein Schwein in einer Spielezeitung? Sie werden schon sehen!

Schweinetrog im Internet

Bei „SwineOnline" treten Woche für Woche viele Dutzend angehender Schweinehüter im Wettbewerb gegeneinander an. Sie züchten jeder für sich ein virtuelles Schwein und haben genau eine Woche Zeit, um es richtig aufzupäppeln. Die erfolgreichsten Bauern mit den größten und gesündesten Schweinen erhalten einen Preis, der Rest der Kontrahenten muß sein Glück eben noch einmal in der nächsten Runde versuchen.



Die fettesten Schweine erhalten einen Preis.

Wer sich online registriert hat, erhält ein paar Pig-Dollar, die auch dringend nötig sind, um einen kleinen Frischling großzuziehen. Der erste Weg im Cyberland führt meist in den PigMart, ein riesiges Einkaufszentrum mit einem General Store, einem Schönheitssalon und einem Veterinärarzt. Das Geld muß klug investiert werden, weil es keine Chance auf einen Nachschlag gibt.

Bis Schweine als Kotelett in der Pfanne landen, ist es ein weiter Weg. Die Tiere sind streßanfällig, müssen sehr gut sauber gehalten und häufig vom Arzt untersucht werden. Auch das Futter ist nicht zu vernachlässigen, weil Schweine zehn Aminosäuren, 13 Mineralstoffe und 14 Vitamine benötigen. Und da Schweine wie fast alle Lebewesen zu drei Vierteln aus Wasser bestehen, müssen sie auch Wasser schlürfen können, soviel sie wollen. Wer als Browser den Internet Explorer oder den Netscape Navigator ab Version 4.0 verwendet, kann schon bald zusehen, wie die Frischlinge herumlaufen, sich im Dreck suhlen, essen, schlafen, herumrollen oder einfach nur in der Sonne dösen.

Schwein mit Kabeln dran

Das Online-Schwein unterscheidet sich auf eklatante Weise von einem normalen Schwein: Es ist verkabelt und schreibt E-Mail-Briefe.

Die Spieler müssen sich mindestens einmal am Tag um ihr Vieh kümmern und die verschiedensten Entscheidungen treffen. Je mehr Zeit der Spieler mit seinen Tieren verbringt, um so glücklicher sind sie. Vernachlässigte Tiere schreiben ihrem Besitzer eine E-Mail, um ihn an eine Fütterung oder einen Veterinärbesuch zu erinnern. Kümmert sich der Hobby-Bauer dann immer noch nicht um sein Schwein, trudelt im Ernstfall nur noch der Totenschein ins Postfach.

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint am 14. 11. 97

Selbst die vielen Demos und Shareware-Programme, die Sie auf der Heft-CD dieser „SharePlay" vorfinden, halten nicht ewig vor: Auch das schönste Spiel neigt sich einmal dem Ende zu und wird mit leichtem Bedauern wieder von der Festplatte gelöscht. Nachschub muß her. Während Sie sich noch mit unserer Heft-CD vergnügen, durchforsten wir bereits wieder die internationalen Datennetze, um den neuesten „Stoff" aufzuspüren und downzuloaden.

Und das erwartet Sie in der kommenden Ausgabe:

- Über 100 neue Shareware-Spiele für DOS und Windows
- Viele Voll- und Light-Versionen, die Sie nicht mehr bezahlen müssen
- Knapp ein Dutzend spielbare Demos kommerzieller Hits



Tolle Demos

LucasArts hat wieder zugeschlagen. Nachdem die ersten beiden Teile bereits ganze Familien in begeisterte Piraten verwandelt haben, bringt **„Monkey Island 3"** noch mehr Fun ins Wohnzimmer. Unsere 100-Megabyte-Demo verspricht karibischen Spielspaß satt: Stürmen Sie das Piratenschiff, und ziehen Sie die Bösewichter unterm Kiel durch. Ebenfalls von LucasArt stammt das Weltraum-Ballerspiel **„X-Wing vs Tie-Fighter"** aus dem Star-Wars-Universum. Sie wollen die Demo? Wir haben sie!





Give me a KISS

Was ist eigentlich aus KISS geworden, den japanischen Cyberpuppen zum An- und Ausziehen? Vor allem Kids sind seinerzeit komplett auf die animierten Freeware-Barbies im Manga-Comicstil abgefahren, die sich per Mausklick immer wieder neu einkleiden ließen – 2,5-dimensional. Wir stellen im nächsten Heft die besten 50 kostenlosen KISS-Module zusammen und informieren uns im Internet, ob es nicht vielleicht schon wieder neue Sets gibt.

Das SharePlay-Team:

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

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

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

Layout/Grafik/Reproduktion:
Schüle Graphics
Prätoriusstr. 48, 76448 Durmersheim
Tel. o 72 45/93 71 63, Fax 93 71 64
E-Mail: schuelegraphics@ilk.de
Internet: http://www.durmersheimisg.de/schuelegraphics

Druck:
Druckerei E. Schwend GmbH + Co. KG
Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch Hall
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch Hall
Tel. 07 91/4 04-0, Fax 07 91/4 04-2 22

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

Anzeigenleitung und -verkauf:
ams – Agentur für Marketing und Kommunikation
Neuhauser Str. 63, 73760 Ostfildern
Tel. 07 11/34 29-500, Fax 07 11/34 29-504

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

Verkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.

Erscheinungsweise: zweimonatlich

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

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



Abo-Prämien!

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





Bosch Akku-Bohrmaschine

Prämien-Nr.: 470004

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



Elektro-Barbecue-Grill

Emaillierte, abnehmbare Grillwanne, höhenverstellbarer Rost, Fußgestell abnehmbar

Prämien-Nr.: 4680

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



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

Nikon Kamera

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

Prämien-Nr.: 466050



Berndes Topf-Set

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

Prämien-Nr.: 420154

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

So einfach geht's:

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

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

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

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

Ja, ich möchte SharePlay ab sofort im Abonnement beziehen.

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

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

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

Datum, Unterschrift

Ja, ich möchte die Prämie!

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

Prämien-Nr. Zuzahlungsbetrag:

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum, Unterschrift

Anschnallen und zurücklehnen – wir starten durch!



Jetzt

im Handel und für jeden käuflich!

Jeden Monat neu!