Mit Spiele-CD

135 topaktuelle Spiele & Demos

Nr. 6/98 · Oktober/November

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

ISSN 1434-7792 2. Jahrgang

ShareePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

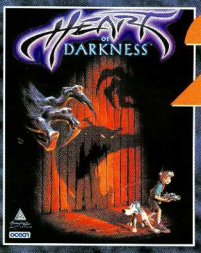


Großes Erotik-Special:

- **Busen ohne Blusen:** Über 95 große Busen
- **Lovely Girls:** Stripspiel ohne Grenzen

Voll-versionen

Strip Poker II 1.0.02: Zocken um die Unterwäsche
GirlyGotchy 1.8: Die virtuelle Sexbombe im Rechner
Sensual Jack 95 2.75: Heißes Blackjack-Spiel



2 spielbare Demos:

- Heart of Darkness 1.0
- Sensible Soccer 98

Neue Shareware-Highlights

- **Rats 3.0:** Rattenplage im Park
- **Axis 1.0:** Grübelspaß mit bunten Perlen
- **WinSchach 1.0:** Das virtuelle Schachbrett
- **Space King 3.0:** Aktienhandel im Weltraum
- **Care for Dittrich 2.0:** Roboterpflege per Mausklick



7 neue Voll-versionen

- Braincracker 1.2 light
- FW Yack 1.01
- Doppelkopf Pro 2.0 Light
- Kwiks
- Rösselsprung 1.6 Light
- Putzi 4 Win95 1.2a
- HS Euro Kalkulator 1.01

CD fehlt?
Wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

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

135 brandaktuelle Spiele & Demos für DOS, Win 3.1 & Win 95/98

7 neue Vollversionen
· Braincracker 1.2 light · Kwiks · Doppelkopf Pro 2.0 Light · FW Yack 1.01 · Putzi 4 Win95 1.2a · Rösselsprung 1.6 Light · HS Euro Kalkulator 1.01

Erotik-Spezial
· Sensual Jack 95 2.75 · Strip Poker II 1.0.02 · GirlyGotchy 1.8 · Vollversion: Lovely Girls – Spiel ohne Grenzen · Vollversion: Busen ohne Blusen – 98 Sex-Fotos

Neue Shareware-Highlights
· 3D ProSlots 1.0 · Axis 1.0 · Hot Business · Nexus: Kingdom of the Winds 3.15 · Hardwood Solitaire II 1.70 · Rats! 3.0 · Moon Buggy 98 1.0 · WinJack 1.04 · Moraff's Radiation 2.0 · Schafskopf 98 2

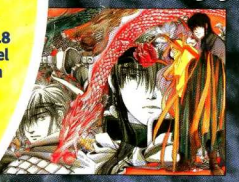
2 spielbare Demos
· Sensible Soccer – Fußball-Spaß
· Heart of Darkness 1.0 – 260 Megabyte Jump&Run

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Publish Verlag GmbH · Compact Disc

Heißer Shareware-Herbst:

- **Nexus: Kingdom of the Winds 3.15**



- **Hot Business 1.0**
- **WinJack 1.04:** MauMau, Doppelkopf, Bauernskat und mehr, auch im Netzwerk zu spielen

Neue Moraff-Spiele!

6 neue, knallbunte 3D-Puzzle-Spiele von Steve Moraff

Und noch viel mehr auf der Heft-CD!

4 394222 116905 06

CORDIAL FÜR...



SCHÖNHEITS WOCHENENDE

- 2 Übernachtungen
- 2 x Halbpension
- 1 Gesichtsbehandlung (Tiefenreinigung, Ampulle, Wimpern und Brauen färben, Modelage oder Cocon)
- 1 Pedikure
- 1 Manikure
- 1 Körpermodelage Anti-Cellulite
- 1 Vollmassage
- 1 Abschluß Make Up

Preis pro Person:

ATS 3.900,–
DM 558,–

im CORDIAL Sanotel Bad Gastein

Aufpreis im CORDIAL Hotel Reith bei Kitzbühel
ATS 1.000,–/DM 142,–



! Nur von 5. Oktober bis 4. Dezember !

SCHNUPPER-ANGEBOT zum Kennenlernen des CORDIAL Ferienclub!

2 Übernachtungen für 2 Erwachsene und bis zu 3 Kinder in einem der acht CORDIAL HOTELS

Inklusive einem Beratungsgespräch mit unserem CORDIAL Urlaubsberater.

ATS 1.260,– / DM 180,–

DER CLUB, DER MEINEN URLAUB WERTVOLLER MACHT

☐ Ich interessiere mich für das **CORDIAL-SCHÖNHEITS-WOCHENENDE!**
☐ **Ja,** ich möchte das **SCHNUPPER-ANGEBOT** im Oktober/Dezember nutzen!
☐ Ich möchte mehr über die **vielfältigen Urlaubsmöglichkeiten** des CORDIAL Ferienclub wissen!

Name _____
Strasse _____
PLZ _____ Ort _____

CORDIAL FERIENCLUB

Fr. Petra Weidinger
A-4020 Linz, Hafferlstrasse 7
Fax ++43/(0)732/7660-286



Zwei Jahre SharePlay

Zwei Jahre sind bereits um – doch das ist für uns noch lange kein Grund, in unseren Bemühungen innezuhalten. Auf der aktuellen Heft-CD finden Sie über 135 brandaktuelle Vollversionen, Shareware-Spiele und kommerzielle Demos vor. Als kleines Geburtstagsgeschenk überreichen wir allen treuen Lesern außerdem auch noch ein sehenswertes Erotik-Special.

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

vor genau zwei Jahren erschien die Erstausgabe unserer Zeitschrift. Sie hieß damals übrigens noch FairPlay, um so den Shareware-Gedanken noch besser zur Geltung zu bringen. Leider mußten wir den schönen Namen schnell wieder abgeben, weil ein Brettspielmagazin, das gar nicht am Kiosk zu haben ist, bereits vor uns auf die gleiche Idee gekommen ist. Und nicht teilen mochte.

Als wir damals die SharePlay starteten, haben wir unsere ersten Texte keinesfalls in den blauen Dunst hineingeschrieben. Vielmehr hatte unser Redaktionsbüro bereits umfassende Erfahrungen mit der Shareware-Spiele-Szene sammeln können – entsprechende Kollektionen auf Diskette und CD haben wir bereits für Systhema, CDV Software, Byte-me, den WDR Computer Club, Herlitz und den Sparkassen-Verlag zusammengestellt. Zwei Magazin-Vorgänger erschienen außerdem im Vogel-Verlag – mit großem Erfolg.

Angesichts der meist ordentlichen Verkaufszahlen der Shareware-Spiele-Kompilationen ärgerte es uns, daß für jedes Wald-und-Wiesen-Programm ein eigenes Magazin am Kiosk zu finden war – aber kein einziges für diese spezielle Spiele-Szene. Noch ärgerlicher war und ist, daß alle großen Spielemagazine zwar die kommerziellen Neuerscheinungen vorstellen, die Shareware-Szene aber komplett ignorieren.



Und so nahmen wir uns vor, die im Angebot so deutlich klaffende Lücke endlich zu schließen. Seitdem sind zwei Jahre lang alle zwei Monate – nicht immer ganz pünktlich, was unsere Schuld war – 12 Hefte der SharePlay erschienen, so daß mit dieser Ausgabe endlich der zweite Jahrgang vervollständigt wurde. Zwei Jahre am Kiosk zu überleben, das ist für ein Magazin fast schon eine kleine Ewigkeit. Wir sind jedenfalls mächtig stolz darauf, auch wenn die Verkaufszahlen der einzelnen Hefte unverständlicherweise mal himmelhoch in die schwarzen Zahlen schossen, um kurz darauf anscheinend grundlos wieder abzustürzen.

Jetzt, so kann man sagen, sind wir etabliert und hoffen darauf, Ihnen noch lange Zeit als Spieledepot zur Verfügung zu stehen. Denn im Gegensatz zu vielen anderen Magazinen schreiben wir nicht nur über die Neuheiten, sondern stellen sie auf der Heft-CD auch gleich zur Verfügung. Sie sparen dabei nicht nur den Download von über 130 neuen Spielen, der bitter ins Geld gehen kann, sondern können außerdem noch auf die Texte im Heft zurückgreifen, die alle Spiele ausführlich vorstellen.

Sicherlich gibt es auch bei den Shareware-Spielen einen Wermutstropfen – möchte man sie dauerhaft einsetzen, müssen die Programme nachträglich bei den Entwicklern bezahlt werden. Die Kosten sind aber meist gering, und ein nicht unerheblicher Teil der Shareware wird sogar als Freeware feilgeboten, kostet also keinen Pfennig extra.





Wir tummeln uns gerne in der Shareware-Spiele-Szene, weil es hier immer wieder zu Überraschungen kommt. Während die großen, kommerziell ausgerichteten Firmen fast ausschließlich dem neuesten Trend hinterherhecheln und derzeit statt 3D-Shootern nur noch C&C-Strategiespiele entwickeln, lassen sich die Shareware-Entwickler oft genug etwas ganz Neues einfallen.

In diesem Heft hat uns etwa Nexus begeistert, ein japanisch angehauchtes Rollenspiel, das nur im Internet zu spielen ist. Oder Hot Business, eine komplexe deutsche Handelssimulation, bei der eine Brummi-Spedition zu leiten ist. Auch Axis ist nicht zu verachten, ein grafisch brillantes Grübelspiel aus deutschen Landen. Wir könnten hier noch ewig schwärmen – und wir tun es auch. Das neue Heft bietet jedenfalls einen hoffentlich unterhaltsamen Cocktail aus aktuellen Spielen, Demos und Vollversionen an. Ein Schuß kribbelnder Erotik anstelle des Champagners ist auch dabei. Insgesamt also ein würdiges Geburtstagsmenü. Prost.

Carsten Scheibe, Chefredakteur

Inhalt

Redaktionelles

3 **Editorial**
8 **Massenhaft Spiele-Stoff**
Die Gebrauchsanweisung für unser Heft und die CD
65 **Spiele von A bis Z**
Der Gesamtindex Ausgabe 6/98
66 **Vorschau und Impressum**

Vollversionen

9 **Der Stich geht an mich**
Doppelkopf Professionell 2.0 Light
10 **Reiterspiele**
Schachvariante Rösselsprung 1.6 Light
11 **Harte Kopfnuß**
Brettspiel Braincracker 1.2 Light
12 **Kneipen-Zockerei**
Geldspielautomat FW Yack 1.01

Erotik-Spezial

14 **Launisches Mädchen**
GirlyGotchy 1.8
15 **Beim Flash fallen die Hüllen**
TZ-Strip Poker II 1.0
16 **Gerne etwas üppiger**
98 x Erotikfotos „SuperGirls“
18 **Töte Monster, rette Mädchen**
Lovely Girls 1.0 Vollversion
19 **Nackte Tatsachen**
Sensual Blackjack 2.75

Shareware-Lupe

6 **Updates – Neue tolle Spiele**
Shareware-Shorties für Eilige
20 **Alles nur simuliert**
Virtuelle Lebewesen
22 **Rattengetrappel und Pferdegewieher**
Wettrennen am Bildschirm
24 **Trucker-Abenteuer**
Hot Business 1.0
26 **Abenteuer im Internet**
Nexus TK 3.15
28 **Kopfschmerzen hausgemacht**
Axis 1.0
29 **Rattenplage**
Rats! 3.0
30 **Handel im Weltraum**
Space King 3.0
31 **Schach dem König**
WinSchach 1.0
32 **Kartenspaß im Megapack**
WinJack 1.04
62 **Minenräumer gesucht**
Neue Spiele von Steve Moraff

Spiele kompakt: Top 34

37 **3D ProSlots 1.0** – Einarmiger Bandit
37 **3D UZ 3.06** – Schnelles Geschicklichkeitsspiel
38 **5 Dices 1.0** – Knobel-Würfelspiel
38 **Ball Master** – Chaotisches Brettspiel um bunte Kugeln

Erotik-Spezial: Jetzt geht's rund!

Ein bißchen Spaß muß sein. Für alle Herrschaften unter unseren Lesern haben wir wieder ein kleines, aber feines Erotik-Spezial zusammengestellt, das im Magazin und auf der Heft-CD zu begutachten ist. Neben unserer Fotokollektion, die knapp 100 Damen mit recht üppiger Oberweite in scharfen Pixeln vorstellt, stellen wir Ihnen unsere Vollversion Lovely Girls 1.0 zur Verfügung – jagen Sie die unwirschen Monster, und lassen Sie sich dabei mit verführerischen Nacktfotos belohnen. Ein Strippoker-Spiel, ein erotisches Tamagotchi und ein sexy Blackjack runden unser Spezial ab.





Ab Seite 14.

Nexus: Rollenspiel im Internet

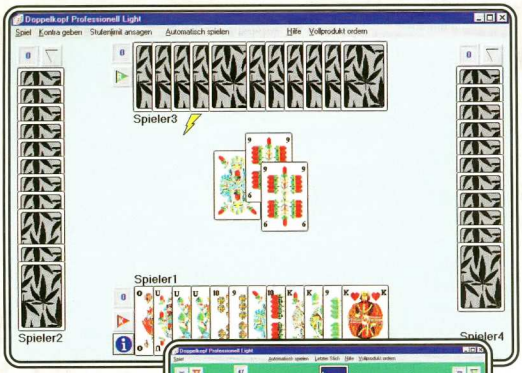


Wie wäre es denn einmal mit einem von japanischen Mythen angehauchten Rollenspiel? Nexus läßt sich komplett im Internet spielen, wobei alle Onliner eine eigene Figur durch die faszinierende 3D-Welt steuern. In der virtuellen Stadt tauschen die Onliner Ausrüstungsgegenstände und Waffen untereinander aus, um sich dann zu spannenden und gefährlichen Exkursionen einladen zu lassen. Der Client zum Spiel liegt auf der Heft-CD vor – ein Mausklick, und Sie sind mittendrin im Spiel.



Ab Seite 26.

Vollversion: Doppelkopf Professionell Light





Wie bitte? Die Kneipe ist geschlossen, und Ihre Stammtischkumpels sind krank? Dann können Sie eine zünftige Partie Doppelkopf fortan auch ganz alleine spielen – gegen drei virtuelle Computergegner. Unsere Vollversion Doppelkopf Professionell Light läßt keinerlei Wünsche mehr offen und kennt auch viele Sonderregeln des bekannten Kartenspiels.

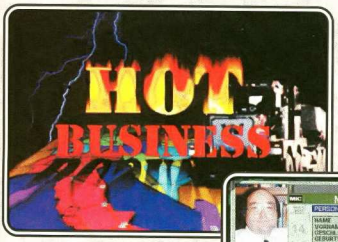
Ab Seite 9.

Pferderennen – und jeder wettet mit!

Ab geht es auf den Turf! Wetten Sie auf mehrere hundert Pferde, die nacheinander in einem völlig realistischen Pferderennen an den Start gehen. Richtig Zaster macht natürlich nur der Pferdekenner, der zuvor die Rennzeitung gelesen, die Quoten gedeutet und die Vorberichte zu den Gäulen und ihren Jockeys verschlungen hat. Und wer Spaß an solchen Rennsimulationen hat, der bekommt bei uns auch noch ein kostenloses Rattenrennen mit dazu.

Ab Seite 22.







Trucker im vollen Einsatz: Hot Business 1.0

Haben Sie die Brummifahrer auf unseren Autobahnen schon immer ein wenig bewundert? Dann machen Sie doch eine Spedition auf, um ihnen nachzueifern. Hot Business erlaubt es Ihnen, ins Transportgewerbe hineinzuschnuppern. Nach dem Aufbau des Unternehmens müssen dann auch gleich Fahrer eingestellt, Trucks gekauft und Aufträge ergaunert werden. Wer hier mit den seriösen Kontrahenten nicht mitbieten kann, darf immerhin noch geklaute Software für die Mafia transportieren.

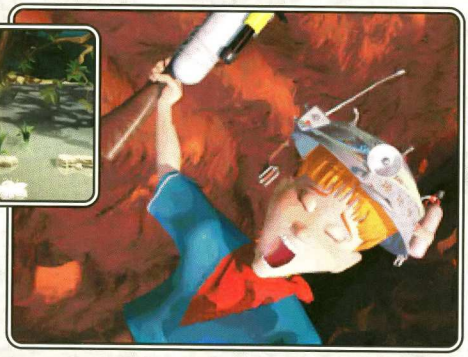
Ab Seite 24.

Heart of Darkness – der Jump&Run-Spaß

Über 250 Megabyte ist sie groß, die spielbare Demo zum neuen Kassenknüller Heart auf Darkness. Auf der Heft-CD gewinnen Sie jedenfalls schnell einen ganz persönlichen Eindruck vom neuen Jump&Run-Spiel, an dem die französischen Programmierer sechs lange Jahre gebastelt haben. Helfen Sie dem Jungen Andy dabei, seinen Hund wiederzufinden, der von den Schergen des Bösen entführt wurde. Modernste Trickfilmtechnik macht das spannende Spiel zu einem echten Erlebnis.

Ab Seite 54.







Inhalt

39 **Chain Reaction 1.0** – Bunter Tetris-Klon

39 **Double Stars...** – Einarmiger Bandit direkt aus Las Vegas

40 **FW Ring** – Typisch deutscher Kneipen-Daddelautomat

40 **Fruitz 2** – The Fruity Bitz 2.0 – Einarmiger Bandit

41 **GJ Amazing Pacman 1.0** – Pacman-Variante

41 **GJ Funball 1.0** – Breakout-Klon mit Überraschungen

42 **Glücksrad 95 1.0** – Drehen Sie am Glücksrad

42 **Hardwood Solitaire II 1.70** – Edle Kartenpatience

43 **Herby's Adventure 8.2 SE2** – Plattformspiel

43 **Hirni 1.0** – Geschicklichkeits- und Denkspiel

44 **Hocky Pong 1.3** – Pong-Klon

44 **Jeek 1.1** – Brettspiel mit bunten Kugeln

45 **K-Chess Elite 2.0** – Schachspiel für Fortgeschrittene

45 **Monte Carlo** – Kartenpatience

46 **Moon Buggy 98 1.0** – Weltraumballerspiel

46 **Mr. Drumstix Lite 2.0** – Musikstudio für Kinder

47 **NetGammon 5.01** – Backgammon fürs Internet

47 **Quadrus 1.04** – Sokoban-Klon

48 **Ruscell95 1.0** – Kartenspiel

48 **Schafskopf 98.2** – Schafskopf-Kartenspiel

49 **SheepShot 1.0.1.1** – Geschicklichkeitsspiel

49 **Speedy Zone** – Rennsport in 3D für ungebremste Autofahrer

50 **Super Circuity 1.0b** – Spielbrett mit sich auflösenden Steinen

50 **Tasholiiwe 1.0s** – Afrikanisches Brettspiel

51 **TileFall 1.0** – Tetris mal anders

51 **Trimok 1.2** – Brettspiel mit Ching-Chang-Chong-Steinen

52 **U Blew It 1.0** – Würfelspiel

52 **What a Hell 1.0** – Space-Invadors-Klon

53 **WinAsteroids 1.2** – Jagd auf Asteroiden

53 **Zodiac 1.0** – Brettspiel für Kluge

Spielbare Demos

54 **Hund vermißt!** Heart of Darkness 1.0

56 **König Fußball** Sensible Soccer World Cup 98

Internet

58 **Wo bitte darf ich hier bezahlen?** Shareware-Spiele im Internet registrieren lassen

60 **Tom Giddens Online-Spiele** Neue kostenlose Online-Spiele

Shareware-Shorties für Eilige

Neue tolle Spiele

Leider ist es uns nicht möglich, allen Shareware-Neuheiten aus dem Spielebereich den Platz einzuräumen, der ihnen eigentlich zusteht. Auf diesen beiden Seiten finden Sie viele brandaktuelle Spiele vor, die unsere Redaktion in allerletzter Sekunde erreicht haben und die wir nicht mehr ausgiebig testen konnten.

3D Hotslots 2.0

DOS. Wer Spaß am Zocken hat, der kann mit diesem Einarmigen Banditen sein Glück versuchen. Es drehen sich drei Rollen. Kommt es zu einem Gewinn auf der Payline, so lassen sich diverse Bonusspiele aktivieren.

Animated Puzzles 1.0

Einfaches Puzzlespiel mit animierten rechteckigen Plättchen, die zu einem einheitlichen Motiv zusammengelegt werden müssen.

A-Z PuzzleMaker 1.0

Das Programm zerlegt eine beliebige Bildvorlage in mehrere Rechtecke und verteilt sie auf zufälliger Basis auf dem Bildschirm. Das Ziel ist es, das Original wieder herzustellen, indem die Rechtecke verschoben werden. Dabei dürfen immer zwei Rechtecke die Position wechseln.

Ball Master 1.145

Freeware. Versuchen Sie, mehrere gleichfarbige Bälle in eine Reihe zu befördern, so daß sie sich auflösen. Vorsicht: Nach jedem Zug legt der Computer drei neue Kugeln auf dem Feld ab.

Balut 1.1

Freeware. Balut ähnelt ein klein wenig dem Kniffel-Spiel. Nur spielen Sie in diesem Spiel ganz alleine um einen Platz in der stets sichtbaren Highscore-Tabelle.

BFM Casino 2.00

Spielesammlung mit den folgenden Kasino-Spielen: Baccarat, Black Jack, Caribbean Poker, Craps, Draw And Ride Poker, Keno, Let It Ride Poker, Roulette, Slot Maschine und Video Poker.

BlackJack 1.01

Freeware. Kleines Blackjack-Spiel, das der Programmierer in zwei Tagen geschrieben hat. Versuchen Sie, ein besseres Blatt als der Computergegner zusammenzustellen.

Brian Caos Tetris Music Player B2

DirectX, Freeware. Der Soundplayer spielt Sounddateien der Formate MOD, XM, S3M und IT ab. Die Dateien können auch zu einer Playliste zusammengestellt werden. Mit dabei ist ein Tetris-Klon mit 10 Leveln, einer Bomben-Zusatzfunktion, einer Statistik und einem Highscore.

Bubble Puzzle '97 1.3a

Freeware. DirectX. Bei diesem Geschicklichkeitsspiel schießen Sie bunte Kugeln in einen Schacht. Gleichfarbige Kugeln, die nebeneinander liegen, lösen sich auf.



Cervello 1.4

Ziel des Spieles ist es, einen vom Computer gesteckten Farbcode zu ermitteln. Durch logische Kombination und ein wenig Übung kommt man immer schneller auf die Lösung. Dank der zahlreichen (annähernd 500) verschiedenen Schwierigkeitsstufen (von lächerlich simpel bis fast unmöglich) stellt Cervello für jeden eine lang währende geistige Herausforderung dar.

Clickomania! 2.0

Freeware. Versuchen Sie, so viele Steine wie möglich vom Spielfeld zu nehmen. Zu diesem Zweck werden Flächen gleicher Farbe angeklickt, die übrigen Steine rutschen nach. Doch die Aufgabe ist gar nicht so einfach zu lösen.

ControlSchaak '98 2.01

Freeware. Schachfreunde freuen sich über die simple und leicht zu bedienende Variante des königlichen Brettspiels, zumal sie völlig kostenlos ist. Am besten wird das Spiel in einer Auflösung von 800x600 oder höher gespielt.

Double Stars Virtual Slots 1.0

Einarmiger Bandit mit den drei Modi Realistic, Good Day und Fantasy. Mit Spielstatistik, freier Wahl des Einsatzes und Speichermöglichkeit des Spielstandes.



E@Chess 0.23

Schachspiel, das sich online spielen läßt. Zu diesem Zweck müssen Sie nur die Verbindung zu einem E@Game-Server aufnehmen.

Falling OZ 1.0

Win 3.1. Freeware. Stapeln Sie vier gleiche Symbole in einem Schacht neben- oder übereinander auf, damit sie sich auflösen. Das Spiel ist beendet, sobald der Schacht gefüllt ist.

FivePlus 2.5

Versuchen Sie, mehrere gleichfarbige Bälle in eine Reihe zu befördern, so daß sie sich auflösen. Vorsicht: Nach jedem Zug legt der Computer drei neue Kugeln auf dem Feld ab.

Frode Action Arcade Pack 1.0

Das Programm besteht aus sechs einzelnen Spielen, die vor allem Plattform- und Shooting-Freunde ansprechen werden.

FW Ring 1.1

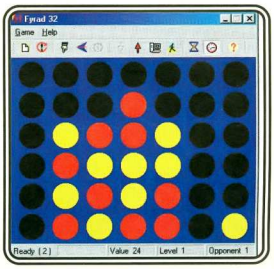
DOS. FW Ring ist die Geldspielautomaten-Simulation, die neue Maßstäbe bezüglich der Risiko-, Ausspielungs- und Jackpot-Gewinnvarianten setzt. Auf eine ansprechende grafische und akustische Umsetzung wurde auch bei dieser Geldspielautomaten-Simulation wieder viel Wert gelegt.

FW Star 1.5

DOS. In jeder deutschen Kneipe steht ein Geldspielautomat. Wer dieses Spiel schätzt, kann es fortan auch im Rechner simulieren. Ohne Risiko für das eigene Portemonnaie.

FW Yack 1.2

DOS. Und noch ein neuer Geldspielautomat für den Computerfreak. Die einzelnen Variationen unterscheiden sich hauptsächlich durch die verschiedenen Möglichkeiten des Risikospiels voneinander.



Fyrad 32 1.6

Freeware. Gelungene Umsetzung des Spiels „4 in einer Reihe". Mit sieben Schwierigkeitsgraden und sechs verschiedenen Computergegnern.

GJ Breakdown 1.0

Recht kniffliges Breakout-Spiel, bei dem es darum geht, eine Mauer aus bunten Steinen abzutragen, indem ein kleiner Ball gegen sie geschleudert wird.

GJ Powerball 1.0

Komplexes Breakout-Spiel, das in der Testversion bereits vier Level zur Verfügung stellt. Besonders interessant ist ein Space-Invadors-Level. Nebenher müssen Monster um die Ecke gebracht werden.

Go Fishing 1.0

Freeware. Kleines Memory-Spiel mit 64 Icons als Motiven. Bis zu vier Spieler dürfen sich an dem Spaß beteiligen.

Good Willie Hunting

Win 3.1. Freeware. Wacky-Mole-Klon. Hauen Sie den Figuren mit einem Hammer auf den Kopf, sobald sie ihre Nasen aus einem der neun Löcher erheben.

Hangman 1.0

Freeware. Raten Sie das vom PC vorgegebene Wort, indem Sie nacheinander Buchstaben tippen. Das Galgenmännchenspiel kann auch mit eigenen Wortlisten ausgestattet werden.

HitCompu 1.0

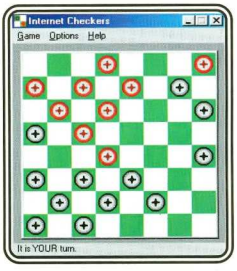
Freeware. Sie müssen versuchen, innerhalb von 30 Minuten so viele Computer wie möglich mit der Maus zu treffen, die ihre Monitore aus einem von 16 Löchern herausstrecken.

Hypervisual Blockworks 2.00

Aus lauter kleinen Einzelteilen lassen sich Häuser, Wolkenkratzer und andere Bauwerke errichten. Mit Wallpaper-Maker.

Internet Checkers 1.0

Internet-Spiel für Dame-Freunde. Eine Chatbox erlaubt es, während des Spiels auch noch Kommentare auszutauschen.



IQ Puzzle 1.2

Nett gemachtes Geschicklichkeits- und Knobelspiel, bei dem es darum geht, die im Level ausliegenden Gegenstände so zu nutzen, daß die Spielfigur unbeschadet den Ausgang erreicht.

Jackpot Super Slots 1.0.23

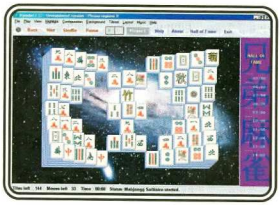
Einarmiger Bandit mit Jackpot-Option und der Möglichkeit, neue Spielvariationen als Plugins in das Spiel einzubinden.

Joxer Invaders! 1.0

Freeware. Helfen Sie der Fantasy-Heldin Xena dabei, in diesem Space-Invadors-Klon alle angreifenden Gesichter vom Bildschirm zu holen.

Kyodai Mahjongg 4.75

Kyodai gehört zu den wohl schönsten Mahjongg-Klonen, die es in der Sharewa-re-Szene gibt. Die gerenderten 3D-Steine



lassen sich zu mehreren Drachen zusammensetzen und müssen anschließend paarweise abgetragen werden.

MacRaiders 1.0

Freeware. Zerstören Sie alle Macs und Apple-Symbole, die sich Ihrem Raumschiff entgegenstellen. 4-Button-Joystick und Soundkarte empfohlen.

Mariko 3.4

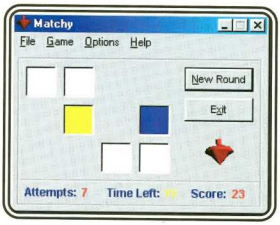
Deutschsprachige Ishido-Variante mit 14 Schwierigkeitsstufen und einer gerenderten Grafik.

Master Mind! 1.0

Schneller Mastermind-Klon, bei dem Sie den Farbcode erraten müssen, den sich der Computer ausgedacht hat.

Matchy 1.22

Freeware. Geschicklichkeitsspiel mit vielen Farbtafeln, die miteinander in Einklang zu bringen sind.



Medioevo 0.24

Strategisches Kriegsspiel, das im Europa des Mittelalters spielt. Bauen Sie Schiffe und Schlösser, heuern Sie Armeen an, und spionieren Sie Ihre Feinde aus.

MineSweeper Plus 1.1

Freeware. Minesweeper-Klon mit einigen neuen Funktionen und einer Highscore-Liste.

Net Games 1.0.0

Mehrere Online-Spiele lassen sich mit diesem Client leicht spielen, etwa: Dots, Fences, Vier-in-einer-Reihe, Match, Othello und Tic-Tac-Toe.

Noggle 1.3

Mit Nummern muß versucht werden, Matheaufgaben zu programmieren, deren Lösung einer vorgegebenen Zahl entspricht.

Nonsense Madness 1.0

Freeware. 20 Level voller Blödsinn warten in diesem Plattform/Action-Spiel auf Sie, wenn Sie Mr. Nonsense durch die Landschaft bewegen.

Oh No 3.0b

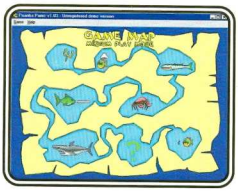
Nettes Würfelspiel mit einer 3D-Ansicht. Die Regeln werden in der Online-Hilfe erläutert.

Picture Slide Puzzle 2.20

Bilder in den Formaten BMP, GIF oder JPG können in das Programm importiert und in viele rechteckige Teile zerschnitten werden. Im Verlauf des Puzzles müssen diese Einzelteile wieder zum Originalbild zusammengesetzt werden.

Piranha Panic 1.03

Die Piranhas sind los. Helfen Sie Papa Piranha dabei, durch die einzelnen Abschnitte des Amazonas zu schwimmen,



um die verschollenen Baby-Piranhas zu finden. Dabei muß sich der wehrhafte Fisch gegen Barrakudas und giftige Quallen wehren.

PIRATES: Quest For The Seas 2.257

Multiplayer-Strategiespiel für alle Piraten und die, die es werden möchten. Bis zu fünf Spieler treten gegeneinander an – gerne auch per E-Mail. Ein Tutorial führt in die Handhabung des Spiels ein.

Pyramid 1.5

Bauen Sie in dieser Kartenpatience eine Pyramide ab, indem Sie von der Basis her immer zwei Karten anklicken, die zusammengerechnet den Wert 13 ergeben.

Quadrille 1.1

Freeware. Das Spiel gibt Ihnen mehrere Schach-Spielsituationen vor. Sie müssen versuchen, das Problem in weniger Zügen zu lösen, als dies der Computer kann.

Quickies! 2.1

Vier kleine Geschicklichkeitsspiele für die Mittagspause, die sich in wenigen Minuten durchspielen lassen.

Schiebung

Win 3.1. Schiebung ist ein Schiebepuzzle, bei dem 15 Spielsteine in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen.

Scrambled 1.0

Digitalisierte Fotos lassen sich mit diesem Programm in Puzzles zerlegen, die am Bildschirm zu lösen sind.



Seek 1.00

Win 3.1. Seek ist ein Grafikadventure in deutscher Sprache, das in einer mittelalterlichen Welt spielt.

Slider 1.0

Freeware. Puzzle-Spiel, das Bildvorlagen in 4x4 Puzzleteile zerlegt und diese auf dem Bildschirm verteilt.

Sokoban for Windows 1.06

Sokoban-Klon, bei dem es gilt, die ausliegenden Kisten auf die vorbereiteten Zielplätze zu bewegen. Dabei dürfen die Kisten nur geschoben, nicht aber gezogen werden.

Space Quarry 1.0a

Freeware. Asteroids-Klon, bei dem alle Himmelskörper zu zerstrahlen sind, die auf dem Bildschirm zu sehen sind. Nette Grafik.

Speedy Zone 1.01

3D-Autorennen, auch fürs Netzwerk. Um das Spiel auszureizen, wird ein sehr schneller Rechner benötigt.



Spin-n-Match 2.02

Sammeln Sie in diesem Spiel so viele Eier wie möglich ein. Vorsicht – die Tastaturbelegung fällt etwas gewöhnungsbedürftig aus.

Tetris 99 1.4

Freeware. Einfacher Tetrisklon mit Boß-Taste, Highscore-Liste und Vorschau auf die Steine, die als nächstes im Schacht auftauchen werden.

Tetris Master 1.02

Tetris-Klon, der mit einer Vorschau auf den nächsten fallenden Stein ausgestattet ist.

The Black Fighter 1.00

DOS. Einfaches Jump&Run-Spiel für die DOS-Ebene mit einer netten Grafik, aber sehr simpel animierten Spielfiguren.

The Immortals' Way 1.0.2

Rollenspiel mit vielen Extras für Anwender, die sich bereits mit diesem Genre auskennen.

The Murray Game 1.2

Freeware. Schnelles Ballerspiel, bei dem es gilt, alle Symbole auf dem Bildschirm abzuschießen.

VB Caro 1 b4

Versuchen Sie bei diesem Brettspiel, so schnell wie möglich fünf gleiche Spielsteine in eine Reihe zu befördern.

WinCrack 1.0

WinCrack ist ein ultimatives Denk- und Geschicklichkeitsspiel für Windows 95, das auf dem Spielprinzip von Oxyd aufbaut.

WinDomino

Win 3.1. Domino-Spiel für Windows.

WinLines 2.0

Versuchen Sie, mehrere gleichfarbige Bälle in eine Reihe zu befördern, so daß sie sich auflösen. Vorsicht: Nach jedem Zug legt der Computer drei neue Kugeln auf dem Feld ab.

Xena Breakout 1.0

Freeware. Helfen Sie Xena dabei, mit ihrem Wurfring die angreifenden Horden abzuwehren.

Yam 2.10

Freeware. Yam ist eine Art Würfelpoker, an dem sich bis zu vier Mitspieler beteiligen können.

Vorteil für Windows 95/98

Sofern nicht anders gekennzeichnet, handelt es sich bei allen Spielen im Heft um Programme für Windows 95/98, die zum größten Teil auch unter Windows NT lauffähig sind.

Massenhaft Spiele-Stoff – auf CD!

Wer spielt, sündigt nicht. Über 135 neue Spiele für Windows warten auf mutige Probanden, die eine Testrunde wagen. Wohl denn: Unser bewährtes Menüsystem, das direkt vom Silberling aus startet, hilft Ihnen dabei, den Bestand zu sichten und einzelne Programme zu installieren.

Benutzen des Menüsystems

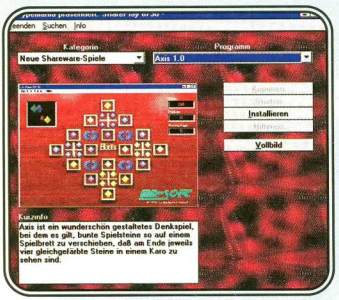
Alle in der „SharePlay" vorgestellten Programme liegen auch auf der Heft-CD vor. Unter Windows 95/98 wird unser Menüsystem automatisch gestartet, wenn Sie die Silberscheibe ins CD-ROM-Laufwerk legen. Unter Windows 3.1 doppelklicken Sie im Dateimanager auf die Datei START.EXE, die sich im Hauptverzeichnis der Heft-CD befindet.

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

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

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)



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

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

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

Das Menüsystem sollte unbedingt im **Hi-Color- oder Truecolor-Modus** von Windows gestartet werden, um Falschfarben oder lange Ladezeiten zu verhindern. Im 256-Farben-Modus werden die Farbtöne der Screenshots nicht korrekt wiedergegeben.

Heft-CD funktioniert nicht?

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

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

Probleme & Laufzeitdateien

Alle Programme, die Sie auf der Heft-CD vorfinden, haben wir ausgiebig auf mehreren Rechnern getestet. Auf einem Pentium mit 20 MByte Arbeitsspeicher und Windows 98 als Betriebssystem sind sie auf jeden Fall lauffähig.

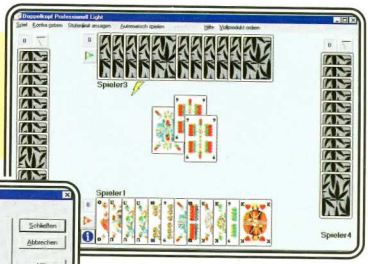
Sollte eines der Programme bei Ihnen den Start oder die Installation verweigern, so kann dies mehrere Ursachen haben. Im Menü haben wir im Abschnitt „Redaktionelles" vorsorglich mehrere gängige **Runtime-Dateien** zusammengetragen. Viele Programme verweigern nämlich den Gehorsam, weil ihnen bestimmte Runtime-Bibliotheken wie VBRUN300.DLL oder MSVCIRT.DLL fehlen. Diese Dateien müssen im Windows- (oder im System-) Verzeichnis vorliegen. Bevor Sie ein erstes Programm von der CD-ROM starten, sollten Sie deswegen die betreffenden Dateien einmal auf die Festplatte Ihres PC kopieren. Gleich auf der Startseite unseres Menüs finden Sie einen Button vor, der die entsprechenden Dateien wahlweise ins Windows- oder ins Win95-Verzeichnis kopiert.

Zusätzlich halten wir für Sie in der Kategorie „Redaktionelles" die Treiber der nagelneuen **DirectX-6.0**-Bibliothek, die **Visual-Basic-5.0-Library** und **die 32-Bit-Erweiterung von Microsoft** bereit. Mit der installierten 32-Bit-Erweiterung laufen viele Windows-95-Anwendungen auch unter Windows 3.1 – probieren Sie es aus!

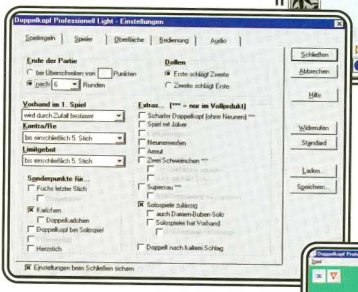
Doppelkopf Professionell 2.0 Light

Der Stich geht an mich

Was ist, wenn man als passionierter Doppelkopf-Fan keine Partner zum Kartenspielen findet? In diesem Fall übernimmt „Doppelkopf Professionell“ gerne den Part der drei Kontrahenten und lädt zu einem spannenden Spiel am Bildschirm ein, bei dem Schummeln nicht erlaubt ist.



Doppelkopf mit dem deutschen Kartenblatt.



Bitte wählen Sie Ihre Einstellungen.



Das Spiel mit dem französischen Blatt.

Während in den nördlichen Bundesländern eher Skat als Stammtischspiel bekannt ist, treibt es die Leute in den südlich gelegenen Kneipen eher zum Doppelkopf. Das nicht minder spannende Kartenspiel wird nicht zu dritt, sondern zu viert gespielt und kennt wie Skat ebenfalls ein Regelwerk, das komplex genug ausfällt, daß es in mehreren abendlichen Sitzungen vom Vater an den Sohn weitergegeben werden muß.

Wer aus einer Familie stammt, in der Doppelkopf keine große Rolle spielt, der kann sich das Regelwerk auch in der Online-Hilfe des Computerspiels „Doppelkopf Pro“ zu Gemüte führen. Das Programm wurde in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Doppelkopf-Verband e.V. entwickelt, so daß die Authentizität sichergestellt ist.



Wie ernst es den Berliner Programmierern mit der Umsetzung ist, läßt sich bereits in den Spieleinstellungen ablesen, die vor dem Start einer neuen Partie zu laden sind. Hier kann der Kartenfan die Spielregeln für sich und seine drei virtuellen Kumpane genau festlegen. So ist eine Partie wahlweise beim Überschreiten von x Punkten oder nach x Runden beendet. Einstellungen für die Vorhand im ersten Spiel, die Möglichkeit des Kontra oder Re und das Limitgebot sind ebenso gegeben wie Sonderpunkte für Fuchs im letzten Stich (und Doppelfuchs), für Karlchen, das Doppelspiel beim Solo, den Dollenschlag und den Herzstich. Zusätzlich stehen Extras wie Spiel mit Joker, Königewerfen, Neunerwerfen, Armut, Solospiele und Doppelt nach kaltem Schlag zur Verfügung.

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels läßt sich ebenfalls ändern, indem man den drei virtuellen Mitspielern neue Spielstärken zuweist. Wer möchte, der verwendet nun noch anstelle des typisch französischen Blatts das deutsche mit Schellen, Eiche, Herz und Blatt, oder ändert das Rückseitenmotiv, die Farbe des Fensterhintergrundes und die Textfarbe. Die Zuschaltung einer deutschen Sprachausgabe und von Soundeffekten rundet die Optionspalette des Konfigurationsfensters ab.

Schummeln nicht erlaubt

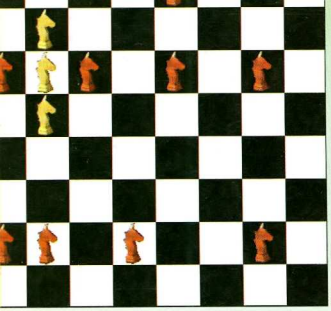
Beim Spielen zeigt das Programm die Karten des Anwenders aufgedeckt an, verwehrt aber den Blick auf das Blatt der Kontrahenten. Ein Solo kann gleich beim Spielstart angemeldet werden, wobei das Programm die Karten gemäß der Spielart umsortiert. Beim Auslegen der Karten achtet „Doppelkopf Pro“ auf die Einhaltung der Regeln und gibt sofort Alarm, wenn die falsche Karte gezückt wird – dann erklärt eine Dialogbox, was falsch gemacht wurde und welche Karte besser paßt. Zusätzlich kann man sich einen Tip geben lassen.

Nach dem Ende einer schnell absolvierten Runde wird gleich abgerechnet, so daß „Doppelkopf Pro“ das Ergebnis in eine Tabelle eintragen kann. Mißtrauische Spieler lassen sich an dieser Stelle nachträglich die einzelnen Stiche anzeigen, um das Spiel so nachzuvollziehen. Einsteiger haben zudem die Möglichkeit, das Spiel automatisch durchlaufen zu lassen, um zu schauen, welche Karten der Computer in den verschiedenen Situationen ausspielt.

In der lizenzierten und unbegrenzt spielbaren Lightversion sind einige Sonderspiele gesperrt. Die Spiele Scharfer Doppelkopf (ohne Neunen), Zwei Schweinchen und Doppelsau lassen sich nur in der regulären Vollversion spielen. Der Preis der Vollversion beträgt 20 Mark, eine erweiterte CD-Fassung mit Karten in Echtfarben und verschiedenen Größen sowie vielen weiteren Vollversionen ist für unsere Leser für 50 statt für regulär 90 Mark zu haben.

Doppelkopf Professionell 2.0 Light

System:	Windows 95
Autor:	Uwe Rosenke & Ch. Kreutzberg GbR, Schulstr. 117, 13347 Berlin
E-Mail:	SpieleBox@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/Spielebox



Rösselsprung 1.6 Light

REITERSPIELE

Daß es gefährlich ist, auf ein wildes Roß zu steigen, wissen wir nicht erst seit dem tragischen Sturz von Christopher „Superman" Reeve. Das Spiel Rösselsprung ist da zum Glück etwas harmloser, da seine Rösser nur rein virtuell ins Wiehern verfallen. Nebenher kommen auch Schachfreunde voll auf ihre Kosten.

Schach ist nicht nur das Spiel der Könige, sondern auch ein gelungener Zeitvertreib für alle, die ihren Grips ordentlich strapazieren möchten. Wenn sich aber gerade einmal kein Freund als Gegenspieler findet und man auch keine Lust hat, gegen einen simulierten Kontrahenten anzutreten, dann muß man eben Ausschau nach etwas ganz Neuem halten.

Das Spiel Rösselsprung ist eine äußerst sehenswerte Solitaire-Variante des Schachs, also ein Spiel, das sich ganz alleine angehen läßt – vergleichbar mit einer Kartenpatience.

Beim Rösselsprung wird das bekannte Schachbrett als Basis verwendet. Der sofort sichtbare Unterschied zum Original ist, daß auf dem Brett nur mehrere Springer zu sehen sind und keine anderen der bekannten Figuren wie etwa Turm, Dame oder Läufer. Die gelbgefärbten Pferde gehören dem Spieler und können per Mausklick gezogen werden, während die braunen Pferde neutral sind und deswegen auch nicht bewegt werden können.

Rechts neben dem Brett ist eine Kopie des Schachspiels zu sehen, nur ist sie deutlich kleiner. In dieser Miniaturkopie, die einer Arbeitsanweisung gleichkommt, nehmen die gelben Springer eine andere Position ein. Das Ziel ist es demnach, die eigenen Pferde auf dem Originalbrett so zu verschieben, daß sie am Ende die auf dem kleineren Brett angezeigten Positionen einnehmen. Beide Brettaufbauten müssen demnach am Ende gleich ausfallen, damit ein Level als gelöst gilt.

Erschwerend kommt hinzu, daß sich die gelben Pferde nur im Rösselsprung über das Brett bewegen lassen – also immer schön ein Feld schräg zur Seite und dann zwei Felder nach vorne getippelt. Versucht man dabei aus Unkenntnis oder aus einer gewissen Hektik heraus, das Pferd auf einem ungültigen Feld abzusetzen, so macht ein unangenehmer Soundeffekt darauf aufmerksam und das Spiel zieht dem Anwender Strafpunkte vom Score ab. Das ist aber noch längst nicht alles: Die eigenen Pferdchen müssen stets so über das Brett bewegt werden, daß sie von den braunen Figuren nicht geschlagen werden können. Da bleiben am Ende kaum noch Zugmöglichkeiten offen, um die Springer auf korrekte Weise über das Brett zu führen.



Der erste Level ist noch ganz einfach zu knacken.



Die Aufgabe im dritten Level sieht leicht aus, ist aber nur sehr schwer zu lösen.

Wiehern gegen die Zeit

Rösselsprung wird gegen die Zeit gespielt, die deutlich sichtbar viel zu rasch in einer virtuellen Uhr abläuft. Hat man es einmal nicht geschafft, das Rätsel rechtzeitig zu lösen, so ist die Patience verloren und eine von acht blauen Erdkugeln im Spielfenster löst sich auf. Sind alle Kugeln verschwunden, so ist das Spiel beendet.

Natürlich möchte man als Spieler so lange wie möglich im Programm „überleben" – schließlich werden ja ständig neue, noch schwierigere Aufgaben auf den Schirm geholt. Zum Glück zeigt das Programm zwischen den Leveln Codewörter an, so daß man im Zweifelsfall jederzeit wieder bei einem höheren Level einsteigen kann, wenn einem gerade danach ist.

In der Light-Vollversion stehen Ihnen 30 spielbare Level zur Verfügung. Wem das noch nicht ausreicht, der kann für 30 Mark die Profi-Vollversion mit 75 Leveln erwerben.

Rösselsprung 1.6 Light

System: Windows 95, Auflösung 800x600 oder besser

Autor: Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel

Braincracker 1.2 Light

Harte Kopfnuß

Mal eine ganz neue Spielidee stellt uns Michael Derbort zur Verfügung. Bei seinem Spiel Braincracker gilt es, farbige Kugeln quer über das Spielbrett auf die vom Programm vorgegebenen Zielpositionen zu bewegen. Das Problem: Die Steine lassen sich nicht so bewegen, wie man es gerne hätte.



Oben rechts im Bild lesen Sie stets die Anzahl der noch verfügbaren Züge ab.

Der Name Braincracker sagt eigentlich schon alles aus. Wer das deutschsprachige Brettspiel auf den eigenen Bildschirm lädt, der muß mitunter damit rechnen, daß es in der Großhirnrinde bald knuspelt und knarzelt – das Hirn ist in Gefahr. Zu gemein ist die Aufgabe, die das Knobelspiel Braincracker dem Spieler stellt.

Das Programmfenster zeigt nach dem Start der Software ein dreidimensional gerendertes Brett mit fünf mal fünf bräunlichen Mulden. Sobald ein neues Spiel angegangen wird, legt das Programm fünf verschiedenfarbige Kugeln auf zufälliger Basis in den Mulden ab. Zugleich ist auf der rechten Seite des Schirms eine verkleinerte Darstellung des Brettes zu sehen. Hier nehmen die fünf Kugeln allerdings eine ganz andere Position ein – der Spieler sollte dies als Aufforderung verstehen, die Kugeln im großen Brett ebenso wie die im kleinen Brett anzuordnen.

Natürlich hört sich das recht einfach an. Ein paar Kugeln verschieben, das sollte schließlich nicht das große Problem sein. Leider hat der Spieler aber pro Kugel maximal acht Züge zur Verfügung. Erschwerend kommt noch hinzu, daß die einzelnen Spielfelder die Beweglichkeit der Kugeln stark einschränken. So kann man eine Kugel manchmal nur schräg, senkrecht oder waagerecht von einer Mulde zur nächsten weiterbewegen. Welche Zugrichtung von einer Mulde vorgegeben wird, ist zum Glück leicht zu erkennen – wird der Mauszeiger über eine Mulde hinwegbewegt, ändert er seine Form und zeigt die „erlaubte" Zugrichtung an. Per Mausklick mit der linken Taste auf eine gefüllte Mulde kann man eine Kugel nach oben oder nach links bewegen, während ein Klick mit der rechten Taste die Kugel nach unten oder nach rechts verschiebt.

Kreuz und quer übers Brett

Dank der Zugvorgabe muß der Spieler seine Kugeln mitunter quer über das gesamte Brett schieben, bevor sie endlich am Zielort eintreffen. Um nicht die acht Züge pro Kugel unnötig zu vergeuden, sollte man die Kugelbewegungen im Vorfeld planen, indem man mit der Maus die in Frage kommenden Felder abstreicht. Möchte man übrigens einen mißlungenen Zug zurücknehmen, so ist dies durchaus möglich, kostet aber fünf Punkte, die vom Punktekonto des Anwenders abgezogen werden.

Gelingt das Unterfangen, so belohnt das Programm den Spieler mit Punkten. Punkte gibt es einmal für die gelöste Aufgabe selbst, aber auch für jeden einzelnen Zug, den man am Ende noch nicht verbraucht hat.

Die Light-Vollversion kann ohne weitere Kosten dauerhaft gespielt werden. Sie läßt gegenüber der regulären Vollversion nur ein Feature vermissen. In der Light-Fassung ist das Spiel sofort beendet, wenn Sie einmal mehr als acht Züge pro Kugel verwenden müssen. In der Vollversion haben Sie hingegen neun „Leben", die Sie einsetzen können, ohne bei einer Niederlage im Spiel gleich den kompletten Punktestand einzubüßen. Die reguläre Vollversion kostet 25 Mark, wobei unsere Leser 20 Prozent sparen und sie bereits für 20 Mark erhalten.

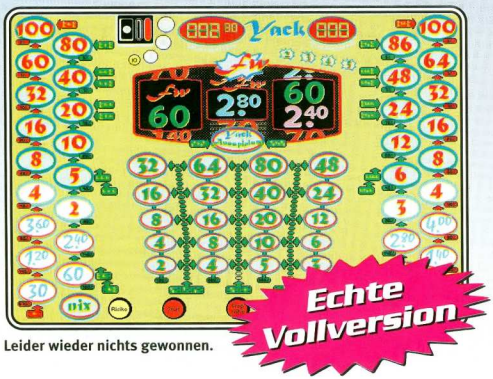


Bei jedem Neustart berechnet ein Zufallsgenerator die Position der Kugeln.

Braincracker 1.2 Light

System: Windows 95

Autor: Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel



Leider wieder nichts gewonnen.

FW Yack 1.01

Kneipen-Zockerei

In jeder gemütlichen deutschen Kneipe steht blinkend und brummend ein Geldspielautomat in der Ecke. Diese nur in unserem Land populären Automaten gibt es nun auch in einer gelungenen PC-Umsetzung für die DOS-Ebene.

Zugegeben – meine latente Spielsucht rührt ganz einwandfrei von den blinkenden Geldspielautomaten her, an die mich mein Großvater bereits als Knirps gestellt hat, wenn ich ihn in die Kneipe begleitet habe. Solche Automaten mit grinsenden Sonnen und sich drehenden Scheiben voller Zahlensymbole, die gibt es nur bei uns – in Las Vegas und anderen Kasino-Hochburgen stößt man nur auf die sattsam bekannten Einarmigen Banditen mit ihren Melonen und Glocken auf den Paylines.

Die bunten Groschengräber aus der Kneipe fordern inzwischen vier Groschen Startkapital und lassen dann stets drei Scheiben wirbeln, auf denen Gewinnsymbole abgedruckt sind. Etwaige Gewinne können sofort per Tastendruck auf die Leertaste riskiert werden – mit der Option auf Verdoppelung.

Von M. Walter stammen die ersten wirklich gelungenen Umsetzungen eines virtuellen Geldspielautomaten. Das Spiel FW Yack, das auf der Heft-CD als Vollversion vorliegt, wirft beim Start einer neuer Partie fünf Mark in den Schacht des simulierten Automaten. Per Tastendruck kann der Spieler eine Risikoautomatik einstellen, eine stehengebliebene Scheibe wieder wegdrücken oder eine andere Scheibe anhalten. Die beim Spielen erzielten Gewinne lassen sich auf einer Risikoleiter gleich wieder setzen – mit etwas Glück kann man dabei seinen Geldbetrag bis weit in die Sonderspiele hinein hochschrauben. Mit <B> teilt man dabei den Gewinn, um ihn anschließend mit <C> zu akzeptieren.

Wer meint, nicht genug zu gewinnen, der kann in den Spieleinstellungen, die mit der Taste <E> geladen werden, die Ausschüttung der Gewinne erhöhen, aber auch das Spiel beschleunigen oder eine Geldnachwurfautomatik aktivieren, die dafür sorgt, daß das Spiel nicht wegen Geldmangel beendet wird. Ansonsten können Münzen aber auch mit den Tasten <1>, <2> und <5> nachgeworfen werden. Weitere Tastenkombinationen sind in der <H>ilfe nachzulesen.

FW Yack überzeugt durch viele Spielereien am Rande. Neben einem Jackpot, den der Spieler gewinnen kann, kommt es zu 12 verschiedenen Ausspielungen, lassen sich außer Sonder- auch Yackspiele gewinnen und können Gewinne auf der Risikoleiter mehrmals geteilt und bis zu fünfmal verdrückt werden.

Neben den FW-Gewinnsymbolen für die Sonderspiele weist der Geldspielautomat auch diverse Pfeile auf den Rollen auf. Abhängig von ihrer Position erhöhen sie einen Zähler direkt unterhalb der sich drehenden Scheiben. Erreicht er ein Maximum, so lassen sich weitere Sonderspiele gewinnen.

Auf der Heft-CD finden Sie nicht nur die FW-Yack-Vollversion, sondern auch drei aktuelle Shareware-Spiele der neuesten Geldspielautomaten aus dem Hause Walter vor. Freischaltcodes für diese Testversionen sind für 18 (1 Spiel), 29 (2 Spiele) oder 39 Mark (3 Spiele) zu haben.



Juchu – Der Automat hat jede Menge Sonderspiele ausgespuckt.

Weitere Vollversionen auf der CD

HS Euro Kalkulator 1.01

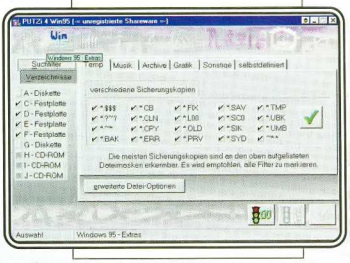
Die uneingeschränkte Vollversion rechnet alle europäischen Währungen in den Euro um, wobei der Kurs jederzeit geändert werden kann. Zusätzlich lesen Sie Informationen zum Euro und schauen sich gescannte Fotos der neuen Geldscheine und Münzen an.

Kwiks

Spielspaß in jeder neuen Runde: Stehlen Sie den funkelnden Monstern so viel Platz wie möglich von ihrem Lebensraum, indem Sie ihn mit Mut und spitzer Schere aus der Arena ausschneiden.

Putzi 4 Win95 1.2a

Putzi räumt die Festplatte auf und entfernt alle lästigen Dateileichen, die Sie nicht länger benötigen. Die ultimative Putzfee für alle Windows-Anwender.



FW Yack 1.01

System:	DOS, VGA, Soundkarte
Autor:	M. Walter, Robert-Koch-Str. 6, 38518 Gifhorn
E-Mail:	SpielautFW@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/SpielautFW/index.html

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

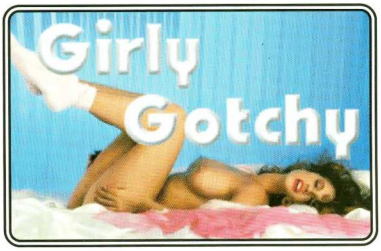


Spielemagazine aus dem Publish Verlag

Jetzt im Zeitschriftenhandel!

GirlyGotchy 1.8

Launisches Mädchen



Die ultimative Herausforderung: Unterhalten Sie ein hübsches Mädchen einen Tag lang auf dem Bildschirm. Füttern Sie das Girlie, gehen Sie mit ihr spazieren und streicheln Sie ihre samtweiche Haut. Beginnt das Kätzchen zu schnurren, läßt es vielleicht sogar den Büstenhalter fallen.

Auch wenn die echten Tamagotchis nur noch vereinzelt in den Läden zu finden sind, so ist die Idee hinter den Plastikpiepsern doch noch lange nicht gestorben – ganz im Gegenteil. Viele seriöse Anbieter im Internet unterhalten auf ihrer Homepage ein virtuelles Gotchi zur Unterhaltung der Besucher, das sich ganz simpel per Mausklick pflegen läßt. Auch die Shareware-Programmierer haben mit dem Thema noch lange nicht abgeschlossen, wie ein Blick in die einschlägigen Shareware-Depots im Netz zeigt.

Eine echte Überraschung für alle Männer nicht nur mit Spieltrieb ist das deutsch-englische GirlyGotchy. Es lädt ein wunderschönes brünettes Mädchen auf den Schirm, das in der Testversion einen ganzen Tag lang umhegt und gepflegt werden kann, bevor es sich wieder in die düsteren Sphären des Arbeitsspeichers hinein verzieht.



Selbst mit dem Eiswürfel kann sich das Girlie nun nicht mehr abkühlen.



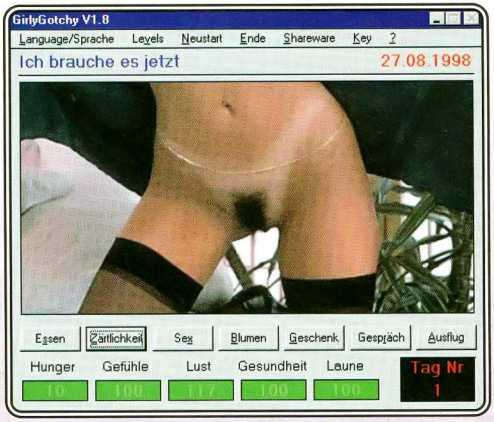
Ich fühl' mich gut, ich fühl' mich toll, ich fühl' mich wundervoll.

Ich brauche Sex!

Das GirlyGotchy zeigt unterhalb des atemberaubenden Fotos ihres Luxuskörpers diverse Zustandsmeldungen für Hunger (0-10), Gefühle (90-100), Lust (70-100), Gesundheit (100) und Laune (80-100) an. Die Werte in den Klammern weisen dabei auf den Optimalzustand hin. Da fühlt sich das Girlie erst so richtig wohl, schnurrt mit so manchem Miezekater um die Wette und läßt schon bald ein erstes Kleidungsstück fallen, um den Blick auf ein großes Paar wohlgeformter Brüste freizugeben.

Um den Allgemeinzustand des Mädchens zu beeinflussen, drückt der Spieler nacheinander Buttons wie Essen, Zärtlichkeit, Sex, Blumen, Geschenk, Gespräch und Ausflug. Sie zeitigen sofort den einen oder anderen Effekt. Ausdauernde Zärtlichkeiten steigern etwa nicht nur die Gesundheit, sondern lassen auch die Lust in die Höhe schnellen. Hier kann der Gotchi-Halter besonders intensiv experimentieren, da das Mädchen mit steigender Lust immer mehr Kleidungsstücke verliert und am Ende sogar lauthals zu stöhnen beginnt. Doch Vorsicht: Steigt die Lust auf über 300 Punkte, so wird Sie das GirlyGotchy sofort verlassen, um sich einen „richtigen" Mann zu suchen. Verdient haben Sie es ja.

In der Vollversion können Sie das arme Mädchen bis an das Ende Ihrer Tage umhegen, wenn Sie es richtig anstellen. Viel Spaß dabei.



Sie wissen wohl, wie man einem Mädchen einheizt.

GirlyGotchy 1.8

System:	Windows 95
Autor:	DEDE Online-Service, J. Wieland, Postfach 1241, 79657 Wehr/Bd.
E-Mail:	LFilewalker@baden.net
Preis:	20 DM
Tip:	❦❦❦

In der Testversion können Sie nur mit Tina spielen.



TZ-Strip Poker II 1.0

Beim Flash fallen die Hüllen

Thomas Zeh hat mehrere Jahre verstreichen lassen, bevor er sich endlich dazu aufraffen konnte, seinen Erotik-Klassiker Strip-Poker zu modernisieren. Das Sequel verbessert die Grafik, behält aber zum Glück das beliebte kniffelige Gameplay des Vorgängers bei.



Noch lächelt Tina...



Na, endlich sind die ersten Hüllen gefallen.

Viele Strippoker-Spiele für den PC dienen alleine als Mittel zum Zweck – ihre Benutzer möchten auf spielerische Weise Nacktfotos toller Frauen auf den Bildschirm holen. Zwei, drei Mal werden da die fünf Pokerkarten ausgeteilt, und schon sind die Mädels aufgrund eines schier unverschämten Spielglücks des Anwenders nackt und ohne eine Faser Textil zu sehen. Außerdem lassen sich die Striptease-Fotos der Girls auch noch auf der Dateiebene anschauen, da sie hier als nichtkodierte BMP-Files vorliegen. Diese Kurzbeschreibung paßt auf mindestens ein Dutzend Strippoker-Spiele, nicht aber auf das von Thomas Zeh.

Der Berliner Shareware-Erotiker verwendet eine Spiele-Engine, die es von der Klasse her mit jedem Pokerexperten aus Las Vegas aufnehmen kann. Das Blatt, das der Spieler zugeteilt bekommt, besteht häufiger aus Nieten denn aus verwertbarem Material. Und so muß der erotisch beschwingte Zocker schon mächtig viel Fingerspitzengefühl beweisen, um den Mädchen die Klamotten vom Leibe zu spielen. Nur durch geschicktes Passen, Einsatzerhöhen und Mitgehen kann man den Mädels ein paar hundert Mark aus ihrem Portemonnaie entlocken – riechen die Kontrahentinnen zu früh den Braten, daß der Spieler gerade ein Superblatt in den Händen hält, dann passen sie einfach, und der schöne hohe Pott ist zum Teufel.

Da Thomas Zeh – der „arbeitsscheue" Anwender wird ihn verfluchen – alle Ero-Bilder kodiert hat, braucht es schon eine ganze Weile, bis der Spieler alle Mädels nackt gesehen hat. Erst ab 1000 Mark Verlust entblättert sich die schöne Tina in der Shareware-Fassung – ihre Freundinnen sind leider erst in der Vollversion zu sehen. Bis das letzte scharfe Nacktfoto in Truecolor auf dem Bildschirm prangt, kann es jedenfalls ein paar Stunden dauern. In der Regel pokern die Mädels übrigens besser als ihr menschlicher Kontrahent – da steht der Spieler selbst bald ohne Unterhosen da, weil er sie als Pfand ins Laufwerk schieben mußte.

Was ist da, was fehlt?

Die neue Version des Spiels setzt kongenial auf dem Verkaufsschlager des Klassikers auf und ändert nur wenige Details. So sind die eingebundenen Fotos um ein Vielfaches besser als die verwaschenen Pixelberge des Oldtimers. Auch die Sprachausgabe wurde überarbeitet, so daß die Mädels noch hingebungsvoller fluchen und flirten können – abhängig vom Spielstand. Die Buttonleiste zum Setzen und Passen ist nun noch leichter zu bedienen als im Original. Hinzu kommt, daß der Spieler ab sofort echte Chips einsetzen kann, um so die Spielatmosphäre entscheidend zu beeinflussen. Was der Software allerdings fehlt, ist eine Digitalanzeige des Kontostands der beteiligten Spieler. Da wüßte man jederzeit genau, wieviel Geld man dem Girlie abluchsen müßte, um wieder einen Tausender vollzumachen und somit ein weiteres Kleidungsstück fallen zu sehen.

Gut wäre es auch gewesen, wenn sich das Strippoker-Spiel noch mehr an die Ansprüche des Anwenders anpassen würde. Ein Mehrspielermodus, eine Highscore-Tabelle, die Auswahl aus mehreren Schwierigkeitsgraden, mehr Soundeffekte, verschiedene Kartensets und vor allem die Option, aus mehreren gängigen Pokervariationen zu wählen – diese Features sollte sich der Autor für eine Folgeversion unbedingt ins Pflichtenbuch schreiben.

TZ-Strip Poker II 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Software Thomas Zeh, Wriezener Str. 41, 13359 Berlin
E-Mail:	100421.3634@compuserve.com
Preis:	39 DM
Tip:	❀❀❀

Echte Vollversion

98 x „SuperGirls“

Gerne etwas üppiger

Viele Leserzuschriften haben uns gezeigt, daß die ab und an in der Share-Play eingestreuten „Erotic-Specials“ zu den Highlights des Magazins gehören. Auch in dieser Ausgabe legen wir also wieder einen aufregenden Hormonpusher vor: 98 Fotos zeigen Frauen, die in puncto Oberweite etwas üppiger ausgestattet sind.



Heute habe ich mich für ein dezentes Dekolleté entschieden.



Ob der Ast wohl hält?



Schau mal, wer da guckt...



Da paßt kein Büstenhalter mehr.



Hey Kleiner, gleich kommt die große Sonnenfinsternis.



Heute paßt mir aber auch kein Bikini mehr.



Diese Lady kann auf einen Airbag im Auto getrost verzichten.



Guck mal, was ich hier im Netz gefangen habe...



Warum sie das tut? Weil sie es kann!



Sie kleben aneinander fest...



Wilde Früchtchen.



Immer schön das Kreuz durchdrücken.



Landeklappen ausgefahren, alles klar zur Landung.



Jetzt liege ich wie ein Käfer auf dem Rücken und komme nicht mehr hoch. Wenn das Silikon nur nicht so schwer wäre.



Gute Nacht, Johnboy.
Gute Nacht, Sue-Ellen.



Zieh doch mal an der roten Schleife und laß mich dein Geschenk sein.

Fotos anschauen mit der Diashow



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

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

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

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







Töte MONSTER – rette Mädchen

Die Lovely Girls sind in Gefahr – leuchtende Funkenmonster haben sie entführt und halten sie nun im Inneren des Rechners gefangen. Der Spieler muß seine ganze Geschicklichkeit in die Waagschale werfen, um in 40 Leveln zu bestehen.

Lovely Girls hat einen populären Vorgänger aus der Konsolenzeit – Quix. Hier wie dort beherrschen animierte Monster eine rechteckige Fläche, in der sie hektisch Patrouille schieben. Rast- und ruhelos irren sie in ihrem Areal umher, stets bereit, jeden Eindringling zu schnappen und in der Luft zu zerreißen.

Mit der Maus steuert der Spieler seine Figur, die zu Beginn einer Runde noch ganz sicher auf den Außenlinien entlang flaniert und auf ihre Gelegenheit zum Zuschlagen wartet. Mit den Cursortasten kann der Spieler dann auch mitten in das Rechteck hineinschneiden und dabei eine weiße Linie hinterlassen. Das Ziel ist es, ganze Stücke aus dem Rechteck herauszuschneiden – und zwar, ohne dabei vom Monster berührt zu werden oder die eigene Linie erneut zu kreuzen. Die ausgeschnittenen Bereiche wechseln sofort den Besitzer und können fortan nur noch vom Spieler, aber nicht mehr von den Monstern durchquert werden. Eine gute Strategie ist es, immer nur kleine Zipfelchen abzuknabbern, um sich dabei nach und nach mehr in die Mitte vorzuarbeiten. Dann kann man den Schirm irgendwann in zwei Hälften teilen.

Nackedeis zum Puzzeln

Das Problem an der Kästchen-Knabberei ist, daß hinter jedem schwarzen Monsterschirm ein aufregendes Erotikfoto verborgen ist. Dieses sündige Bild wird in jedes Kästchen, das der Spieler sich schnipselnderweise gesichert hat, partiell eingeblendet, so daß mit steigendem Spielverlauf immer mehr Fläche vom Aktbild zu sehen ist. Angesichts der prallen Busen, lüstern lächelnden Mädchen und lasziv ausgestreckten Schenkel sinkt die Konzentration so manchen männlichen Spielers plötzlich erheblich – und er läuft den Monstern genau ins Messer.

Immerhin ist ein Level bereits gewonnen, sobald man es geschafft hat, mehr als 75 Prozent der Spielfläche zu übernehmen – dann erscheint das Erotikbild noch einmal in voller Größe und schwankt ein paarmal über den Monitor, bevor die nächste Runde eingeläutet wird.



Mühsam zwackt sich der Spieler Teile des Monster-Areals ab.

Jeder Level ist stets ein wenig schwieriger zu lösen als der vorangegangene. Mal erhöht sich die Anzahl der Monster, mal beschleunigen die Kontrahenten auch nur ihre Bewegungen. Da es viele verschiedene Monstertypen gibt, die sich auch alle individuell verhalten, kommt so schnell keine Langeweile auf. Wer seine drei Startleben allzu schnell im Monstergefecht verliert, der hofft auf einen hohen Punktestand – alle 5000 Punkte gibt es ein Bonusleben.

Die 40 Level sind in sieben Sektoren eingeteilt, wobei sich die letzten drei Sektoren nur spielen lassen, wenn alle Aufgaben der ersten vier gelöst wurden.

Tastaturbelegung

Hilfe – F1
Grafik schneller/langsamer – F2
Musik an/aus – F8
Sound an/aus – F9
Screenshot – F11
Spiel beenden – ESC
Zoom (Bildbetrachter) – +/-
Scrolling (Bildbetrachter) – Cursor-Tasten

Lovely Girls 1.0 Vollversion

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Lomax Software, Kettelerstr. 27, 48485 Neuenkirchen
E-Mail:	Lomaxsoft@aol.com
Internet:	http://www.lomaxsoft.simplenet.com
Preis:	bereits bezahlt
Tip:	¥¥¥¥

Sensual Blackjack 2.75

Nackte TATSACHEN

Erotikspiele waren in den letzten Monaten schwerer zu finden als die Nadel im Heuhaufen – so recht traut sich eben kein Programmierer mehr an das heikle Thema heran. Bei Sensual Blackjack müssen Sie jedenfalls echtes Können beim Zocken beweisen, um nackte Mädels auf den Bildschirm zu holen.

Das Erotikspiel Sensual Blackjack ist zweisprachig programmiert und kann sowohl mit einer englischen als auch mit einer französischen Benutzerführung gestartet werden. Leider ist es nicht möglich, das Spiel auch unter einer deutschen Oberfläche anzugehen, obwohl seit kurzem ein Berliner Vertrieb für die Vollversion existiert – hier muß dringend nachgebessert werden.

Um bei Sensual Blackjack in den Genuß nackter Haut zu kommen, sollte der Spieler bereits über einschlägige Erfahrung beim Blackjack verfügen – der Computergegner ist nicht einfach zu schlagen.

Sobald das Spiel aufgenommen wird, kann der Zocker per Mausklick auf den Button *Bet* einen gewissen Betrag von seinem 1000-Dollar-Startkapital auf die aktuelle Runde setzen. Der Minimaleinsatz beträgt einen Dollar, der Maximalbetrag, der gesetzt werden kann, vorerst 500 Dollar.

Der virtuelle Croupier teilt dem Spieler anschließend zwei Karten zu und deckt selbst seine erste Karte auf. Zum Glück zählt das Programm selbständig die durch die aufgedeckten Karten erzielten Augen mit. Ziel ist es beim Blackjack, möglichst genau 21 Punkte zusammenzubringen. Weniger sind schlecht, weil der Croupier nun die Chance hat, das Blatt mit seinen Karten zu toppen. Mehr sind ganz schlecht, denn dann ist der Spieler sofort „busted" und hat die Runde und seinen Einsatz verloren.

Mit dem Button *One more* fordert der Spieler eine neue Karte an, und mit *Stop* vermeldet er, daß er sein Blatt behalten möchte und es nun dem Computergegner überläßt, einen besseren Stich zu machen. Der Croupier deckt für sich so lange neue Karten auf, bis er mit dem Zokker gleichgezogen oder ihn übertrumpft hat – oder bis er „busted" ist, was für den Spieler natürlich nur von Vorteil ist. Diverse Blackjack-Sonderregeln wie *Double* oder *Insurance* lassen sich im Spiel natürlich auch verwenden. Sensual Blackjack blendet entsprechende Buttons einfach selbständig ein, sobald die Situation es erforderlich macht.

Und was ist mit den Aktfotos?

Stellt der Spieler fest, daß er genügend Geld beisammen hat, so kann er seine Aufmerksamkeit der linken Seite des Spielefensters zuwenden. Hier versteckt sich das hochauflösende Nacktfoto einer schönen Frau hinter einem undurchsichtigen Vorhang. Dieser Vorhang läßt sich Stück für Stück mit der Maus wegklicken, bis der Akt in voller Schönheit zu sehen ist. Leider kostet das Vergnügen etwas: Pro Mausklick auf den Vorhang sind 25 Dollar zu entrichten, die vom Spielkonto abgezogen werden. So teuer ist zwar keine echte Peepshop, aber was soll's – mit etwas Glück haben wir das Geld beim Zocken schnell wieder im Sack.

Sobald ein Mädchen vollständig entblättert ist, wird das nächste Foto geladen und sofort wieder züchtig verdeckt. In der Testversion stehen nur zwei der aufregenden Mädchenfotos bereit, in der Vollversion sind es wesentlich mehr.



Bitte machen Sie Ihren Einsatz.



Und wieder sind einige Hüllen gefallen...

Sensual Blackjack 2.75

System:	Windows 95
Autor:	ISD Juergen Schroeder, Stockholmer Str. 30, 13359 Berlin
E-Mail:	ISoftD@Compuserve.com
Internet:	http://www.gekkosoft.com
Preis:	49,90DM
Tip:	✌✌



Dittrich hofft darauf, von seinem neuen Besitzer pfleglich behandelt zu werden.

Virtuelle Lebewesen

Alles nur simuliert

Der Tamagotchi-Wahn hat sich zwar längst gelegt, in der Shareware-Szene ist das Thema aber noch lange nicht tot. Viele Autoren basteln immer noch an virtuellen Lebewesen für den Bildschirm. Drei interessante Gotchis stellen wir Ihnen kurz vor.

Care for Dittrich the robot 2.0

Dittrich, das ist ein quietschfideler Roboter wie frisch aus dem Kinderfernsehen auf den Bildschirm übernommen. Der dreidimensional gerenderte Blecheimer lebt zwar, kann aber nur überdauern, wenn sich der PC-Anwender seiner annimmt – er könnte ja schließlich verrosten oder vereinsamen. Und Dittrich der Roboter ist keinesfalls anspruchslos. Oh nein.

Während oben rechts im Schirm die Lebenszeit für den Roboter hochgezählt wird, beleuchtet eine Statusanzeige unten rechts im Fenster den Allgemeinzustand des lustigen Gesellen mit der blauen Nase.

Den Robi plagt der Hunger? Kein Problem: Per Buttondruck lädt der menschliche Pfleger ein Menü, das in der Testversion immerhin die Gerichte Hamburger, Hawaii-Toast, Käsebrot, Nudelauflauf, Spaghetti und Wiener Schnitzel zu bieten hat – weitere Nahrungsmittel kommen in der Vollversion hinzu. Schmatzend läßt Dittrich es sich gut gehen. Dabei bewegt er auch schon einmal den Kopf und läuft rot an (letzteres aber nur, wenn ihn etwas plagt). Es lohnt sich demnach, den virtuellen Kumpel im Auge zu behalten.

Auch trinken kann der Roboter. Neben Mineral- und Leitungswasser stehen Limonade, Cola, Apfel- und Orangensaft bei ihm hoch im Kurs. Weitere Getränke gibt es in der Vollversion zu testen, darunter auch Energydrinks oder ein Glas voll mit Whisky.

Für die Steigerung der Befindlichkeit, nicht aber für die Gesundheit sind die Knabbereien vorgesehen. Sie können auch in der Testversion uneingeschränkt verwendet werden und versorgen Dittrichs Magen mit Schokoriegeln, Früchteeis, Chips, Salzstangen, Puffreis, Karamellstücken und Müsliriegeln. Wer meint, daß dies keine adäquaten Nahrungsmittel für einen Roboter sind, der füttert lieber Omas Handschuhe, alte Pantoffeln, Bremskabel, Autoreifen oder Baumrinde.



Leider ist Dittrich von uns gegangen.

Damit Dittrich nicht auf dumme Gedanken kommt, kann er gemaßregelt, also erzogen werden. Hier stellt der fantasievolle Programmierer neben einem Klaps auf den Blechfinger auch eine schallende Ohrfeige, eine Schimpfkanonade und eine lange Aussprache zur Auswahl. Klar, daß Dittrich diese Befehle nicht so gut gefallen – in seiner Kunstsprache fängt er laut zu jaulen an.

Vielleicht sollten wir doch wieder lieb zu unserem Dittrich sein. Mit dem Button „Liebkosen" kann man dem Roboter ein Liebeslied vorsingen, ihm ein Gedicht aufsagen, ihn knutschen oder knuddeln, ihn umarmen, ein Bussi geben oder ihn streicheln. Ja, das mag der Roboter gerne.

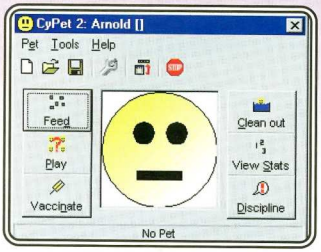
Wer möchte, der lernt nun mit Dittrich auch noch Chemie, Physik oder Mathematik, läßt ihm per Buttondruck eine bessere Allgemeinbildung zukommen oder übt mit ihm Informatik und Rechnungswesen. Damit das virtuelle Haustier aus Metall über diesen Anstrengungen nicht auseinanderbricht, kann es auch noch geölt und geschmiert werden. Dittrich ist schnell langweilig. Dagegen hilft ein Spiel, am besten eine Runde Fußball – hier kann Dittrich per Mausklick auf ein Tor schießen, in dem ein alter Mann klapprig mit den Beinen schlottert.

Das Impfen zur Vorbeugung gegen Rostkrankheiten aller Art sowie die Bilanzanalyse stehen erst in der Vollversion zur Verfügung.

Das virtuelle Robotwesen ist, so kann man das Resümee ziehen, sehr ansprechend programmiert und bietet eine Fülle miteinander verzahnter Optionen an, die das Spielen mit der Roboter zu einem unterhaltsamen Erlebnis machen. Wer übrigens keine Lust mehr auf den Robbie hat, der wählt den makabren Befehl „Altes Viech erschießen" – und aus ist die Maus.

Care for Dittrich the robot 2.0

System:	Windows 95
Autor:	Thomas Hübner Software, Dr. Strasser Str. 9, 86899 Landsberg
Preis:	ab 20 DM
Tip:	✌✌✌



Das CyPet ist sehr anspruchsvoll und geht schnell ein. Soll es doch...

CyPet 2.0

CyPet ist ein sehr einfach konzipiertes Cyberpet. Im kleinen Programmfenster ist ein gelber Smiley zu sehen, der vorerst noch ganz gut drauf ist. Nach und nach ziehen sich die Mundwinkel aber nach unten – dem virtuellen Haustierchen ist langweilig, und Hunger hat es auch.

Leider gibt es nicht allzu viele Funktionen, die man dem CyPet angedeihen lassen kann. Ein Buttondruck reicht aus, um das Viech zu füttern. Leider verweigert das undankbare Ding oft sein Futter und muß erst mühsam diszipliniert werden, bevor es den Mund aufmacht. Und dann rülpst es auch noch. Damit das CyPet nicht an Langeweile eingeht, muß der Besitzer ständig mit ihm spielen. Allerdings sind die beiden integrierten Games Peek-a-boo und Hide-n-Seek so dümmlich, daß es reine Zeitverschwendung ist, sich mit ihnen auseinanderzusetzen. Ansonsten kann man nur noch die Behausung des CyPets sauber halten oder dem Tierchen eine Spritze geben. Das war es auch schon. Schade.

CyPet 2.0

System:	Windows 95
Autor:	Alex Warren
E-Mail:	alexwarren@writeme.com
Internet:	http://come.to/axe
Preis:	Freeware
Tip:	❀❀



Noch sieht sie etwas mickrig aus, die Desktop-Pflanze – bei guter Pflege wächst sie aber gehörig in die Höhe und beginnt sogar zu blühen.

Desktop Plant 1.5

Ein ganz neues Konzept verfolgen die Jungs von DeskSoft. Sie pflanzen eine virtuelle Azalea-Topfpflanze auf dem Desktop. Der 3D-Topf wird dabei direkt auf dem Windows-Desktop abgelegt, und zwar vor einer Hintergrundtapete, aber hinter etwaigen Icons. Hier ist die Pflanze stets zu sehen, so daß sich die in Echtzeit simulierten Veränderungen jederzeit begutachten lassen.

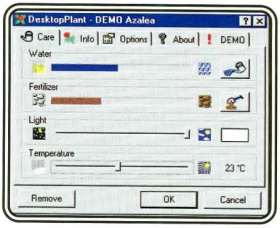
In der Testversion ist die Azalea bereits eine Woche lang bei optimalen Bedingungen gewachsen und wird auf dem Bildschirm des Anwenders etwa eine weitere Woche lang überleben, bevor sie programmgesteuert eingeht. Während dieser Testphase kann der Pflanzenfreund seinen grünen Daumen spielen lassen und per Doppelklick auf das Blattgrün viele Optionen verändern.

So muß man täglich per Buttondruck neues Wasser in den Topf nachfüllen, die Düngermenge regeln, die Lichtintensität des Standortes benennen und sogar die Raumtemperatur festlegen. Profis kaufen bei den Entwicklern ein separates Bewässerungssystem hinzu, das all die verschiedenen Arbeitsschritte selbständig durchführt. In diesem Fall kann man sich ganz allein darauf beschränken, den Pflanzen beim Wachsen zuzuschauen.

Wer Spaß an diesen ganz neuen virtuellen Lebewesen gefunden hat, der bestellt die Vollversion. Sie kommt in Form einer einzelnen Datei daher, die als E-Mail-Anhängsel verschickt wird. Nach dem Einspielen in den Testordner verwandelt sich die Shareware prompt in eine Vollversion.

Die Programmierer sind indes nicht tatenlos gewesen. Auf der Homepage im Internet kann man sich bereits drei neue Pflanzendemos downloaden. Zur Verfügung stehen Dateien, um einen Kaktus, einen Maple-Tree oder einen Phylodendron auf dem Bildschirm zu simulieren. Am besten lädt man dann alle vier Pflanzen gleichzeitig auf den Schirm und kann sich so über einen stets blühenden Desktop freuen. Was jetzt noch fehlt, ist ein Wein, der um die einzelnen Icons rankt, sich im Herbst rot färbt und zuvor zur Traubenernte einlädt.

Tip: CyPet läßt sich aus unserem Menü heraus nicht korrekt installieren, weil zwei Dateien mit langen Namen beim Brennen der CD beschnitten wurden. Kopieren Sie bitte manuell die ZIP-Datei CP2SETUP.ZIP aus dem Ordner \SHARE\CYPET auf die Festplatte, und entpacken Sie sie dort mit einem 32-Bit-Packer wie WinZip (www.winzip.com).



Im Konfigurationsfenster legen Sie die Wasser- und Düngemenge für die Desktop-Azalea fest.

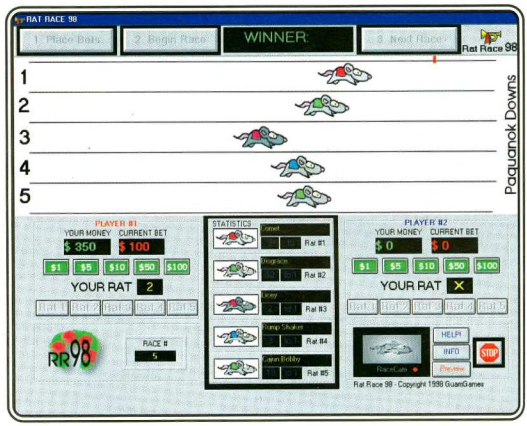
Desktop Plant Azalea 1.5

System:	Windows 95
Autor:	DeskSoft, Vordere Zollamtstr. 11/23, A-1030 Wien
E-Mail:	support@desksoft.com
Internet:	http://www.desksoft.com
Preis:	10 $
Tip:	❀❀❀

Der Geheimtip für Erotikgenießer:
http://www.live-show.de

Wettrennen am Bildschirm

Rattengetrappel und Pferdegewieher



Für viele Leute gibt es nichts Spannenderes, als Geld auf rennende Tiere zu setzen, die an den Grenzen ihres Leistungsvermögens der Zielfahne entgegenrasen. Um der Tierquälerei endlich ein Ende zu bereiten, gibt es nun zwei spannende Rennspiele für den PC – da müssen nur die Bits und Bytes flitzen, was das Zeug hält.

Wenn es darum geht, dem Glücksspiel zu frönen, ist den Menschen keine noch so idiotische Idee fremd. Wie sonst kommt man auf den Gedanken, Tiere stupide im Kreis herumlaufen zu lassen, damit die Zuschauer Gelegenheit dazu haben, Geld auf das vermutlich schnellste Tier zu setzen? Sicher – Rennen aller Art sind spannend ohne Ende, aber Tierquälerei rein um des Vergnügens willen, das muß ja nun wirklich nicht sein.

Zwei rührige Programmierer haben sich unlängst des Themas angenommen und das Rennen direkt in den Rechner verlegt. Dabei werden höchstens Festplatte und Grafikkarte gequält, nicht aber unschuldige Tiere. Noch ein Nebeneffekt: Das Geld, das der Spieler bei einem Rennen verzockt, fehlt am Ende eines langen Tages nicht wirklich in der Kasse, da alle virtuellen Schulden getilgt werden, sobald der Anwender das Programm beendet.

Rat Race 98

Für Einsteiger, die zuvor noch nie Geld bei einem Tierrennen verwettet haben, ist das Spiel Rat Race 98 bestens geeignet, zumal es außerdem auch noch völlig kostenlos ist.

Zwei Spieler können in einer Runde zwischen einem und hundert Dollar aus ihrem Startkapital von 200 Dollar auf eine von fünf Ratten setzen. Ratten? Ja, Sie haben richtig gelesen, diesmal tippeln kleine Nagetiere auf zum Teil recht unsicheren Pfoten dem markierten Ziel am rechten Bildschirmrand entgegen.



Die Quoten fürs Rattenrennen lassen sich in diesem Anschlag ablesen.

Im Programm kommen dabei nach und nach über 150 verschiedene Ratten zum Einsatz, die alle eine andere Farbe, einen eigenen Namen und – abhängig von den letzten von ihnen bestrittenen Rennen – unterschiedliche Gewinnquoten aufweisen. Sollte ein Außenseiter gewinnen, so sind schon einmal Quoten von 10:1 möglich. Da freut sich der Zocker, der auf einen solchen Geheimtip gesetzt hat. Verwettet der Spieler sein Geld allerdings auf einen „sicheren" Gewinner, so muß er sich damit abfinden, auch einmal eine nicht ganz so gewinnträchtige Auszahlung von 2:1 einstecken zu müssen.

Nachdem beide Spieler abhängig von der aushängenden Quotentabelle ihren Favoriten per Buttondruck gewählt haben, kann das Rennen losgehen. Animiert rasen die Nager los und liefern sich ein spannendes Rennen, da einzelne Tiere immer mal unverhofft langsamer werden oder plötzlich wieder auf den Hinterkeulen beschleunigen.

Der Zuschauer kann zwar nun nicht mehr in den Verlauf des Rennens eingreifen, dafür aber kräftig mitfiebern. Geld gibt es nur für denjenigen, der den Gewinner korrekt getippt hat. Kommt die gewählte Ratte als zweite oder dritte durchs Ziel, so hätte sie auch gleich daheim bleiben können – für die Plazierungen Show und Place gibt es beim Rattenrennen kein Extrageld.



Rat Race 98 bietet zwar nicht gerade sehr viele Spieloptionen, dafür aber eine gefällige und nett animierte Grafik. Für ein Freeware-Spiel ist das Rattenfest jedenfalls erste Sahne.

Rat Race 98 4.02

System:	Windows 95
Autor:	guam games
Preis:	Freeware
Tip:	###



Diese sechs Pferde gehen an den Start. Auf welchen Gaul möchten Sie wetten?

Arcade Horse Racing

In puncto Qualität setzt die Pferderennen-Simulation Arcade Horse Racing wahre Maßstäbe. Das preiswerte DirectX-Spiel kopiert zwar im Verlauf der Installation 1030 BMP-Dateien auf die Festplatte, hat dafür aber grafisch und spieltechnisch wirklich etwas zu bieten. Der positive Eindruck wird bereits beim ersten Start der Software geweckt, da ein kleines Tutorial in die Handhabung des Programms einführt.

Zunächst einmal landet man im Konfigurationsfenster von Arcade Horse Racing. Hier kann der Spieler seinen Namen eingeben und einen von mehreren Spielmodi auswählen. In der Testversion steht an dieser Stelle nur der Modus „Best on 5 Races" zur Verfügung. Das bedeutet, daß nach fünf Rennen Schluß ist und der Wettkönig unter den maximal vier Mitspielern gekürt wird – er darf sich in die Top-10-Liste eintragen. In der Testversion werden die Kontrahenten übrigens vom Rechner gestellt, in der Vollversion kann man auch noch seine Freunde an den Bildschirm bitten. Acht weitere Spielmodi, darunter „Best on 10 Races", „First on 500 Credits" oder „Free Race", sind ebenfalls den Besitzern der Vollversion vorbehalten. Darin und in einer fehlenden Speichern-Option erschöpfen sich aber auch die Einschränkungen bei dieser Test-Software. Im Konfigurationsfenster ist es übrigens auch möglich, die Lautstärke der Soundeffekte und der Hintergrundmusik zu justieren.

Sobald ein neues Spiel aufgenommen wurde, lädt das Programm eine Namensliste der sechs Pferde, die im ersten Rennen an den Start gehen. Diese Liste sollte der Wetter gut studieren, weil sie wie eine Rennzeitung viel über die galoppierenden Vierbeiner verrät. Wichtig sind natürlich in erster Linie die Quoten, die aufzeigen, wie hoch im Falle eines richtigen Tips der Gewinn sein wird. Die Quoten sind aber direkt abhängig von der Rennqualität eines Pferdes – je höher die Quote, desto eher ist der Klepper bereits ein Fall für den Abdecker.

Wer mehr über einen bestimmten Gaul wissen möchte, der gleich an den Start geht, der klickt mit der Maus in die Nummer hinter dem Namen des Tieres. Umgehend lädt die Software eine Bilanz der 20 letzten Rennen mit genauer Liste aller Plätze, informiert über den Namen und das Ranking des Trainers sowie des Jockeys und wagt eine Prozentangabe zu den nur schwer faßbaren Qualitätsmerkmalen Kondition, Geschwindigkeit, Startpotential und Endspurt. Zusätzlich gibt es eine Prozentvorhersage für den ersten bis hin zum sechsten Platz – das sind jede Menge Informationen, die man für sich erst einmal auswerten muß.

Hat der Zocker die von ihm vermutete Ziel-Reihenfolge der Pferde bereits im Kopf getippt, so darf er seinen Einsatz tätigen. Zu diesem Zweck hat er mehrere Möglichkeiten. Von den hundert Dollar Startkapital können in jeder Runde maximal 20 Dollar verwettet werden. Am einfachsten ist das Zocken sicherlich mit Hilfe der Wettbox „Win". Hier setzt der Spieler per Mausklick einen Dollar auf eines der sechs Pferdchen. Dabei ist es möglich, auch mehr Geld auf ein Pferd zu setzen oder den Einsatz auf mehrere Gäule zu verteilen – bei einer guten Quote kann es etwa nie schaden, einen oder zwei Dollar auf einen totalen Außenseiter zu setzen.

Wer nicht nur den Gewinner, sondern zugleich auch den Zweitplazierten benennen möchte, der setzt sein Geld mit Hilfe der Wettboxen „Exacta" oder „Quinella". Bei „Exacta" muß der Spieler den ersten und den zweiten Platz exakt definieren, während bei „Quinella" die beiden Pferde noch die Position tauschen dürfen. Klar, daß die Gewinnquote beim „Exacta" wesentlich höher ausfällt.



Und das Pferderennen ist schon in vollem Gange....

Echte Zocker setzen alle 20 Mücken auf den „Jackpot". Hier gilt es, die Zielposition aller sechs Pferde exakt vorherzusagen. Gelingt dieses eigentlich unmögliche Unterfangen, so kassiert der Spieler einen nicht unerheblichen Gewinn, der bereits vor Beginn eines Rennens ausgelobt wird.

Sobald das tatsächliche Rennen per Buttondruck gestartet wird, öffnet sich der Blick auf einen realistischen Turf, der die Kulisse für ein spannendes Rennen stellt, das über eine volle Runde geht. Die sechs Pferde werden in das Grün des Turfs eingeblendet und bewegen sich animiert der Ziellinie entgegen – eine Balkengrafik unterhalb dieser Animation zeigt, wie weit es bis dorthin noch ist. Am Ende der Runde zieht das Programm Bilanz, schüttet die Gewinne an die Mitspieler aus und erklärt in Form einer Tabelle, wie es zu den einzelnen Gewinnen gekommen ist.

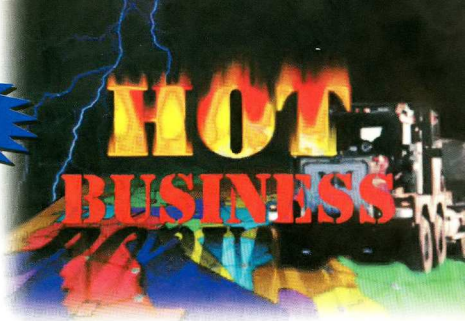
Anschließend stellt „Arcade Horse Racing" ein neues Sechserteam zusammen, und das Wettraten kann von vorne beginnen. Immerhin trifft der Spieler dabei nach und nach auf über 100 Pferde, die alle mit ihren individuellen Stärken und Schwächen ein Rennen für sich entscheiden können. Auch die 33 Trainer und Jockeys, die Einfluß auf die Tiere nehmen, können den Verlauf eines Rennens noch ganz gehörig beeinflussen.

Also: Ziemlich unterhaltsam ist sie, diese Simulation.

Arcade Horse Racing 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	ZoroX Software, Ruysschaert Philippe
E-Mail:	ph.ruysschaert@unicall.be
Internet:	http://uc2.unicall.be/zorox/ahr.htm
Preis:	25 $
Tip:	✌✌✌✌✌

56-Megabyte-Testversion auf der Heft-CD



Hot Business 1.0

Trucker-Abenteuer

Willkommen im Jahr 2022. Riesige Konzerne haben inzwischen die Macht übernommen, und nur die Mafia verfügt noch über mehr Einfluß als die einzelnen Konzernbosse. Versuchen Sie im Spiel Hot Business, als Chef einer kleinen Spedition in dieser schwierigen Wirtschaftslage zu überstehen.

Eine Wirtschaftssimulation für den PC zielt meistens darauf ab, ein ganzes Land zu führen, im Weltraum Waren zu vertickern oder ein Hotel zu leiten. Das deutsche Sharewere-Spiel Hot Business geht einen anderen Weg – Sie werden per Mausklick der Chef über ein Brummi-Imperium. Als Leiter einer Spedition gilt Ihr ganzer Ehrgeiz fortan dem Ergattern von realisierbaren Aufträgen, bei deren Abwicklung Waren und Güter quer über den ganzen Kontinent geschickt werden müssen.

In der Testversion stehen Ihnen dabei zwei verschiedene Modi zum Ausprobieren der Spielidee zur Verfügung.

Im ersten Modus beginnt der Spieler das Business-Abenteuer ganz von vorne und gibt selbst die Anzahl der menschlichen Kontrahenten oder der Computer-Gegner vor. Anschließend muß der Anwender versuchen, sich von ganz unten aus nach oben zu arbeiten, um ein Einkommen im Brummigewerbe zu erzielen.



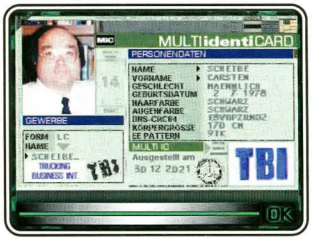
Im Büro haben Sie schnellen Zugriff auf den Computer, die Wandkarte, das Fax und das Telefon.

Im zweiten Modus steigt der Spieler bereits voll ins laufende Geschehen ein und übernimmt das Geschäft des reichen Mr. Dallas. Wer es schafft, drei Monate im Büro der RED Transports zu überstehen, ohne pleite zu gehen oder von der Mafia erschossen zu werden, der hat wahrscheinlich das Zeug dazu, auch die Vollversion zu meistern.

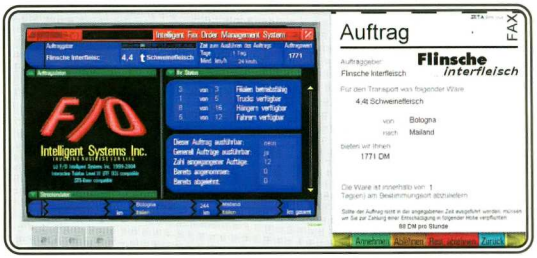
Anruf genügt!

Das Spiel beginnt direkt im Büro Ihres neuen Unternehmens. Dieser Raum wird dreidimensional auf dem Bildschirm simuliert und ist mit diversen Hotspots zum Draufklicken ausgestattet. Im Büro entdecken Sie verschiedene Gegenstände, die für den weiteren Verlauf des Spiels dringend benötigt werden. Mit dem Telefon lassen sich Nummern wählen, die im Adreßbuch verzeichnet sind. Im Tiershop kaufen Sie etwa einen neuen Kampfhund für das Speditionsgelände oder stellen mit Hilfe der Agentur SecureMan einen Wächter ein. Per Telefon können Sie auch das Baugeschäft InterBau kontaktieren, um Grundstücke, Gebäude, Garagen, Hängerplätze, Zäune, Mauern und Tore zu kaufen. Oder Sie rufen bei JobLook an, um eine Stellenausschreibung für einen neuen Fahrer oder Filialleiter aufzugeben. Ein weiterer Anruf genügt, um bei der InterCapital-Bank Aktien zu kaufen, um mit FFF (Feste, Feten, Feiern) eine Betriebsfeier zu organisieren oder um mit Hilfe der Anwaltskanzlei Hartmüller einen anderen Spieler zu verklagen.

Im Auffangkorb des Faxgerätes warten derweil schon die Aufträge, die in der Zwischenzeit eingegangen sind. Sobald der Spieler per Mausklick einen Auftrag aus dem Korb gefischt hat, wird zeitgleich eine Auftrags-Software im virtuellen Bürorechner geladen. Sie stellt fest, ob sich der Auftrag überhaupt mit den zur Verfügung stehenden Filialen und den angekauften Brummis realisieren läßt, und rät ggf. dazu, ihn abzulehnen oder zurückzustellen. Wer einen Auftrag annimmt, muß auch gleich die Logistik bereitstellen und per Computer-Software die Brummis in den einzelnen Filialen der Länder benennen, die die Ladung befördern sollen. Denn schafft



Nun, das Foto hätte ich zwar nicht ausgesucht, aber wenn es denn sein muß... Die ID-Karte des Spielers.



Ein neuer Auftrag ist eingegangen. Ob er angenommen werden kann? Die Software findet es heraus.

es die Spedition nicht, einen Auftrag pünktlich abzuwickeln, so drohen hohe Strafzahlungen pro zusätzlicher Stunde.

Im Bürocomputer finden sich neben der Auftragsabwicklung noch ein paar andere sinnvolle Programme. Mit den StarTruck-Systems fragen Sie alle Daten zu den Trucks, Hängern und Filialen ab. Auch die Stationen lassen sich mit dieser Software „bauen". Das Programm CASH dient dazu, die Charts von 36 Aktien abzufragen, mit denen Sie in Hot Business nebenbei spekulieren können. AXYM Route erlaubt es am Ende, die anfallenden Fahrtstrecken und -kosten für einen bestimmten Auftrag zu berechnen.

Eine kleine Fernsteuerung zur Bedienung einer Europawandkarte rundet die Büroeinrichtung ab. Halt, nur eines noch: Wenn Sie auf die Uhr über dem Fenster klicken, wird eine neue Runde eingeläutet und ein weiterer Tag beginnt. Ohne diesen Mausklick geht das Spiel nicht weiter, also darf er nicht vergessen werden.

Nachdem der Spieler sich im Büro umgesehen und die eine oder andere Entscheidung getroffen hat, wandert er ins Nachbarzimmer zu seiner Sekretärin. Hier kann er alle neu eingetroffenen Bewerbungen von potentiellen Fahrern und Filialleitern sichten und bei Gefallen die eine



Im TruckStore kann ein neuer Truck gekauft werden.



Möchten Sie Norbert Zebhauser als Fahrer einstellen? Ja – Nein – Weiß nicht?

oder andere Person einstellen und einer Filiale zuordnen. Auch die Personalkartei kann im Sekretärinnenzimmer geöffnet werden.

Mafiaaufträge sind gefährlich

Wem der Speditionsmief im Büro zu stickig wird, den treibt es hinaus auf die Straße. Na klar – erst einmal sollte man sich einen Schluck in der nahegelegenen Bar hinter die Binde kippen. Am Spielautomaten Alienator kann der Spieler auch gleich noch 1000 Mücken vom Startkapital (eine Million Mark) verzocken. Danach sollte man, wenn man den Mumm dazu aufbringt, den zwielichtigen Typen vor dem Tresen ansprechen. Haspelt man sich die richtigen Worte von der Zunge, kann man einen ganz üblen Job an Land ziehen, der aber sehr anständig bezahlt wird. Mal müssen ein paar Zentner Marihuana verschoben werden, mal gilt es, Software-Raubkopien außer Landes zu bringen. Der Typ mit den Mafiaverbindungen ist sehr nett und zahlt ein fürstliches Salär für die Beförderung seiner Ware. Nur warnt er vorsorglich, daß seine Freunde sehr, sehr traurig werden, wenn ihr Auftrag nicht mit der gebührenden Ernsthaftigkeit erledigt wird. Passend dazu kann der Mann hinter der Bar ganz auf die Schnelle ein paar starke Männer besorgen, die keine Fragen stellen. Und die auch keine Papiere haben.

Spielern, denen jetzt die Muffe geht, schauen sich lieber in den anderen Läden um. Im Feature-Shop lassen sich Ausrüstungsgegenstände erwerben, die garantiert kein TÜV und keine Polizeikontrolle für gut befinden kann. Wie wäre es etwa mit einem „AU Megator" für Ihre Station – einer „Selbstschußanlage mit Bewegungssensor in vier Richtungen, UHV-Projektile, Schußleistungsfaktor 15, Panzerung 20". Derartige Nettigkeiten gibt es in Form von metallenen Terminatoren oder Minenwerfern auch für die Trucks zu kaufen – natürlich nur gegen Bares. Aber irgendwie muß der Shop-Besitzer ja schließlich seinem Motto gerecht werden: „Aus Ihrer Station machen wir einen Bunker. Aus Ihrem Truck einen Panzer. Aus Ihrem Fahrer einen Krieger."

Friedlicher geht es im TruckStore zu. Hier kann der Spieler Trucks und Hänger einkaufen und verkaufen. Im interaktiven Warenkatalog werden die einzelnen Angebote umfassend beschrieben, so daß man getrost den Empfehlungen folgen kann, wenn nur genug Geld auf dem Konto ist. Die Wagen werden direkt an die Stationen geliefert, und die Transportkosten sind bereits im Preis enthalten – das ist doch einmal Service pur.

In den verbleibenden Läden kann der Speditionsbesitzer Rundfunk- oder Fernsehwerbung buchen, eine aktuelle Truckerzeitung kaufen oder ein Los für eine lukrative Lotterie erwerben.

Gleich geht es los

Damit der Spaß beginnen kann, benötigen Sie im Modus 1 erst einmal ein Grundstück mit Bebauung (Hauptgebäude, Garage, Hängerplatz). Rufen Sie hierzu das Baugeschäft an, und bauen Sie die Station am Computer zusammen, nachdem Sie alle benötigten Teile eingekauft haben. Klicken Sie im Rechner auf „StarTruckSystems", dann auf „Filialen" und anschließend auf den Namen der Stadt, in der Sie die Filiale eröffnen möchten. Im TruckStore kaufen Sie nun einen Truck und mindestens einen Anhänger. Inserieren Sie bei Job-Look nach einem Fahrer und einem Filialleiter – am nächsten Tag sind die Bewerbungen da. Jetzt können die ersten Aufträge gesichtet werden. Im zweiten Spielmodus der Shareware entfällt diese Vorarbeit, da Sie ja bereits ein laufendes Unternehmen übernehmen.

Wer weiß, an welcher Stelle im Spiel er welche Optionen ausführen kann, der kommt bei Hot Business schnell zur Sache und sieht schon bald im Büro die eigenen Brummisymbole über die Landkarte fahren.

Angesichts der Komplexität des Spiels muß man sich schon ein paarmal vor Augen halten, daß es sich bei „Hot Business" nur um ein Shareware-Spiel handelt. Würde die Grafik nur ein klein wenig besser ausfallen, wäre kein Unterschied mehr zur kommerziellen Spieleszene zu bemerken.

Tip: Aus unserem Menü heraus lassen sich die Daten des Spiels auf die Festplatte entpacken. Bricht die anschließend automatisch aufgerufene Installationsroutine mit dem Kopieren der eigentlichen Daten ab, so rufen Sie SETUP.EXE noch einmal manuell aus dem Explorer heraus auf. Die Datei befindet sich im Ordner C:\TEST\HOTB.

Hot Business 1.0

System:	Windows 95
Autor:	TreeDevelopment Software, Claus Kutsche, Bischofsbergweg 44, 97638 Mellrichstadt
E-Mail:	treedev@gmx.net
Internet:	http://www.treedev.com
Preis:	39 DM
Tip:	✌✌✌

30-Megabyte-Testversion auf der Heft-CD

Mit „New“ legen Sie einen neuen Charakter an.



Nexus TK 3.15

Abenteuer im Internet

Wer fremde Welten schauen und dabei auch noch viele interessante Leute kennenlernen möchte, der ist bei Nexus genau richtig aufgehoben. Das asiatisch inspirierte Rollenspiel ist sehr familienfreundlich ausgerichtet und findet online im Internet statt. Mit der Testversion können Sie Nexus stundenlang probespielen.

Willkommen im Königreich der Winde, einer virtuellen und asiatisch geprägten Fantasy-Welt, die allein im Internet existiert. Um an Nexus teilhaben zu können, muß demnach eine Verbindung zum Netz bestehen – ansonsten bleibt Ihnen ein spannendes Abenteuer verschlossen.

Nachdem sich der neue Spieler mit Namen und Paßwort angemeldet hat, darf er sich in einem Fenster eine männliche oder weibliche Spielfigur aussuchen. Und schon geht es mitten ins Abenteuer hinein. Dabei startet der frischgebackene Held am besten in Kugnal, dem kleineren der beiden Areale, die von Nexus zur Verfügung gestellt werden. Mit ausreichend Erfahrung versehen kann man es später immer noch einmal in Buja versuchen.



Auswahl einer Spielfigur.

Der Spiele-Client zeigt das Geschehen im Königreich der Winde aus der Schrägdraufsicht, also dreidimensional und überaus plastisch an. Mit der Maus oder mit den Cursor-Tasten läßt sich der eigene Avatar (die Spielfigur) geschickt bewegen, wobei leichte Verzögerungen in der Ausführung der Befehle von einer langsamen Internet-Verbindung verschuldet werden.

Nexus scheint ein sehr begehrtes Online-Spiel zu sein, da der Spieler bereits am Startort auf die Avatare vieler anderer Spieler trifft. Die wichtigste Figur an diesem speziellen Ort ist aber vorerst der Tutor, der den Spieler bei der Hand nimmt und ihm ein paar nützliche Tips mit auf den Weg gibt. Der wichtigste Tip ist der, daß der unerfahrene Spieler zunächst nichts anderes als Kaninchen oder Eichhörnchen angreifen solle – ansonsten würde er bei dieser Aktion das Leben lassen. Wer nicht hören möchte, muß eben fühlen: Bei unserem Test machte uns ein streunender Hund bei der ersten Provokation sofort fertig und biß unserem Avatar die Kehle durch. Das Spiel ist dann übrigens noch lange nicht vorbei, vielmehr geistert der Avatar nun als „Spirit“ durch das kleine Städtchen und hofft, auf einen zauberkundigen Magier zu treffen, der den lästigen Zustand des Todes wieder von ihm zurücknehmen kann.

Hasen also. Etwas belustigend ist es ja schon, wenn der Spieler die Hütte verläßt, in der er auf den Tutor getroffen ist, und im Freien zunächst einmal mindestens ein Dutzend fast nackter Avatare entdeckt, die mit simplen Holzstöcken auf die reichlich vorhandenen Karnickel eindreschen. Doch schon bald reiht man sich in die Scharen der anderen Neueinsteiger ein. Jedes um die Ecke gebrachte Karnickel bringt einem nämlich wichtige Erfahrungspunkte. Und außerdem kann man per Tastendruck die Leichen einsammeln und sie später als Nahrung verwenden.



Per Mausklick auf einen anderen Avatar kann man dessen Vita abfragen – der Statusbericht wird oben rechts in den Schirm eingeblendet.

Kommunikation ist alles

Wie das so ist bei einem zünftigen Rollenspiel, denkt der Spieler zunächst einmal an sich. Das führt so weit, daß man auf die verrückte Idee kommt, den noch unbeholfen umherirrenden Neulingen die frisch erschlagenen Karnickel wegzunehmen. Diesen Diebstahl bereut der Spieler aber spätestens nach ein paar Minuten, denn die Online-Gemeinde von Nexus ist sehr sozial eingestellt.

„Brauchst du Kleidung", fragt da auch schon eine fesche „LoveLady" ohne erkennbaren Hintergedanken. Noch während der Spieler nach dem Sprechenbefehl sucht (die wichtigsten Funktionen stehen als Buttons unter dem Spielfenster zur Verfügung), erscheint bereits die Sprechblase über dem Kopf des anderen Avatars: „Folge mir". In einer kleinen Hütte bekommt unsere Heldin dann ein grünes Sommerkleid geschenkt – danke schön. Auch Waffen und andere Gegenstände bekommt man des öfteren von den erfahreneren Spielern überreicht.

Daß es im Spiel auch ganz anders ablaufen kann, zeigt der Wortwechsel, der ständig in ein Statusfenster eingeblendet wird. Da werden online ganze Aktionen abgehalten, bei denen Waffen, Munition und andere Dinge gegen Bares den Besitzer wechseln. Damit nicht die ganze Welt mithören muß, lassen sich Gespräche auch gezielt nur mit einzelnen Leuten abhalten. Sogar flüstern kann man in der Online-Welt. Wir erfahren jedenfalls staunend, daß die freundliche „LoveLady" erst 14 Jahre alt ist und aus Guam stammt. Obwohl – eigentlich ist es online verpönt, über das „real life" zu sprechen, denn wir befinden uns ja in einer Fantasy-Welt. Aber spannend ist es schon, zu sehen, wer da alles online ist.

Erfahrungswerte sammeln

Es dauert Stunden und Tage, bis sich der frischgebackene Held in der Online-Welt zurechtfindet. Im Internet auf der Homepage der Autoren steht zum Glück eine große virtuelle Übersichtskarte bereit, auf der alle Gebäude der Stadt verzeichnet sind und in der man per Mausklick mehr über einzelne Gemäuer erfahren kann.

Nach und nach sollte der Spieler jedenfalls Wert darauf legen, seinen Charakter mit besseren Waffen, einer guten Rüstung, diversen Ausrüstungsgegenständen und Nahrungsreserven auszustatten. Jedes kleine Scharmützel mit Hunden oder Katzen ist außerdem gut für den Erfahrungsstand der Figuren – einen Streit mit anderen Leuten aus der Stadt sollte man aber nicht unbedingt vom Zaun brechen, das schafft nur Ärger.

Sobald der Spieler den fünften Erfahrungslevel erreicht, erklärt sich prompt eine der Gilden bereit, ihn aufzunehmen. Dabei muß sich der Spieler fortan ganz der Sache der Gilde verschreiben, um in der nächsten Zeit nur noch nach Reichtum, magischen Kenntnissen oder nach der reinen Liebe zu streben.

Das Königreich der Winde beschränkt sich keinesfalls auf die Stadt, in der man das Spiel beginnt, sondern führt über einen ganzen Kontinent. Häufig werden online neue Events gestartet, so daß man mit anderen Helden auf Monsterjagd gehen oder riesige Schätze heben kann. Spätestens, wenn der Spieler in einer ungastlichen Eislandschaft plötzlich einem riesigen Säbelzahntiger gegenübersteht oder er es in einer Lavawüste mit einer Horde durchgeknallter Skelette zu tun hat, wird er es sich wünschen, doch noch ein paar Mark mehr in die eigene Waffenkunst investiert zu haben.

Wer Nexus auf Dauer und regelmäßig spielen möchte, der muß sich registrieren lassen. Für knapp zehn Dollar im Monat hat man jedenfalls unbegrenzten Zutritt zu der Online-Welt, in der sich auch in Zukunft noch einiges tun wird.

Bereits in der Testversion speichert das Programm automatisch den Spielstand der eigenen Figur. Sobald der Anwender das nächste Mal online geht, findet er sich demnach genau an der Stelle wieder, an der er das Abenteuer zuletzt unterbrochen hat. Nur muß er davon ausgehen, daß die anderen Mitspieler in der Zwischenzeit nicht nur Däumchen gedreht haben. Am besten kündigt man seinen Job, stellt eine Dauerverbindung zum Internet her und spielt den ganzen Tag Nexus – um nur ja nichts zu verpassen. Das virtuelle Leben ist ja doch spannender als das reale.

Die wichtigsten Befehle

I – Inventory
U – etwas benutzen
O – öffnen/schließen
D – etwas fallenlassen
, – etwas aufheben
A oder Leertaste – kämpfen
! – sprechen



Hat jemand etwas zu sagen, erscheint eine Sprechblase über dem Kopf des Avatars.



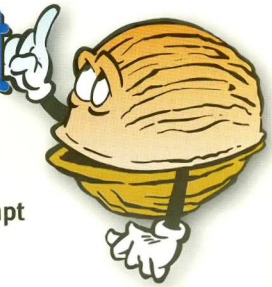
Nach einem kurzen, aber heftigen Konflikt mit einem bissigen Hund torkelt der Spieler nun als Geist durch die Stadt.

Nexus TK 3.15

System:	Windows 95, DirectX, Internet-Zugang
Autor:	Nexon – Next Generation Online Service
E-Mail:	daphne@nexon.net
Internet:	http://www.nexon.net/
Preis:	9,95 $ pro Monat
Tip:	✌✌✌✌✌

Axis 1.0

Kopfschmerzen hausgemacht



Axis ist eine harte Nuß für alle Spieler, die Spaß am hemmungslosen Knobeln haben. Ziel ist es, alle bunten Steine auf dem Spielbrett in eine kreuzförmige Anordnung zu bewegen – dann lösen sie sich prompt auf. Leider ist diese Aufgabe gar nicht so einfach zu knacken.

Michael Derbort wagt sich mit Feuereifer an die Aufgabe heran, dem Knobelbaron Josef Stöckl aus Österreich Konkurrenz zu machen – inzwischen schafft es auch der Kasseler, Monat für Monat ein bis zwei grafisch äußerst ansprechend gestaltete Knobelspiele zu programmieren.

Eines der ganz aktuellen Bildschirmrätsel von Michael Derbort nennt sich Axis und gehört zu den PC-Denksportaufgaben, die nicht so einfach zu knacken sind.

Im Spielefenster sind vier Karos zu sehen, deren vier Spitzen jeweils von einem Stein belegt sind. Somit sind insgesamt 16 Steine im Spiel, wobei sich stets vier eine Farbe teilen – es gibt rote, blaue, hellblaue und grüne Steine, die wie kleine, rautenförmige Diamanten funkeln.



Okay, das Spiel kann beginnen.



Auswahl des Schwierigkeitsgrades.

In der Mitte eines jeden Spielbrettkaros prangt eine der vier Farben. Diese Farbtafeln geben die Spielaufgabe vor – Ziel ist es nämlich, die bunten Spielsteine so über das Brett zu verschieben, daß am Ende alle vier Felder eines Karos mit den farblich zur Tafel passenden Steinen belegt sind. Sobald es gelingt, eine solche Raute zu füllen, lösen sich die vier hier abgelegten Steine einfach auf. Sind alle Steine verschwunden, gilt die Aufgabe als gelöst.

Achtung – Anzahl der Züge beschränkt

Problematisch bei dieser Aufgabe ist allein, daß Axis die maximale Anzahl der Züge bis zur Lösung streng vorschreibt. Im einfachsten Modus hat der Spieler immerhin 30 Züge zur Verfügung, bei der Wahl des mittleren Schwierigkeitsgrades darf er 25mal wählen, und im schwierigsten Modus ist das Spiel bereits nach 20 Zügen beendet. Zum Glück gibt es pro Spiel fünf Durchgänge, so daß man nicht sofort bei einem vorzeitigen Aus als Looser dasteht, sondern erst, wenn die ungewöhnliche Patience auch beim fünften Mal nicht aufgehen wollte.

Um zu begreifen, warum die Zugbeschränkung ein so übler Zwang zum Nachdenken ist, muß man wissen, wie die Steine in Axis verschoben werden. Axis kennt genau zwei Bewegungsmuster. Der Spieler kann entweder die Lage der Steine ändern, indem er per Mausklick dafür sorgt, daß zwei benachbarte Steine die Position wechseln. Oder er dreht an einem der vier Achskreuze, mit deren Hilfe sich die Lage der angeschlossenen Karofelder um 90 Grad verschieben läßt – wahlweise rechts oder links herum, je nach Wahl der Maustaste, die gedrückt wird.

Die Krux an der Sache ist, daß sich diese beiden Zugoptionen nicht willkürlich verwenden lassen, sondern immer nur abwechselnd. Das bedeutet, daß der Spieler nach einem Positionstausch der Steine immer erst einen Achsdreher anschließen muß, bevor die nächsten Steine ihren Standort wechseln können. Gerade die Achsdreher können einem aber manchmal ganz schön die Strategie verhageln, wenn sie in einem ungünstigen Moment ausgeführt werden müssen.

Wer sich richtig in die gestellte Spielaufgabe verbeißt, der wird feststellen, wie schnell die Zeit bei Axis vergeht. Oft genug ist das Spiel auch schon wieder vorbei, bevor es richtig angefangen hat – die zur Verfügung stehenden Züge sind verbraucht. In der Shareware-Fassung spielt die Zeit aber auch noch eine andere Rolle, da sich die Testversion nach Ablauf von 20 Minuten von alleine verabschiedet.

Ideen für später

Da Axis bei jedem Start eine neue Ausgangskonstellation für das Spiel generiert, wird es so schnell nicht langweilig. Schade ist nur, daß man die Anzahl der zur Verfügung stehenden Züge nicht selbst vorgeben kann. Eine Folgeversion sollte auch unbedingt noch mit weiteren Spielmodi ausgestattet werden, so daß man die Knobelaufgabe etwa auch mit fünf, sechs oder sieben Farben in einem erweiterten Spielfeld angehen kann. Gut wäre auch, wenn man sich neue Züge „kaufen" könnte. Axis könnte ja als „Strafe" für die neuen Züge einfach ein paarmal an einer zufällig ausgesuchten Achse drehen...

Axis 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel
Preis:	25,– DM
Tip:	★★★★★



Auf geht es zur Rattenschlacht.



Rats! 3.0

Rattenplage

Die Ratten sind los! Mitten in einer typisch englischen Parkanlage vermehren sich die unwillkommenen Nager so schnell, daß der Kammerjäger geholt werden muß. Ach so, hat Ihnen eigentlich schon jemand gesagt, daß SIE der Kammerjäger sind?

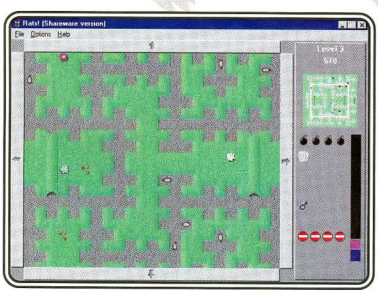
Sean O'Connor bittet um Hilfe. Seine Parkanlage, die sich über insgesamt vierzig Level erstreckt, droht, von einer Invasion freßlustiger Rattenviecher überrannt zu werden. Nur unter dem Einsatz von Brachialmethoden läßt sich die Rattenplage noch in den Griff bekommen. Allerdings braucht es dafür einen hochkarätigen Kammerjäger – und gut ausgebildet, das sind Sie doch, oder?

Die Parkanlage von Rats! zoomt über anderthalb Bildschirme und kann in der Ansicht per Buttondruck gescrollt werden. Ein kleiner Rattenradar zeigt außerdem an, wo sich im Park die einzelnen Nager versteckt halten. Zu Beginn der Partie sind übrigens nur ein paar graue Miniratten zu finden, die als knuddelige Babies durch die Gänge huschen. Doch schon bald verwandeln sich die Pampers-Ratten in erwachsene Tiere, die abhängig vom Geschlecht rosa oder blau gefärbt sind.

Bei jeder Begegnung von Männchen und Weibchen erschallt dann plötzlich ein emsiges Gestöhne aus den Boxen der Soundkarte – die Tiere lieben sich heftig in den Gängen, und Sekunden später werden schon drei bis vier neue Ratten geboren. Wer da der Plage nicht schnell genug Einhalt gebietet, der muß zusehen, wie der Rattenstatusbalken am rechten Fensterrand immer weiter in die Höhe schnellt. Erreicht der Statusbalken sein Maximum, dann haben die Ratten gewonnen und der Park gehört fortan ihnen – ein fairer Deal.

Der Ratten-Terminator

Zum Glück hat der Spieler ein reichlich bestücktes Arsenal an Waffen zur Verfügung. Die einzelnen Symbole für die Waffen werden auf zufälliger Basis in ein Depotfeld eingeblendet und lassen sich mit der Maus aufnehmen und im Grün des Parks plazieren. Mit der Bombe werden alle Ratten abgemurkst, die im Wirkungsbereich stehen. Allerdings braucht die Bombe vier Sekunden, um zu zünden. Gemein ist auch die Gasbombe, deren Wirkstoffe sich langsam in den Gängen ausbreiten und hier für etwa zehn Sekunden präsent sind. Die Ratten müssen dem Stoff allerdings mehrere Sekunden lang ausgesetzt sein, bevor sie den Löffel abgeben. Giftbrocken sind da schon wirkungsvoller, wenn sie von den Ratten gegessen werden. Mit den roten Stopschildern, die den Ratten den Weg versperren, kann der Nager-Terminator die Tiere wenigstens in der Nähe der Köder halten.



In den winzigen Gängen sind die Ratten nur schwer zu erwischen.

Gegen die weitere Vermehrung der Quälgeister zielt der nukleare Abfall, der alle Ratten in der Umgebung sterilisiert. Zwei weitere Waffensysteme ändern das Geschlecht der Ratten in der Nähe – Männchen werden zu Weibchen und umgekehrt.

Neu ist in der Version 3.0 eine „Plague Rat", die ganz in Schwarz daherkommt und alle anderen Ratten mit einer tödlichen Infektion ansteckt – ganz schön makaber.

Eine weitere Neuerung der Version 3.0 sind die vielen Tunnels in den Parkanlagen. Sie dienen dem Schutz der Tiere, da sich in den Röhren keine Bomben und Giftköder ablegen lassen. Da man im Radar aber sehen kann, wo in einem Tunnel eine Ratte gerade steckt, kann man sie immerhin am Ende der Röhre gleich mit einer Bombe begrüßen.

Je schneller der Terminator die Rattenplage eindämmt, umso besser – Rats! wird gegen die Zeit gespielt, und für jede am Ende verbleibende Sekunde gibt es Bonuspunkte. Die besten zehn Spieler dürfen sich anschließend gleich in einer Top-10-Liste eintragen.

In der Shareware-Version kann der erste Abschnitt des Spiels mit vollen zehn Leveln gespielt werden. Die Vollversion verfügt über weitere drei Abschnitte mit einer jeweils ganz neuen Oberflächentextur und insgesamt 30 neuen Leveln.

Rats! 3.0

System:	Windows 95
Autor:	Sean O'Connor, 62 Whitney Drive, Stevenage, Herts, SG1 4BJ, England
E-Mail:	sean@spto.demon.co.uk
Internet:	http://www.spto.demon.co.uk
Preis:	£15
Tip:	✌✌✌

SPACE KING

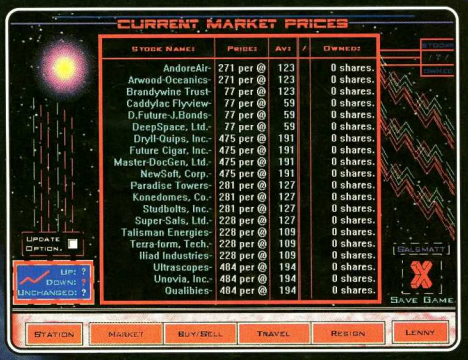
Space King 3.0

Handel im Weltraum

Während auf unserem Planeten die Börsenkurse im Zuge der russischen und asiatischen Mißwirtschaft in den Keller rasseln, herrscht im Kosmos wirtschaftlicher Aufschwung. Machen Sie die Probe aufs Exempel, und werden Sie Börsenprofi beim Space King.

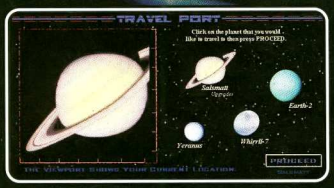
Mit einem Kredit von 10.000 Kosmo-Dollar fängt beim Space King alles an. Bei der ebenso pfiffigen wie preiswerten Wirtschaftssimulation besucht der Spieler nacheinander einzelne Planeten, um Handel zu treiben.

Dabei führt der Weg zunächst in die kosmische Börse, in der die Kurse aller intergalaktischen Aktien gelistet werden. Angesichts der Kurse und der verfügbaren Mengen einzelner Papiere muß der Spieler entscheiden, was er für sein Geld wohl am besten kauft. Sinnvoll ist es auf jeden Fall, sich in erster Linie auf preiswerte Aktien zu beschränken und das Startkapital in mehreren unterschiedlichen Papieren anzulegen, um so einem Totalausfall vorzubeugen.

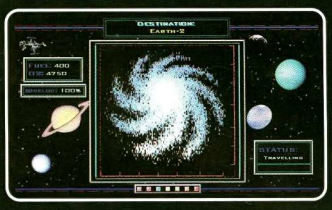


Die Aktienkurse im Überblick.

Beim Kauf kann der Spieler selbst vorgeben, wie viele Aktien er von einer Sorte gerne kaufen möchte – optimal zum Spekulieren geeignet sind 20 bis 40 Papiere, da sich Gewinne hier schneller zu einer ansehnlichen Summe aufaddieren. Vorsicht ist nur geboten, wenn neue Papiere ohne vorhergehendes Rechenexempel eingekauft werden. Ist das eigene Kapital erst einmal verbraucht, oder rasselt der Börsianer mit seinem Konto unverhofft mitten in die Miesen hinein, so ist das Spiel sofort vorbei.



Und die Reise geht weiter.



Unterwegs im All kommt es vor allem darauf an, daß Sie ausreichend Benzin und Sauerstoff an Bord haben.

Mit den erworbenen Aktien an Bord eines Raumschiffes geht es anschließend auf zu fremden Planeten, denn hier kann die Börsennotierung der Papiere schon wieder ganz anders ausfallen. Eine Aktie, die man eben erst für 90 Dollar abgesahnt hat, kann man am Zielort mitunter für sagenhafte 300 Mücken veräußern. Gerade diese Geschäfte bereiten dem Spieler einen Heidenspaß und machen das Zocken an der kosmischen Börse zu einem echten Abenteuer.

Vorsicht vor Weltraumpiraten

Doch auch neben dem Börsengeschäft hat die Simulation noch einiges an Spannung zu bieten. Auf einem ganz bestimmten Planeten kann sich der Spieler mit zahlenden Passagieren eindecken, die zu einem anderen Himmelskörper geflogen werden möchten. Auf wieder einem anderen Planeten gibt es Sauerstoff und Benzin für den Flug zu erwerben – sinkt deren Vorrat auf Null, so ist das Spiel ebenfalls verloren.

Respekt nötigen dem Spieler die Weltraumpiraten und die Schwarzen Löcher ab, die eine intergalaktische Reise zum gefährlichen Survivaltrip machen können. Zum Glück gibt es zum Schutz vor diesen Unbillen eine teure Versicherung, die der Spieler bei einem windigen Vertreter einkaufen kann. Doch reicht der Versicherungsschutz auch wirklich aus?

Wer sich mit diesen Problemen zu lange beschäftigt, der vergißt vielleicht, die 10.000 Kosmo-Dollar Kredit an den Kredithai Lenny zurückzuzahlen. Und der findet es ganz und gar nicht lustig, wenn er zu lange warten muß.Es gibt also einiges zu tun, bevor man sich zum Space King aufschwingen kann – packen wir es an!

Space King 3.0

System: Windows 95
Autor: Eternity Zone Gaming, c/o Marcus D. Gregio, 21 Harrison, Catskill, New York, 12414-1506, USA
E-Mail: mdgpubs@capital.net
Preis: 5 $
Tip: ☆☆☆☆

WinSchach 1.0

SCHACH DEM KÖNIG



WinSchach protokolliert alle Züge der Kontrahenten.

Manche Spiele lassen sich nicht mehr verbessern, wenn sie für den PC umgesetzt werden – wohl aber schöner gestalten. WinSchach nennt sich ein deutsches Schachspiel für Windows, das mit einer sehr schnellen Spiel-Engine und einer gerenderten Oberfläche ausgestattet ist.

Alles wie gehabt: Wer auf die Idee kommt, mit WinSchach eine Partie des Königsspiels zu wagen, der muß nicht befürchten, mit neuen Superspezial-Regeln konfrontiert zu werden, die extra für den PC-Modus erfunden wurden. Das deutschsprachige Spiel hält sich vielmehr ganz im Gegenteil eng am Original und versucht sogar, die Standardregeln in der Online-Hilfe so gut es eben geht zu erklären, so daß Einsteiger sie verstehen können – kein leichtes Unterfangen.

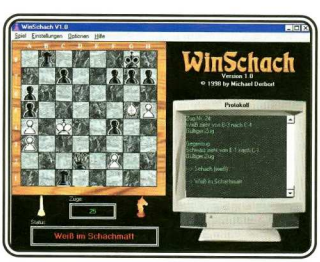
Warum also sollte man sich an den Bildschirm hocken, wenn man Schach doch auch ganz gut auf die althergebrachte Weise auf dem hölzernen Brett spielen kann? Ganz einfach: WinSchach ersetzt den Kumpel aus Fleisch und Blut, ohne den sich Schach einfach nicht spielen läßt. Und WinSchach erspart es Ihnen, die einzelnen Figuren immer wieder neu aufzustellen. Außerdem verhindert das Spiel ein Schummeln jeder Art, so daß es Selbstbetrügern auch dazu dient, die eigene Spielklasse in Erfahrung zu bringen.

WinSchach – Komfort satt

WinSchach ist mit einer sehr gediegenen Oberfläche ausgestattet, die ein sehr edles Schachbrett lädt. Per Menübefehl kann man dabei festlegen, ob die weißen oder die schwarzen Figuren oben aufgestellt werden und wer überhaupt anfängt. Gezogen werden die Figuren ganz bequem mit der Maus, wobei das Programm eine Zugkontrolle durchführt und einen Zug nur dann akzeptiert, wenn er sich auch wirklich ausführen läßt. Die Reaktion des virtuellen Gegners läßt auf einem Pentium-200 keinen Augenblick auf sich warten, so daß sich eine Partie bei Bedarf sehr schnell spielen läßt.

Im voreingestellten Schwierigkeitsgrad berechnet der Computergegner für sich aber stets nur einen Zug im Voraus. Das reicht aus, um den Gelegenheitsspieler heftig ins Schwitzen zu bringen, stellt den Profi aber vor keinerlei Probleme. Aus diesem Grund kann in WinSchach nicht nur der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, sondern auch die Berechnungstiefe – maximal sechs Züge lassen sich vom PC im Voraus berechnen, was allerdings seine Zeit dauern kann.

Alle vorgenommenen Züge werden am rechten Bildschirmrand protokolliert und können in der Vollversion auch gespeichert oder direkt ausgedruckt werden. Das Speichern des aktuellen Spielstandes ist ebenfalls eine Funktion, die Besitzern der Vollversion vorbehalten bleibt. Sie erlaubt es immerhin auf Umwegen, ein Spiel zweier „realer" Gegner per E-Mail aufzubauen, wenn der Speicherstand als Mail-Attachment ausgetauscht wird.



Schachmatt in 25 Zügen – der Spieler hat Pech gehabt.

Wer nach einem verlorenen Spiel analysieren möchte, an welcher Stelle ein Fehler zum Desaster geführt hat, der kann eine integrierte Wiederholfunktion aktivieren, die alle Spielzüge zur besseren Übersicht noch einmal vorführt. Genauso gut ist es möglich, einzelne Spielzüge bis hin zur Startaufstellung zurückzunehmen, um das Spiel vielleicht an einer bestimmten Stelle ganz anders fortzusetzen als im ersten Durchgang.

WinSchach sorgt nicht nur für ein toughes Spiel, sondern auch für Abwechslung. Drei verschiedene Steinsets tauschen die einzelnen Schachfiguren gegen neue Motive aus, zusätzlich bieten Animationen und viele Soundeffekte auch noch etwas fürs Auge und fürs Ohr.

Was dem Spiel jetzt noch fehlt, ist ein ganz normaler 2-Spieler-Modus für zwei menschliche Kontrahenten und vielleicht ein Turniermodus für die ganze Familie, bei der mehrere Mitspieler gegeneinander oder gegen den PC antreten.

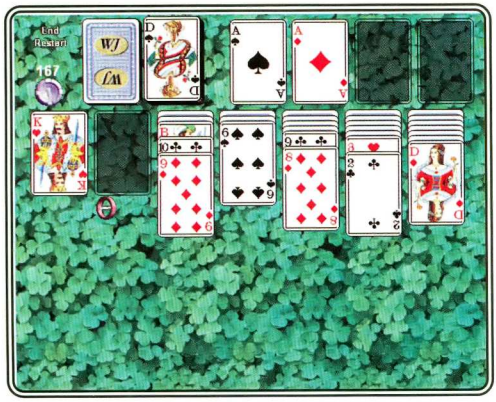
WinSchach 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel
Preis:	25 DM
Tip:	



WinJack 1.04

Kartenspaß im Megapack



Die bekannte Kartenpatience Solitaire läßt sich bereits in der Shareware-Version ohne Einschränkungen spielen.

Das Spiel WinJack bedient alle Freunde eines guten Kartenspiels und stellt zu diesem Zweck digitale Umsetzungen bekannter Klassiker unter einer einheitlichen Oberfläche zusammen. Neben diversen Kartenpatiencen gibt es hier auch eine MauMau-, eine Blackjack-, eine Bauernskat- und eine Doppelkopf-Simulation zu entdecken.

Stefan Kuhne, bereits seit dem vielseitigen Breakout-Klon WinBrick ein bekanntes Gesicht in der Shareware-Szene, setzt bei seinem neuen Spiel WinJack auf Masse. Er hat gleich ein halbes Dutzend der wirklich populären Kartenspiele für den PC umgesetzt, so daß es nun kein Problem mehr ist, rasch von einer Kartenpatience zu einem spannenden MauMau-Match oder zu einer anspruchsvollen Partie Doppelkopf zu wechseln. Viele der enthaltenen Spiele waren bislang nur als einzelne Simulationen in der Shareware-Szene zu haben – und kosteten dabei nicht weniger als das komplette WinJack-Paket. Die 40 Mark, die Kuhne für seine Spielesammlung verlangt, sind demnach ganz gewiß kein Luftikuspreis – eher ist es so, daß der Spieler mit WinJack ein echtes Schnäppchen machen kann.



Leider ist es kaum möglich, WinJack in der Shareware-Version angemessen zu testen, da nur wenige der Programmbestandteile voll spielbar sind. Meistens beschränkt sich der Entwickler darauf, dem Anwender eine reine Ablaufdemo eines Spiels zu zeigen, um so den Registrierungsdruck auf die Vollversion künstlich zu erhöhen. Da hätte er besser eine 30-Tage-Vollversion entwickeln können, die einen vollständigen Test erlaubt, aber nach einem Monat nicht mehr startfähig ist.

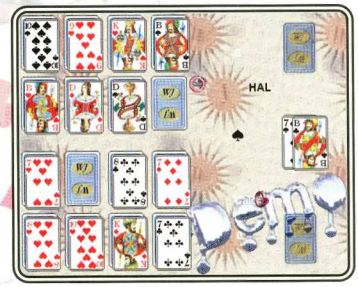
Solitaire spielen

Um ein Kartenspiel auszuwählen, muß der Spieler nur das Menü öffnen und den Befehl *Start / Spiel* aktivieren. Im Submenü werden prompt alle Kartenspiele gelistet, die zur Verfügung stehen. Die drei Spiele, die ganz oben in der Liste aufgeführt werden, sind auch in der Testversion spielbar.

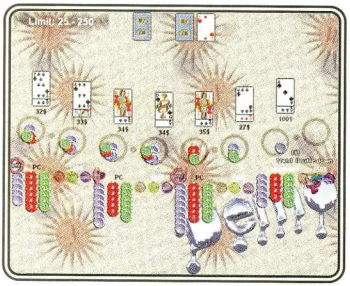
Um das Programm besser kennenzulernen, sollte man zunächst einmal die Kartenpatience Solitaire aufrufen. Sie ist dem Windows-Äquivalent nachgebildet, bietet aber eine bessere Grafik. Nach der Auswahl eines Spiels wird es mit der Taste <F2> gestartet. WinJack teilt die Karten eines normalen Kartenspiels in sieben Reihen aus, die wie eine Flöte ausgelegt werden. Nur das Motiv der oberen Karten ist zu sehen, alle anderen bleiben vorerst verdeckt. Ziel ist es in dieser bekannten Patience, alle Karten aus der Flöte und aus dem oben links gelegenen Stock auf die vier vorerst noch leeren Felder der Foundation zu befördern, die oben rechts zu sehen sind. Die Felder der Foundation nehmen zuerst die vier Asse und dann in der entsprechenden Farbe die nachfolgenden Karten bis hin zum König entgegen.

Bei WinJack müssen Sie die Karten nicht mit der Maus auf ihren Zielort schieben – ein Doppelklick reicht bereits aus. Nette Soundeffekte und animierte Karten sorgen für die passende Atmosphäre, überhaupt sieht das Spiel sehr edel aus. Der aktuelle Punktestand der laufenden Patience ist oben links neben dem Stock zu sehen. Mit dem Button *End* beenden Sie die Partie, mit *Restart* wird sie neu aufgenommen. Schaffen Sie es, sich mit Ihrem Punktestand in die Highscore-Liste zu spielen, so können Sie Ihren Namen und einen Kommentar für die Nachwelt eingeben.

WinJack bietet neben der Kartenpatience Solitaire auch noch die Patiencen Schmetterling, Tut's Tomb, Tri Peaks, 8 Stapel, Eisbrecher, Pyramide, Golf, 5x5, Quadrat und 13 an. Sie stehen in der Shareware-Version aber leider nur als passive Demos zur Verfügung.



Bauernskat im Demo-Modus.



Beim Blackjack-Spiel kommt richtige Kasino-Stimmung auf.

Dafür können Sie in der Shareware-Version uneingeschränkt über das bekannte Volksspiel Mau-Mau verfügen. Drei der vier Gegner werden dabei bei Bedarf vom Rechner gesteuert, so daß man auch dann mit gemeinen Siebenen um sich werfen kann, wenn alle potentiellen menschlichen Mitspieler gerade einmal nicht zur Verfügung stehen.

Das Spiel konfigurieren

Die Erscheinungsweise des Mau-Mau-Spiels auf dem Bildschirm – und die der anderen Spiele – kann in WinJack umfassend beeinflußt werden. Bereits beim allerersten Start der Software haben die Spieler ja die Möglichkeit, verschiedene Kartensets und Hintergründe für das Spielfenster mit Hilfe eines automatisch geladenen Assistenten zu aktivieren. Der Einstellungsassistent kann zu einem späteren Zeitpunkt mit der Taste <F9> wieder aufgerufen werden.

Einfacher ist es aber, verschiedene Einstellungen mit dem Menübefehl *Start / Konfiguration* zu ändern. Das Konfigurationsfenster der Software fällt so komplex aus, daß die einzelnen Optionen auf mehrere Ebenen ausgelagert wurden. Hier kann man gezielt das Blattdesign der Karten ändern, um etwa statt der europäischen Motive auch eine US-Version oder Karten mit abstrakten Buben und Damen verwenden zu können. Außerdem ist es möglich, den „Tisch", also das Hintergrundbild des Fensters, auszutauschen. Fünf Tapeten liegen dem Programm bereits bei, weitere können in Form von BMP-, RLE- und DIB-Dateien geladen werden.

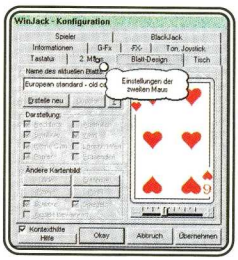
Wer möchte, der kann nun in der Ebene *FX* noch die Animationen ein- und ausschalten oder in der Ebene *G-FX* die Größe des Spielfensters ändern, die 3D-Effekte justieren oder den lästigen Autostart einer Demo deaktivieren, der erfolgt, wenn man auch nur für ein paar Sekunden die Maus ruhen läßt.

Willkommen im Kasino

Spielbar ist in der Shareware-Version ebenfalls das Kasino – wenn auch mit Einschränkungen. Im Kasino kann man einzelne Spiele von WinJack in einer eher kommerziell geprägten Umgebung spielen. Was nichts anderes bedeutet, als daß man Geldchips zugeteilt bekommt, die es im Verlauf des weiteren Spiels zu mehren gilt. Beim Solitaire, das in der Demo als einziges Solo-Spiel fürs Kasino freigeschaltet ist, bekommt der Zocker Geld für jede korrekt abgelegte Karte und muß Chips zahlen, wenn er nicht zügig genug „arbeitet". Langsame Denker werden hier knallhart bestraft und dürfen blechen, daß es nur so scheppert – in der virtuellen Kasse des Kasinos.

In der Vollversion macht das Kasino richtig Sinn, weil man hier gleich zu mehreren Spielern antreten kann – wahlweise an einem Rechner oder im Netzwerk. Dabei zeigt das Programm immer nur die Spiele an, die sich mit der angemeldeten Personenzahl auch tatsächlich umsetzen lassen. MauMau kann man eben schon zu zweit spielen, fürs Doppelkopf sind aber unbedingt vier Mitspieler vonnöten, die dann im Netzwerk zusammenkommen müssen. Genial ist das Kasino-Spiel auch bei den Kartenpatiencen, da die Mitspieler jeder für sich, aber auch miteinander spielen können – es ist sogar möglich, sich dabei vom Kartenstapel des Kontrahenten zu bedienen.

Für den Netzwerk-Modus bietet WinJack übrigens noch eine andere nette Funktion an. Beim Anmelden der Mitspieler mit Namen kann sich jeder ein Smiley-Set mit verschiedenen „Gesichtsausdrücken" aussuchen. Die einzelnen Smileys lassen sich während des Spiels per Tastendruck auf eine Funktionstaste abschicken und erscheinen dann auf dem Schirm eines Kontrahenten, um so z.B. einen Spielzug zu kommentieren.



Wer möchte, der ändert alle Voreinstellungen des Spiels im Konfigurationsfenster.

Die netzwerkfähigen Spiele für mehrere Personen müssen natürlich nicht unbedingt im Kasino gespielt werden, sondern lassen sich auch ohne Chips angehen. Und wer gerade keinen Gegner findet, der spielt die einzelnen Kartenspiele eben weiterhin alleine gegen einen starken Computergegner.

Blackjack zum Üben

WinJack stellt in der Shareware-Version neben Solitaire und Mau-Mau auch eine Lite-Fassung des bekannten Kasino-Spiels Blackjack zur Verfügung. Sobald das Spiel im Menü ausgewählt ist, können Sie – übrigens auch bei den anderen Spielen – mit der Taste <F10> die Voreinstellungen ändern. Im Konfigurationsfenster wählen Sie bei Blackjack die Anzahl der Mitspieler, die Anzahl der Kartendecks im Spiel oder die anzuwendenden Regeln – etwa die aus dem Treasure Island, aus Atlantic City, aus Vegas Downtown, aus Reno oder aus der Spielbank Bad Harzburg. Mit <F2> wird das Spiel dann aufgenommen.

Mit der Maus zieht der Zocker beim Blackjack seinen Einsatz einfach auf die ihm zustehenden Kreise vor seinem Chip-Haufen – prompt werden die ersten beiden Karten ausgeteilt, und der Spieler kann mit *Hit* eine neue Karte aufdecken oder mit *Stand* den virtuellen Croupier auffordern, das bislang erzielte Ergebnis zu toppen. Ziel ist es, 21 Augen zusammenzubringen – oder möglichst nahe an diese Summe heranzukommen. Sonderregeln wie Surrender, Double Down oder Insuration werden von WinJack unterstützt und korrekt umgesetzt.

Was es mit der Lite-Fassung auf sich hat, bemerkt jeder Spieler, sobald er eine Runde Blackjack beendet hat – er findet sich prompt im Spielmenü wieder und muß das Kasinospiel neu starten, um weitermachen zu können.

Leider ist es nicht möglich, auch die Spiele Bauernskat und Doppelkopf zumindest nach der Lite-Verfahrensweise anzutesten. Als Resümee läßt sich nur die Aussage treffen, daß WinJack eine wirklich beeindruckende Optik zu bieten hat, viele in deutschen Landen beliebte Kartenspiele umsetzt und dazu noch nicht einmal teuer ist. Die Testversion ist allerdings viel zu sehr eingeschränkt und läßt ein befriedigendes Kennenlernen der Software nicht zu.

WinJack 1.04

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


SharePlay 4/97 16,90 DM


SharePlay 5/97 16,90 DM


SharePlay 6/97 16,90 DM


SharePlay 1/98 16,90 DM


SharePlay 2/98 16,90 DM


SharePlay 3/98 16,90 DM


SharePlay 4/98 16,90 DM


SharePlay 5/98 16,90 DM


Shareware Light 4/97 16,90 DM


Shareware Light 5/97 16,90 DM


Shareware Light 6/97 16,90 DM


Shareware Light 1/98 16,90 DM


Shareware Light 2/98 16,90 DM


Shareware Light 3/98 16,90 DM


Shareware Light 4/98 16,90 DM


Shareware Light 5/98 16,90 DM


Shareware Spez. 1/98 16,90 DM


Shareware Spez. 2/98 16,90 DM


Shareware Spez. 3 16,90 DM


Shareware Spez. 4 19,80 DM


Inside Wing Commander 16,90 DM


Inside Age of Empire 16,90 DM


SuperGames 4-5/98 9,80 DM


SuperGames 6-7/98 9,80 DM


SuperGames 8-9/98 9,80 DM


SuperGames 10-11/98 9,80 DM


PC Frischling 4/97 19,80 DM


PC Frischling 1/98 19,80 DM


PC Frischling 2/98 19,80 DM


PC & Musik 3/98 9,80 DM


PC & Musik 4/98 9,80 DM


PC & Musik 5/98 9,80 DM


PC Spiel Special 2/98 16,90 DM


PC Spiel Special 3/98 16,90 DM


PC Spiel Special 4/98 16,90 DM


PC Spiel Special 5/98 16,90 DM


PINK! 5/97 19,80 DM


PINK! 6/97 19,80 DM


PINK! 1/98 19,80 DM


PINK! 2/98 16,90 DM

PINK! 3/98 16,90 DM

PINK! 4/98 16,90 DM

HOT CDs 5/97 12,90 DM

HOT CDs 6/97 12,90 DM

HOT CDs 1/98 12,90 DM

HOT CDs 2/98 12,90 DM

Hot CDs 3/98 12,90 DM

Hot CDs 4/98 12,90 DM

Hot CDs 5/98 12,90 DM

Zugreifen – bevor es andere tun!

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

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

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

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

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


PC Spiele-Lösungen 1/98 16,90 DM


PC Spiele-Lösungen 2/98 16,90 DM


PC Spiele-Lösungen 3/98 16,90 DM


PC Spiele-Lösungen 4/98 16,90 DM


PC Spiele-Lösungen 5/98 16,90 DM


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


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


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


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


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

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

Vorname

Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Datum

Unterschrift

Lastschrift

VOLKSBANK BADEN-BADEN · RASTATT EG

662 900 00

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

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

Konto-Nr. des Zahlungspflichtigen

Bankleitzahl

Bei (Kreditinstitut)

Betrag: DM, Pf

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

noch Verwendungszweck

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

PUBLISH VERLAG GMBH

Konto-Nr. des Zahlungsempfängers

3048594 04

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

05H

Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln

Erotik am PC





Beide Magazine mit CD-ROM!

Jetzt im Zeitschriftenhandel!

3D ProSlots 1.0

Bitte am Hebel ziehen

In UltiSofts Reihe der Einarmigen Banditen ist 3D ProSlots bereits der dritte Automat. Das DOS-Spiel überzeugt mit einem famosen Gameplay und vielen Spielen im Spiel. Eine echte Überraschung für alle Hobby-Zocker.

Das Spielen am Einarmigen Banditen macht vielen Kasino-Besuchern besonders großen Spaß. Schließlich lassen sich per Hebelbewegung oft astronomisch hohe Summen in wenigen Sekundenbruchteilen der Spannung gewinnen. Und per Jackpot-Option ist es mitunter sogar noch möglich, einen als Bonus ausgelobten Porsche einzukassieren, wenn die Symbole auf den Rollen der Maschine optimal angeordnet sind. Die Wahrscheinlichkeitsrechnung besagt zwar, daß der Spieler auf Dauer nur verlieren kann. So richtig realisieren tut man das aber immer erst dann, wenn man das Kasino nach Stunden der Euphorie deprimiert mit leeren Taschen wieder verläßt.

Wer sich auf UltiSofts 3D ProSlots einläßt, der kann eine Menge Spaß am Bildschirm haben, muß aber nicht um sein Bankkonto fürchten – alle Verluste lösen sich prompt in Wohlgefallen auf, wenn der Rechner ausgeschaltet wird.

3D ProSlots arbeitet mit drei Rollen und nur einer einzelnen Payline; auch der Einsatz steht bereits fest und kann nicht erhöht werden. Der Verzicht auf Spielereien wie mehrere Paylines oder unterschiedliche Wetteinsätze bewirkt, daß sich der Spieler mehr auf das Wesentliche konzentrieren kann. Beim Spielen gibt es zehn verschiedene Gewinnoptionen zu erzielen – alles uniforme Dreier, also etwa drei Siebenen, drei Kirschen, drei Äpfel, drei Geldsäcke oder drei andere Symbole. Der Gewinn kann gleich wieder nach dem Motto „doppelt oder nichts" riskiert werden und zwar beim Münzenwerfen. Per Mausklick auf Kopf oder Zahl gibt der Zocker seinen Tip ab, dann wird auch schon die realistisch in das Spiel eingebundene Münze gedreht.

In der Vollversion greift der Spieler auch auf ein Zahlenspiel zurück, bei dem man per Würfelwurf über die beschrifteten Randfelder des Banditen ziehen kann – hier gibt es Geldgewinne und „Nudges" zu gewinnen. Mit den „Nudges" ist es später möglich, auch nach dem Stillstand der Rollen noch die einzelnen Symbole nach unten oder oben zu bewegen, um so vielleicht doch eine lukrative Gewinnkonstellation herauszuspielen. Während der ersten 20 Spins weist die Testversion keinen Unterschied zum Vollprodukt auf.



Ab und an aktiviert die Slotmachine auch die Hold-Buttons. Mit ihnen lassen sich einzelne Rollen für einen Spin anhalten.

3D ProSlots 1.0

System:	DOS
Autor:	Ultisoft, PO Box 5015, Central Point OR 97502, USA
Internet:	http://www.ultisoft.com
Preis:	20$
Tip:	✌✌✌

3D ÜZ 3.06

Pflastersteine



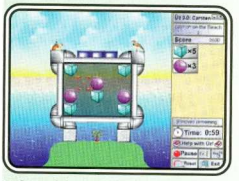
Üz, das ist nicht gerade ein besonders üblicher Name für ein amerikanisches Shareware-Spiel – die kennen auf der anderen Seite des großen Teiches doch nicht einmal Umlaute! Trotzdem ist Üz mehr als nur einen ersten prüfenden Blick wert.

Das Spiel Üz kitzelt das letzte Byte Rechenpower aus einem Pentium heraus, um das Geschehen auf dem Bildschirm mit fantastischen Kulissen, irren Soundeffekten und vielen Animationen aufzuwerten. Üz ist, soviel ist schon nach dem ersten Start klar, ein genial programmiertes Multimedia-Programm, bei dem der Anwender ständig etwas zum Gucken und zum Staunen hat. Aber auch von der Spielidee her weiß das neue Ultisoft-Programm voll zu überzeugen.

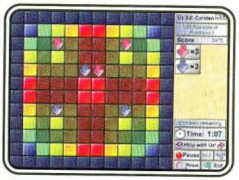


Üz fordert: Der blaue Stein muß weg!

In vielen Leveln baut das Spiel einen trickreich gestalteten Parcours auf, in dem viele Pflastersteine verschiedener Farbe und Form ausliegen. Sie lassen sich einzeln mit der Maus aufnehmen und dann über den Bildschirm schieben. Berühren sich dabei mindestens zwei Steine gleicher Machart, so lösen sie sich prompt in einer lauten Explosion auf. Das Ziel ist es, alle Steine, die Üz in einem Aufgabenfenster benennt, auf diese Weise vom Spielbrett zu tilgen.



Geht auf dem Bildschirm gar nichts mehr, hilft immer noch die Reset-Taste.



Alles ganz schön bunt hier.

Das ist gar nicht immer leicht. Da gibt es Steine, die fliegen automatisch wie ein Ballon nach oben, sobald sie berührt werden. Andere folgen dem Gesetz der Schwerkraft und sausen pfeifend im Fallwind nach unten. Wehe, wenn da dann auch noch ein Säuretümpel wartet. Bunte Schlösser müssen außerdem mit passenden Schlüsseln geöffnet werden. Und manchmal muß man gar eine Brücke aus speziellen Steinen bauen, um einen Abgrund zu überwinden.

Sechs einfache Lernlevel helfen dabei, alle Elemente von Üz kennenzulernen. Sobald es aber richtig losgeht mit der Pflastersteinschieberei, ist der Spieler allein auf seinen Grips angewiesen. Das Grübeln gegen die streng bemessene Zeit, die pro Level unerbittlich abläuft, macht Üz noch spannender – von den abwechslungsreichen Levelaufbauen einmal abgesehen.

Die Vollversion bietet insgesamt 60 Level und 40 Bonuslevel, neue Grafiken, einen Leveleditor und einen universellen Cheatcode zum Schummeln an.

3D ÜZ 3.06

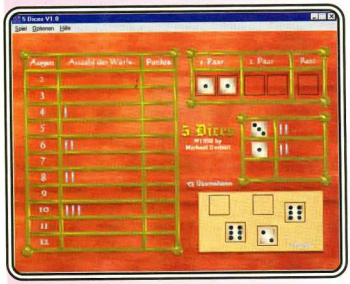
System:	Windows 95
Autor:	Ultisoft, PO Box 5015 Central Point OR 97502, USA
Internet:	http://www.ultisoft.com
Preis:	20$
Tip:	✌✌✌✌

5 Dices 1.0

Rechensport

Das Spiel 5 Dices ist keine Kniffel-Variante, auch wenn man es vermuten würde. Dem Spiel liegt vielmehr ein ganz neues und recht komplexes Regelwerk zugrunde. Wer es aber erst einmal begriffen hat, der kann mit dem Programm eine Menge Spaß haben.

Gewürfelt wird bei 5 Dices wie beim Kniffel mit fünf Würfeln. Damit hören die Gemeinsamkeiten mit dem Kniffel-Spiel aber auch schon auf.



Nur Spieler mit einer ausgetüftelten Strategie punkten bei 5 Dices.

Der Spieler, der sich auf eine Partie 5 Dices einläßt, muß auf eine ganz andere Weise punkten. Zu diesem Zweck klickt er die ausgerollten Würfel an und legt sie per Drag and Drop nacheinander oben rechts im Schirm in fünf Platzhaltern ab. Dabei werden zwei Pärchen und ein Restwürfel ausgebildet.

Sobald diese Kombination mit dem Button „Übernehmen" abgesegnet wird, berechnet das Spiel die Augensumme der beiden Pärchen und macht dann auf der linken Seite des Spielfensters einen Strich bei der entsprechenden Summe. Ein Beispiel für Einsteiger: Haben Sie ein Pärchen aus einer 6 und einer 5 sowie ein zweites mit einer 1 und einer 2 zusammengestellt, so lassen sich die Pärchen summieren, und wir erhalten eine 11 und eine 3. Auf der linken Seite sind die möglichen Würfelsummen (von 2 bis 12) in einer Tabelle vorgegeben. Das Spiel würde nun einen Strich bei der 11 und der 3 machen. Soweit zu den Pärchen.

Der fünfte Würfel wird nach der Übernahme der beiden Pärchen automatisch in das Dreierfeld rechts mittig im Fenster eingetragen. Hier können nacheinander drei verschiedene Restwürfel landen. Die Crux ist, daß der Spieler in jedem Spielzug einen der drei Restwürfel unbedingt neu verwenden muß. Hat man als Reststeine demnach die 3, 4 und 5 vorgegeben, so ist es vorgeschrieben, daß eine dieser drei Zahlen auch in Zukunft als Restwürfel verwendet wird. Kommt eine der drei Zahlen nicht im Wurf vor, so dürfen die Würfel noch einmal gerollt werden.

Eine Runde ist vorbei, wenn einer der drei Restwürfel achtmal gezählt wurde. Dann gibt es Punkte, und zwar nur für die gezählten Paare. Hat der Spieler weniger als fünf Paare (Striche) bei einer Zahl verbucht, so gibt es 200 Minuspunkte. Bei genau fünf Paaren gibt es gar nichts, und bei sechs oder mehr Paaren zwischen 30 und 100 Pluspunkte pro Zusatzpaar. Paare, die sich aufgrund der Wahrscheinlichkeitsrechnung häufig ausbilden lassen, wie die 6, die 7 und die 8, bringen nur 30 Punkte ein, während die seltenen Kombinationen wie 2 und 12 für volle 100 Punkte gut sind.

Die Testversion ist 20 Minuten ohne Einschränkungen spielbar.

5 Dices 1.0

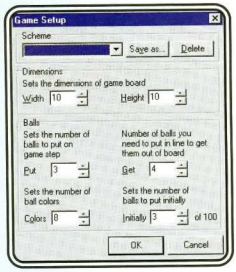
System:	Windows 95
Autor:	Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel
Preis:	25 DM
Tip:	❀❀

Ball Master 1.145

Jongleure gesucht

Der Ball Master greift eine in der Shareware-Szene sehr beliebte Spielidee auf: Auf einem Brett ausliegende Kugeln müssen zu Viererketten angeordnet werden, damit sie sich auflösen. Beim Ball Master ist es allerdings endlich möglich, den Schwierigkeitsgrad zu beeinflussen.

Auf dem Spielbrett des Ball Masters liegen zu Beginn einer Partie drei farbige Kugeln aus. Um sie verschwinden zu lassen, was das Ziel des Spiels ist, müssen vier gleichfarbige Kugeln in eine waagerechte oder senkrechte Reihe gebracht werden. Sobald eine Kugel mit der Maus über das Brett bewegt wird, wertet das Programm dies als abgeschlossenen Zug. Und pro Zug werden auf willkürlicher Basis drei neue Kugeln auf dem Brett abgelegt – auch die Felder selbst, die die Kugeln aufnehmen, sind zufällig gewählt. Nur leer müssen sie sein.



Im Konfigurationsfenster können alle Einstellungen verändert werden.



Der Spieler hat demnach das Problem, seine Kugeln über ein immer dichter besiedeltes Brett steuern zu müssen, um neue Viererketten auszubilden. Oft fehlt nur noch eine einzige Kugel zur Ausbildung einer dieser Reihen – und man kommt an sie einfach nicht heran. Bis störende Kugeln aus dem Weg geschafft sind, vergehen jedenfalls oft viel zu viele Züge, und das Spiel ist auch schon vorbei, bevor es richtig angefangen hat – rien ne vas plus.

Im Gegensatz zu vielen anderen Umsetzungen dieser zugegeben spannenden Idee ist der Spieler beim Ball Master in der Lage, das Spielfeld in den Optionen zu manipulieren. Das Brett kann dabei nach eigenem Gusto zwischen 3x3 und 10x10 Felder groß sein. Pro Runde legt das Spiel wahlweise zwei, drei, vier oder fünf neue Bälle auf dem Brett ab. Minimal drei und maximal sechs Kugeln werden benötigt, um eine Reihe zu schließen, die sich dann auflöst. Nebenbei startet das Spiel eine neue Runde mit nur zwei Kugeln auf dem Brett – oder mit bis zu 99 von 100 (bei einem Brett der Kantenlänge 10x10). Ganz gemein ist es, die Anzahl der Farben auf bis zu acht zu erhöhen – dann sieht der Spieler keine Sonne mehr.

Ball Master 1.145

System:	Windows 95
Autor:	Sergei Gussev
E-Mail:	gsa@ut.ee
Internet:	http://www.cs.ut.ee/~gsa/
Preis:	Freeware
Tip:	❀❀

Chain Reaction 1.0

Kettenreaktion

Zwei Spieler treten bei der Chain Reaction gegeneinander an, um bunte Steinchen in einem Schacht zu versenken. Sobald sich vier Steine mit dem gleichen Motiv berühren, lösen sie sich effektvoll auf.

Man muß kein Pyromane sein, um Chain Reaction zu spielen. Schaden kann es aber auch nicht.

Im farbenprächtigen DOS-Bildschirm werden zwei typische Tetris-Schächte aufgebaut, in die nach und nach kleine Stäbchen hineinfallen, die aus zwei einzelnen Symbolen bestehen. Beim Fallen kann der Spieler die Stäbchen mit den Cursortasten zu den Seiten hin bewegen oder sie abstürzen lassen. Mit der <Alt>-Taste lassen sich die Steine auch drehen, außerdem kann per Tastendruck die Abfolge der Symbole im Stäbchen geändert werden.



Jetzt aber hurtig, der Computergegner (rechte Seite) führt bereits.

Sobald sich vier Symbole gleicher Machart direkt in einer Reihe berühren, lösen sie sich mit einem lauten Knalleffekt auf. Die Reihe kann waagerecht, senkrecht, aber auch über ein, zwei Ecken ausgebildet werden – die Symbole müssen sich eben nur direkt berühren. Da gibt es Raketensteine, Wirbelstürme, Vulkane und Sparkler als Symbole. Die Sparkler zünden eine Reihe Wunderkerzen an, wenn sie sich auflösen, während die anderen Steine Raketen aufsteigen lassen oder einen Vulkanausbruch initiieren. Auf jeden Fall lohnt es sich, die Soundkarte möglichst laut zu stellen, um neben den visuellen auch die akustischen Effekte genießen zu können.

Die Chain Reaction läßt sich sehr schnell spielen, was man stets dann bemerkt, wenn man gegen den Computergegner antritt. Der läßt die Steine schneller in den Schacht hineinpurzeln, als der menschliche Spieler seine Finger auf der Tastatur sortieren kann.

Wichtig ist es, beim Spiel möglichst oft eine Kettenreaktion auszulösen. Dazu kommt es immer dann, wenn sich Steine auflösen, höher gelegene Symbole nachrutschen und diese neue Viererketten ausbilden, die sich prompt ebenfalls auflösen. Je mehr Kettenreaktionen man vorzuweisen hat, umso mehr „bad blocks" kann man in den Schacht des Gegners werfen. Diese erscheinen als graue Steine im anderen Schacht und lassen sich nur dann entfernen, wenn man ein Feuerwerk um sie herum entzündet.



Ist der Schacht voll, hat der Spieler sofort verloren.

Chain Reaction 1.0

System:	DOS, VGA, Soundkarte
Autor:	Shareware Australia PO Box 1075, Maroubra NSW 2035, Australien
E-Mail:	mark@ultisoft.com compuserve.com
Internet:	http://www.sharewareaustralia.com/ultisoft/index.htm oder http://www.ultisoft.com
Preis:	15 Austr. $
Tip:	❦❦❦

Double Stars Virtual Slots 1.0

Maximales Zocken

Der Einarmige Bandit mit dem langen Namen schafft es wirklich, seinen blechernen Vorbildern Konkurrenz zu machen – Double Stars Virtual Slots setzt eine typische Kasino-Maschine fast 1:1 für den PC um.

Die Maschine Double Stars Virtual Slots ist ein typischer Einarmiger Bandit. Auf solche Geräte stößt der erwachsene Zocker auch in den Kasinos von Las Vegas oder Reno. Da macht es doch gleich doppelt Laune, das realistische Gerät einmal etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.

Auf dem Bildschirm drehen sich drei Rollen, die nach dem Stillstand allerdings nur eine einzelne Payline ausbilden – das ist die waagerechte Gruppe in der Mitte. Der Spieler, der Geld auf die Payline setzt, hat die Qual der Wahl. Er kann einen, zwei oder gar drei Dollar auf einen einzelnen Dreh (Spin) setzen. Durch das Setzen höherer Beträge wird der potentielle Gewinn verdoppelt oder verdreifacht. In der Regel kurbeln die Kasino-Betreiber den Trend zum dreifachen Einsatz an, indem der ausgelobte Jackpot nur in dieser Einsatzklasse gewonnen werden kann. Bei unserem Automat erhöht sich allein der Höchstgewinn für drei Sterne um 500 Dollar aus der logischen Reihe heraus. Sei's drum, es ist ja eh nur virtuelles Geld.



Die Payoff-Charts lassen sich auch ausblenden.

Die Details des Automaten fallen Hobbyspielern erst auf den zweiten Blick auf. Denn auf den drei Rollen drehen sich sehr viele leere Felder mit. Somit ist es sehr schwierig, überhaupt eine Gewinnkombination herauszuspielen, weil nur eine einzige Lücke auf der Payline ausreicht, um die Runde zu einem Nullspiel zu machen.

Um diesen Nachteil etwas auszugleichen, gewinnt bereits eine einzelne Kirsche, die irgendwo auf der Payline erscheint – normalerweise muß sie am Anfang oder Ende der Payline stehen. Und die Sterne gehen auch als „Wild Symbol" durch und können jedes andere Symbol ersetzen. Außerdem verdoppeln oder vervierfachen sie allein durch ihre Anwesenheit die Gewinnsumme.

Der spannende Spielautomat ist ohne Einschränkungen 30 Tage lang spielbar.



Diese Gewinnkombination bringt dank der beiden Sterne gleich 4x den Doppel-Bar-Gewinn von 75 Dollar – also 300 Dollar auf einmal.

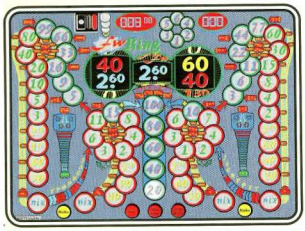
Double Stars Virtual Slots 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Pumpkin Buggy Software, LLC, 6814 Idlebrook Ln NE, Cedar Rapids, Iowa 52402, USA
E-Mail:	webmaster@pumpkinbuggy.com
Preis:	10 $
Tip:	❦❦❦

FW Ring 1.1

Sonderspiele satt

In jeder deutschen Kneipe steht er in der Ecke – der Daddelautomat. Die Kampftrinker, die da ihre letzten Fünfer in den Münzschlitz werfen, hoffen auf die hundert Sonderspiele, die es maximal zu gewinnen gibt. FW Ring simuliert das Ganze im PC, denn da tut es einem hinterher nicht um das Kleingeld leid.

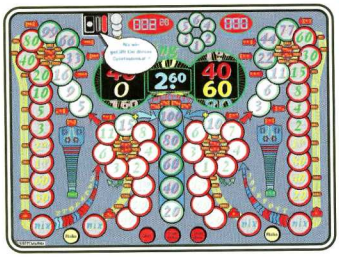


FW Ring simuliert einen Geldspielautomaten, wie er in jeder guten Frittenbude zu finden ist.

Drei Scheiben drehen sich ganz leise sirrend um ihren Mittelpunkt, bis sie nach wenigen Sekunden wieder stehenbleiben. Von jeder Scheibe sind nun nur noch zwei aufgedruckte Symbole in einer Schablone zu sehen – sie formen den Gewinncode. Sind einzelne Symbole gleich dreimal vertreten, also je einmal pro Scheibe, so hat der Spieler Anrecht auf einen Gewinn, der prompt ausgezahlt wird. Es sei denn, ja es sei denn, der Spieler möchte den Gewinn auf der Risikoleiter setzen. Doppelt oder nichts heißt dann das Spiel, und wer es erst einmal geschafft hat, einen 40-Pfennige-Gewinn auf 20 Sonderspiele hochzudrücken, der weiß, wie sich ein Gott in Frankreich fühlt, auch ohne die Haute Cuisine genossen zu haben.

FW Ring simuliert einen typischen deutschen Geldspielautomaten auf der PC-Mattscheibe. Dabei treibt es das DOS-Spiel gekonnt auf die Spitze – es gibt unzählige verschiedene Risikoleitern, die alle irgendwie miteinander in Verbindung zu stehen scheinen. Da die einzelnen Gewinnkombinationen an verschiedenen Stellen der Risikoleitern ansetzen, kann man mal hier ein paar Sonderspiele verzocken und mal dort einen gewonnenen Zwei-Mark-Vierzig-Gewinn wieder in den Sand setzen.

Wer richtig Spaß an der Geldkiste haben möchte, der drückt beim Spielen die Taste <E> für das Einstellungen-Fenster, erhöht hier per Mausklick die Gewinnausschüttung des Automaten und aktiviert ein Schnellspiel – dann vergeht zwischen den einzelnen Runden nicht so viel Zeit. Obwohl man die manchmal brauchen könnte, um seinem Herrgott zu danken, daß man hier kein echtes Geld verspielt.



FW Ring 1.1

System:	DOS, VGA, Soundkarte
Autor:	M. Walter Robert-Koch-Str. 6 38518 Gifhorn
E-Mail:	SpielautFW@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/SpielautFW/index.html
Preis:	25 DM
Tip:	

Fruitz 2 – the Fruity Bitz 2.0

Spaß auf der Rolle

Fruitz 2 ist ein schneller, kreischend bunter und mit vielen Überraschungen ausgestatteter Einarmiger Bandit. Wer sich kostenlos registrieren läßt, darf sogar noch einige Features mehr nutzen.

Das Programmieren von Einarmigen Banditen ist in der Shareware-Szene schwer in Mode. Wahrscheinlich haben die Herren Entwickler alle zu viel Geld in Las Vegas verloren und versuchen nun, ihren Einsatz auf Umwegen wieder einzuspielen.

Für Chris Moses gilt diese Argumentation natürlich nicht, weil er seine Software verschenkt. Den Registrierungscode für sein Programm gibt Chris jedenfalls kostenfrei an alle Glücksritter aus, die ihm per E-Mail die Lösung des folgenden Rätsels zuschicken: „A man goes outside, he doesn't take an umbrella, he doesn't take a raincoat, and he doesn't go under any cover, why doesn't he get wet?" Unser Tip: Wo es nicht regnet, wird auch niemand naß.

Der Einarmige Bandit selbst kommt in einer sehr hohen Auflösung daher, bietet eine exzellente 3D-Rendering-Grafik und wartet mit wenig ist. Dafür bietet Fruitz aber mehrere Sonderoptionen an. Ab und zu erscheinen Hold-Symbole unter dem Display, mit deren Hilfe sich Rollen für eine einzelne Runde selektiv anhalten lassen. Und mit den gelegentlich erworbenen Nudge-Punkten lassen sich nach dem Stillstand der Rollen einzelne Symbole noch nach unten oder oben verschieben, um so vielleicht eine gewinnträchtige Symbolkombination zu erzielen.

Gewinne kann man bei Bedarf gleich wieder riskieren. Wahlweise beim integrierten Blackjack oder beim Cube'o'Money, einer Art Glücksrad für Zocker. Die Gewinnspiele Scratch'n'Win, Mystery Grid sowie Cash'N'Burn sind den Besitzern der Vollversion vorbehalten.

Wichtig: Damit das Spiel funktioniert, müssen die beiliegenden VBX/DLL-Dateien ins Systemverzeichnis von Windows kopiert werden.



Und wieder nichts gewonnen.

vielen Animationen auf. Auf drei Rollen drehen sich verschiedene Symbole wie Flaggen, Tomaten, Bananen, Pflaumen oder Geldsäcke. Im Spiel gibt es nur eine einzelne waagerechte Payline, auf die der Spieler stets 20 Cents von seinen zwei englischen Pfund Startkapital setzt – diese Summe läßt sich leider nicht beeinflussen.

Es gibt im Spiel nur sieben Gewinnkombinationen, was für den richtigen Zocker eigentlich viel zu

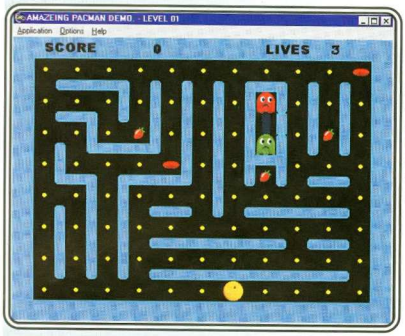
Fruitz 2 – the Fruity Bitz 2.0

System:	Windows 95
Autor:	Chris Moses
E-Mail:	Mad.Martian@Mailexcite.com
Preis:	kostenlose E-Mail-Registrierung
Tip:	

GJ Amazing Pacman 1.0

Hungrige Filzkugel

Der Pacman ist wieder da. Diesmal kämpft sich der hungrige Kopffüßler durch viele völlig neu gestaltete Level. Dabei gilt es wieder einmal, alle ausliegenden Energiedrops zu fressen und dabei den Monstern aus dem Weg zu gehen.



Noch sind alle Geister eingefangen. Aber gleich brechen sie wieder aus.

Pacman-Klone gibt es in der Shareware-Szene in riesiger Stückzahl. Jede einzelne Neuprogrammierung wird von den Anwendern aber immer wieder gerne angenommen, weil das Spiel eben ein echter Klassiker ist und man sich stets darüber freut, den guten alten Pacman durch viele neu gestaltete Level hetzen zu können.

Die Pacman-Umsetzung von Geoff und June Moore überzeugt in erster Linie aufgrund just dieser neu gezeichneten Streckenführungen, mit denen das Spiel in üppiger Anzahl ausgestattet ist. Statt der bereits sattsam bekannten Originalkulissen im Hochkantformat setzt das GJ-Programmierteam lieber auf Level in der Landscape-Ausrichtung und baut auf ungewöhnliche Optik.

Wieder muß der Pacman jeweils alle in den Gängen ausliegenden Energiepillen auffressen, um in den Folgelevel vordringen zu können. Daran hindern ihn die bunten Geister, die das Höhlensystem bevölkern und dem Pacman bei jeder Berührung eines von drei Leben stehlen. Zum Glück liegen an einigen Stellen im Parcours rote Riesendrops aus, die den Pacman für einige Zeit unverwundbar werden lassen – jetzt kann er ruhigen Gewissens die bösen Monster verspeisen. In diesem speziellen Modus ist es auch keine große Gefahr mehr, sich den Bonusgegenständen zu nähern, die in Form von Kirschen oder Bananen stets in der Nähe der Monster auftauchen. Sie erhöhen bei einer Berührung mit der gelben Filzkugel auf deutliche Weise das Punktekonto.

Gemein ist übrigens, daß sich der Schwierigkeitsgrad im Spiel fortlaufend steigert. Während im ersten Level nur zwei Geister den Bildschirm unsicher machen, sind es im nächsten bereits drei und im folgenden vier. Fünf Level lassen sich bereits in der Testversion ausprobieren – wer weiß, wie viele Geister durch die Level der Vollversion schwirren?

Gelungen ist auch die sanfte Steuerung, die ein wirklich gezieltes Herumkurven mit dem Pacman erlaubt. Wer allerdings keinen Joystick besitzt, muß das Programm erst einmal umkonfigurieren und fortan auf Tastensteuerung bestehen.

GJ Amazing Pacman 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Geoff & June Moore, GJ Games, 4 Concord Way, Dukinfield, Cheshire, SK16 4DB, England
Internet:	http://www.gjgames.com
Preis:	16 $
Tip:	✌✌✌

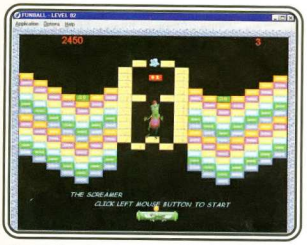
GJ Funball 1.0

Mauerspechte

Funball ist ein Breakout-Klon mit Anspruch. Nichts wird hier dem Zufall überlassen – nur der Spieler mit einer wirklich ruhigen Hand und einer guten Taktik kommt bei Funball auf Dauer über die Runden.

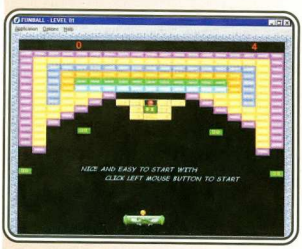
Der Breakout-Klon Funball unterscheidet sich bereits auf den ersten Blick von seinem großen Vorbild Breakout. Im Vergleich zum Konsolen-Klassiker verzichtet Funball nämlich darauf, einfach nur eine simple, quadratische Mauer aus weißen Steinen zu errichten. In der modernen Adaption besteht die Mauer aus vielen bunten Steinen verschiedener Farben und ist auch etwas trickreicher aufgebaut, so daß sich mehr Winkel ausbilden, von denen der Ball abprallen kann. Der Ball, von dem hier die Rede ist, springt im Parcours hin und her und muß vom Spieler mit einem Paddel in der Arena gehalten werden – fliegt er am Paddel vorbei ins Aus, so ist eines von vier Leben sofort verwirkt.

Leider ist es gar nicht so einfach, die Mauer abzutragen, weil manche Steine sich erst nach dem zweiten oder dritten Treffer auflösen. Einige Steine sind sogar völlig unzerstörbar.



Im zweiten Level warten die Monster.

den man mit ruhiger Hand aufschießen muß. Das erste Power-Up spendiert ein neues Leben, und das zweite verwandelt den Ball in eine rote Flammenkugel, die wie ein Komet durch die Mauerreihen kracht und dabei alle berührten Steine auf einmal auflöst, ohne dabei an Tempo zu verlieren. Beim Spielen helfen einem außerdem diverse grüne Minipaddel, die zwischen dem Spielerpaddel und der Mauer entlangschwirren und den Ball oft genug in eine andere Richtung lenken. Bei jeder Berührung mit einem solchen Paddel gibt es außerdem noch 30 Punkte extra. Wer es schafft, in den zweiten Level zu kommen, der staunt über animierte Monster, die in der Mauer tanzen und den Spieler mit diversen Lauten verhöhnen.



Im ersten Level lohnt es sich, die beiden Power-Ups im Zentrum der Mauer einzusammeln.

Viele moderne Breakout-Klone verstecken diverse Power-Ups im Mauerwerk, die erst dann wirksam werden, wenn der Stein vom Ball getroffen wird. Funball verzichtet auf derartig zufällig aktivierte Effekte und setzt lieber auf offensichtliche Spielhilfen, die sich gezielt aktivieren lassen. So sind im ersten Level gleich zwei Power-Ups in einem goldenen Steinkäfig gefangen,

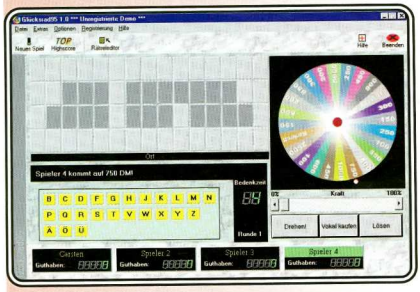
GJ Funball 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Geoff & June Moore, GJ Games, 4 Concord Way, Dukinfield, Cheshire, SK16 4DB, England
Internet:	http://www.gjgames.com
Preis:	14 $
Tip:	✌✌✌✌

Glücksrad 95 1.0

Dreh das Rad!

Auch wenn Frederic Meissner das Glücksrad nicht mehr bei SAT.1 dreht, so ist er doch längst noch nicht weg vom Fenster – ein anderer Sender freut sich inzwischen über hohe Quoten. Das Spiel selbst läßt sich ab sofort auch am PC-Bildschirm simulieren.



Der schiefe Turm von Pisa – das ist der einzige Begriff, der in diese Platzhalter paßt.

Nachdem sich das Glücksrad gedreht hat und der Anzeiger auf einem möglichst hohen Geldbetrag stehengeblieben ist, kann der Spieler einen Konsonanten auswählen. Kommt er in dem Wort vor, das sich das Spiel als Rätsel ausgedacht hat, so wird er an passender Stelle in die Platzhalter auf dem Bildschirm eingefügt – und es gibt den ersten Gewinn, je einmal den erdrehten Betrag pro Buchstaben. Nach und nach formt sich aus dem Wortskelett der Begriff, den es zu erraten gilt. Um ein bißchen mehr Klarheit zu erlangen, kann der Spieler einen Vokal kaufen und anschließend versuchen, das Rätsel zu lösen. Immerhin geben Kategorien wie „Tier" oder „Ort" bereits einen kleinen Tip, in welche Richtung man zu denken hat.

Das Spielen am Glücksrad macht natürlich am meisten Spaß, wenn es um etwas geht. Und so erlaubt es das Computerspiel, gegen bis zu drei Freunde anzutreten, um sich mit ihnen zu messen. Denn schließlich gibt es im Spiel einiges zu gewinnen. Das Glücksrad vermittelt Gelder zwischen 100 und 5000 Mark, die im Falle eines richtigen Tips ausgeschüttet werden. Das Rad kann einen Spieler aber auch zum Aussetzen verdammen oder in den Bankrott treiben. Die besten Spieler mit der höchsten Börse dürfen sich übrigens in eine Highscore-Liste eintragen. Die Worträtseldatei faßt von Haus aus 500 Einträge, von denen in der Testversion aber immer nur die ersten 30 verwendet werden. Im Rätseleditor lassen sich weitere Wörter festhalten. Der neuseeländische Berggipfel Taumatawhakatangihangakoauotamateaturipukakapikimaungahoronukupokaiwhenuakitanatahu darf dabei leider nicht verwendet werden, weil er mit 83 Buchstaben mehr als die Maximalwortlänge von 60 Buchstaben aufweist. So könnte man zwar die walisische Kirche Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwllllantysiliogogogoch theoretisch in der Wortkartei verbuchen, weil sie nur 58 Buchstaben lang ist. Mit Trennzeichen werden es aber doch 61. Das Speichern neu erfaßter Begriffe ist in der Testversion nicht möglich.

Glücksrad 95 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Daniel Hoffmann, Golmer Straße 30, 13585 Berlin
E-Mail:	DeHa95@aol.com
Internet:	http://members.aol.com/deha95
Preis:	25 DM
Tip:	✌✌✌

Hardwood Solitaire II: The Enchanted Decks 1.70

Verzaubertes Kartenwerk

Kartenpatiencen für Windows gibt es wie Sand am Meer. Die meisten von ihnen nutzen allerdings eine schlichte Grafik und den ewig gleichen Kartensatz der Library CARDS.DLL. Hardwood Solitaire II setzt dem eine auf Hochglanz polierte Oberfläche mit gezeichneten Kartenmotiven entgegen.



Klondike – eine neue Partie kann beginnen.

Nach dem Spielstart des dank der vielen Grafikelemente ziemlich umfangreichen Hardwood Solitaire II wird auf dem Bildschirm ein Mahagoni-Tisch aufgebaut: Edel geht die Welt zugrunde. Die Karten selbst weisen einen leichten Gelbstich auf, was ihnen ein gebrauchtes Aussehen verleiht – es muß nicht alles geschniegelt neu wirken; auf alt getrimmte Karten wirken gleich viel gemütlicher. Die einzelnen Kartenmotive für Bube, Dame und König sind handgezeichnet und zeigen Figuren, wie sie auch in einem Fantasyroman vorkommen könnten. Im Konfigurationsfenster der Windows-95-Software stehen viele weitere Motive für die Kartenvorder- und -rückseiten zur Verfügung, von denen sich allerdings einige nur in der registrierten Vollversion verwenden lassen.

In der Vollversion laden die Programmierer von Silver Creek Entertainment übrigens gleich zu sechs klassischen Kartenpatiencen ein, nämlich Klondike, Freecell, Pyramid, Four Seasons, Fourteen Out und Golf. Von diesen Patiencen läßt sich in der Testversion nur Klondike spielen, das Windows-Kennern bereits unter dem Namen Solitaire geläufig ist. Um den Spielspaß zu erhöhen, kann man wunderschöne mittelalterliche Musikstücke abspielen, die das Programm mit Hilfe einer Jukebox-Funktion auch zu einem abendfüllenden Programm zusammenstellt.



In der Vollversion stehen fünf weitere Kartenpatienten zur Verfügung.

Hardwood Solitaire II: The Enchanted Decks 1.70

System:	Windows 95
Autor:	Silver Creek Entertainment, PO Box 1251, Grants Pass, Oregon 97528, USA
E-Mail:	hwsol@silvercrk.com
Preis:	24,95 $
Tip:	✌✌✌✌

Herby's Adventure 8.2 SE2

Kopf in den Wolken

Der kleine, grüne Alien Herby besucht mit seinem Raumschiff unsere Erde. Dabei stößt das kleine Kerlchen auf ganz und gar merkwürdige Feinde. So wollen ihm sogar Wolken an den schuppigen Kragen. Klar, daß Herby da auf die Hilfe der Spieler zählen kann.

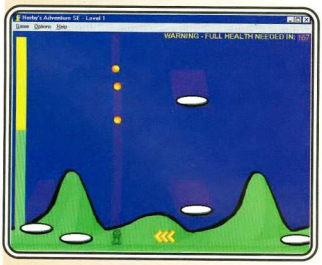


Viele PC-Anwender würden gerne programmieren, können es aber nicht. Als vor mehren Jahren der Spielebaukasten Klick&Play von Maxis erschien, war die Sache klar: Jetzt konnte jeder User in Heimarbeit bunte Grafiken zu einem neuen Spiel zusammenfügen. Maxis verfügte zum Glück bereits seinerzeit, daß die mit dem Baukasten zusammengeschraubten Spiele nur als Freeware verbreitet werden dürfen – also kostenlos. Aus gutem Grund: Die meisten Klickies sehen zwar nett aus, sind aber kaum spielbar, weil die Herren Programmierer noch so ihre lieben Schwierigkeiten mit der Umsetzung einer guten Spielidee hatten.

Herby's Adventure ist ein gutes Beispiel für eine Spiele-Software à la Klick&Play, die weder Fisch noch Fleisch ist. Zunächst einmal muß man selbst per Mausklick auf eine Rechnerauswahl festlegen, wie schnell die eigene Kiste ist – die Software kann sich selbst nicht richtig an die PC-Power anpassen. In mehreren Bildschirmmodi zaubert Herby außerdem nur Schnee auf den Monitor, so daß das Game nur in einer Highcolor-Umgebung gespielt werden kann.

Kommt es dann zum Spiel, so muß Herby gegen so schwachsinnige Feinde wie Wolken und animierte Anführungszeichen antreten, die mit per <STRG> abgeschossenen Leuchtkugeln beseitigt werden. Mitten im Kampf muß Herby auch noch schlafen (<Pfeil hoch>) gehen, damit sein Energiebalken nicht zu sehr abfällt. Mit <Shift> kann das grüne Viech auch noch springen, aber wer schläft, der sündigt nicht und muß auch nicht mehr hüpfen gehen.

Auf jeden Fall ist das Spielgeschehen äußerst verwirrend, denn kaum hat man angefangen, ist das Spiel auch ohne exzessiven Feindkontakt bereits wieder vorbei. Angesichts der offenliegenden Bugs ist es jedenfalls kein Wunder, wenn der Programmierer tägliche (!) Updates auf seiner Homepage ankündigt.



Herby im Kampf gegen die Wolken.

Herby's Adventure 8.2 SE2

System:	Windows 95
Autor:	Dean Herbert
E-Mail:	herby@wantree.com.au
Internet:	http://www.wantree.com.au/~herby/herby
Preis:	Freeware
Tip:	

Hirni 1.0

Kugelstoßen

Hirni, das kann entweder eine Beschimpfung oder eine verniedlichende Bezeichnung für ein Genie sein. Auf der PC-Mattscheibe ist mit Hirni etwas ganz anderes gemeint, nämlich ein schnelles Spiel mit vielen bunten Kugeln, die in einem Schacht zu verstauen sind.

Langsam kullert eine einfarbige Kugel von rechts in eine waagerechte Rinne hinein. Noch während sie rollt und rollt und dabei der linken Bildschirmseite immer näher kommt, klickt dort bereits der Spieler hektisch mit der Maus herum. Just am Ende der Rollbahn kann der Spieler nämlich kleine Zweiwegehähne umlegen und den Kugeln so den Weg in einen von vier Schächten ebnen. Abhängig davon, welcher Hahn gerade geöffnet ist, fällt die Kugel in den entsprechenden Schacht.



Die beiden grünen Kugeln sollte man besser schnellstens zusammenbringen.

Damit ist es natürlich noch nicht getan bei Hirni. Ziel ist es sinnigerweise, die Kugeln auch wieder aus den Schächten verschwinden zu lassen. Zu diesem Zweck müssen einfach zwei Kugeln gleicher Farbe im Schacht genau übereinander zu liegen kommen. Dann gibt es eine kleine Explosion, weg sind die Kugeln, und 50 Pluspunkte rattern auf das Spielkonto des Anwenders. Leider kennt das Spiel Hirni wesentlich mehr als nur vier Farben für die Kugeln – ansonsten könnte man ja für jede Farbe einen eigenen Schacht reservieren. Immerhin gibt es drei Spezialkombinationen, bei denen zusammengebrachte Kugeln unterschiedlicher Farbe miteinander verschmelzen und dabei zu einer neuen Kugel fusionieren, die wiederum eine ganz andere Farbe aufweist.

Kompliziert? Ach, keine Spur. Kompliziert ist es allein, die Kugeln so schnell in den richtigen Schacht zu dirigieren, daß in keinem Röhrchen mehr als vier Kugeln ausliegen, die nichts miteinander zu tun haben. Sobald die vierte Kugel in einen Schacht rollt, ist eine Runde gleich vorbei. In der Shareware-Version war es das bereits, in der Vollversion endet das Spiel erst, wenn man fünf Runden verloren hat. Spieler mit einem gehörig guten Score dürfen sich dann immerhin in die Highscore-Tabelle eintragen.

Nach jeder verlorenen Runde treten übrigens Elmer und Waldo in Aktion, zwei komische Knollennasen, die den Untergang des Spielers auch noch gehässig kommentieren.



Der erste Schacht ist voll, nichts geht mehr.

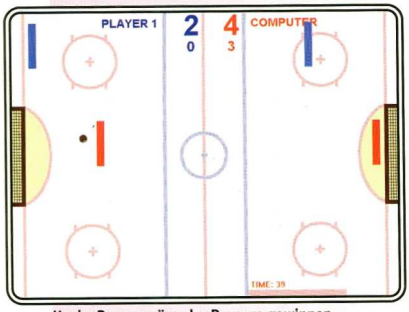
Hirni 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Michael Derbort Wilhelmshöher Allee 250 34119 Kassel
Preis:	25 DM
Tip:	

Hocky Pong 1.3

Eishockey einmal anders

Der Franzose Pellenc nutzt das altbekannte Konsolenspiel Pong als Basis für eine spannende Eishockey-Simulation am Bildschirm. Schwingen Sie den Schläger (am besten gegen das Jochbein der Kontrahenten), und spielen Sie mit im Worldcup der besten Mannschaften.



Hocky Pong – möge der Bessere gewinnen.

Viele der heute aktiven PC-Experten in den Dreißigern haben in ihrer Jugend bereits mit Pong experimentiert. Das war dieses seltsame TV-Spiel, das einen kleinen Ball beständig zwischen zwei Paddeln hin und her scheuchte. Die Paddel in Strichform ließen sich behäbig nach oben und unten steuern und mußten verhindern, daß der quirlige Ball ins Aus rollte. Ja, das waren noch Zeiten, als man die Kids mit solchen Spielen auf Stunden hinaus ruhigstellen konnte.

Hocky Pong ist nicht wesentlich anders strukturiert als das Original. Nur sieht man anstelle des grauen Hintergrunds hier ein buntes Eishockeyfeld aus der Vogelperspektive vor sich. Und statt zwei Paddeln gibt es nun gleich vier – zwei für jeden Spieler. In der Testversion spielt der Anwender noch gegen den Computergegner und steuert die Paddel je nach Seitenzuweisung mal mit den Cursortasten und mal mit der Tastenkombination <Shift> und <STRG>.

Ein Paddel ist dabei in der eigenen Spielfeldhälfte zu sehen und schützt das kleine Tor, das andere steht kurz vor dem Tor des Gegners und soll dabei helfen, den Puck gezielt zu versenken. Es macht tatsächlich einen Heidenspaß, nach dem alten Spielkonzept Bälle zu versenken, weil es nicht nur alte Erinnerungen weckt, sondern weil es hier auch wirklich um etwas geht.

Das beweisen die Events, die sich per Mausklick aktivieren lassen und mitunter eine ganze Weltmeisterschaft einläuten. Wer es etwas kleiner haben möchte, der wählt sein Land aus einer Liste aus und aktiviert somit den „Germany Cup" – hier treten virtuelle Mannschaften aus Berlin und Landshut in einem Ausscheidungsturnier gegeneinander an.

In der Vollversion kann der Spieler Hocky Pong in drei Schwierigkeitsstufen einsetzen und außerdem noch die Größe der Paddel beeinflussen. Ein drittes Paddel pro Spieler sorgt für noch mehr Action auf dem Spielfeld.

Hocky Pong 1.3

System:	Windows 3.1/95
Autor:	Pellenc c/o Axel Meierhöfer, Eisenbahnstraße 2, 91572 Bechhofen
E-Mail:	Lrpellenc@compuserve.com (Autor)
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/XLMSoft
Preis:	29 DM
Tip:	❀❀

Jeek 1.1

Du ziehst zuletzt!

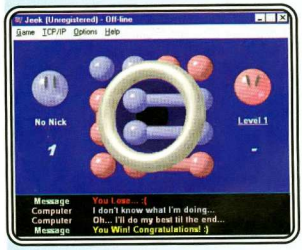
Jeek ist ein kleines Knobelspiel, das man alleine gegen den Computer spielen kann. Da die Spielaufgabe aber eigentlich viel zu simpel ist, macht vor allem das Spielen übers Internet Spaß, weil es hier Mensch gegen Mensch geht.

Das Spielbrett von Jeek besteht aus vier mal vier vorerst noch leeren Feldern. Einer der Spieler übernimmt zum Start einer neuen Partie die blauen Kugeln, der andere die roten. Ziel ist es, seine Kugeln so auf dem Bildschirm zu verteilen, daß der Gegner am Ende eine Kugel auf das letzte freie Feld auf dem Brett ablegen muß – in genau diesem Moment hat er verloren.



Per Mausklick werden die Kugeln auf dem Spielbrett abgelegt.

Natürlich wäre es ganz simpel, Jeek zu spielen, wenn jeder Mitspieler immer nur eine einzelne Kugel pro Runde ablegen dürfte – dann könnte man die Felder ja gleich wie in einem Kinderreim abzählen. Bei Jeek ist es vielmehr so, daß es dem Spieler selbst überlassen bleibt, ob er eine, zwei oder drei Kugeln in einer waagerechten oder senkrechten Reihe ablegen möchte. Um gleich mehrere Kugeln zu plazieren, muß man die erste Spielbrettmulde anklicken, dann die linke Maustaste gedrückt halten und abschließend den Mauszeiger auf das Zielfeld schieben. Wird die Maustaste nun losgelassen, legt das Programm die Kugeln ab und verknüpft sie mit Querstreben.



Endlich ist der Computergegner geschlagen.

Im normalen Spielmodus gegen den Computer fügt das Programm gehässige Parolen in einen Chat-Bereich unterhalb des Spielfeldes ein. Dieser Chat-Bereich ist aber eigentlich vor allem im Online-Modus interessant. Er erlaubt es, Jeek über eine TCP/IP-Verbindung gegen einen menschlichen Kontrahenten im Netz zu spielen. Da macht das Spielen natürlich noch mehr Spaß, weil ein Mensch nicht so leicht einzuschätzen ist wie ein Computergegner.

Leider ist es nicht möglich, die Anzahl der Felder auf dem Spielbrett zu vergrößern, um Jeek auf diese Weise noch schwieriger zu machen.

Jeek 1.1

System:	Windows 95
Autor:	Joe-Man
Internet:	http://www.chollian.net/~kwarks/jeek/index.html
Preis:	keine Angabe
Tip:	❀❀

K-Chess Elite 2.0

Schach für Profis

Ein Schachbrett für den PC ist schnell programmiert. Um es den echten Könnern unter den Schachspielern allerdings recht zu machen, müssen die Herren Programmierer schon etwas mehr bieten. K-Chess Elite trägt seine Zielgruppe bereits im Namen.

Klammheimlich haben sich die Australier in den letzten Jahren einen Platz in der Shareware-Szene erkämpft – inzwischen stammen immer mehr wirklich gelungene Spiele, Tools und Anwendungen vom fünften Kontinent. Software aus dem Land der Känguruhs und Koalabären.



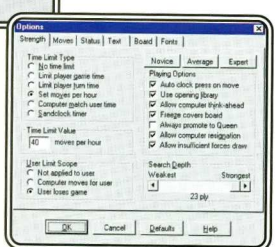
Alle Züge werden vom Spiel akribisch mitprotokolliert.

K-Chess Elite ist ein gutes Beispiel für die Qualität der Aussie-Programme. Der Schachcomputer wartet zwar mit mehreren alternativen Steinsets und einigen hübschen Texturen für das Schachbrett auf, legt aber über die Optik hinaus eigentlich mehr Wert auf ein besonders effektives Gameplay. Einsteiger lernen das komplette Schach-Regelwerk in der Online-Hilfe kennen und werden außerdem mit einer Zugvorschau bei der Stange gehalten.

Profis nutzen unterdessen die eingebaute Uhr, die sowohl dem menschlichen Spieler als auch seinem Computergegner die zum Nachdenken erlaubte Zeit bemißt. Da sich in den Optionen einstellen läßt, um wie viele Züge der PC-Gegner vorausrechnen soll, kann auch das Grübeln des PCs durchaus ein paar Minuten dauern.

Alle Züge, die in einer Partie vorgenommen werden, protokolliert das Programm in einer stets einsehbaren Liste. Später ist es möglich, ein gespeichertes Spiel im Zeitraffer noch einmal ablaufen zu lassen – viele Demosequenzen liegen dem Programm bereits bei. Es ist aber auch kein Problem, die Zugliste oder den aktuellen Brettaufbau auszudrucken. Mit der Variation-Funktion hat man außerdem die Möglichkeit, in einer besonders haarigen Situation ein zweites Programmfenster zu öffnen, um nun in aller Ruhe zwei verschiedene Strategien ausprobieren zu können.

Wer den Computergegner bereits in die Knie gezwungen hat (DAS wollen wir sehen!), der kann K-Chess Elite auch im 2-Spieler-Modus starten und einen Freund mit ans Brett bitten.



Aber das Optionenfenster kann der Spieler Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad von K-Chess nehmen.

K-Chess Elite 2.0

System:	Windows 95
Autor:	ARK Angles, PO Box 190, Hazelbrook NSW 2779, Australien
E-Mail:	arkangles@compuserve.com
Internet:	http://www.pnc.com.au/~arkangle
Preis:	ab 60 DM
Tip:	✌✌✌

Monte Carlo 2.0

Weggeklickt

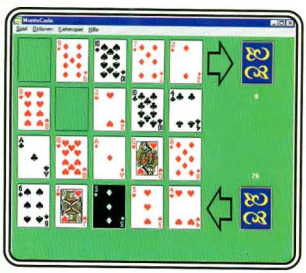
Kartenpatiencen sind die ewigen Gleichmacher – sie versammeln die Twens ebenso wie die Rentner vor dem PC-Bildschirm. Monte Carlo ist eine schnelle Patience für alle, die nicht viel Zeit aufwenden können. Leider geht diese Patience allerdings nur in den seltensten Fällen auf.

Bei Monte Carlo mischt das Programm vor jeder Partie einen Stapel Karten und legt 20 von ihnen im Programmfenster aus. Dabei werden die Karten zu einem Rechteck geordnet – in vier Reihen werden je fünf Karten aufgedeckt. Die restlichen 32 Karten des Spiels wandern in den Stock, der unten rechts im Programmfenster lokalisiert ist.

Das Ziel ist es nun, nach und nach alle 52 Karten aus dem Spiel zu nehmen. Zu diesem Zweck müssen Pärchen aus dem Rechteck herausgeklickt werden. Pärchen, das sind stets zwei Karten mit dem gleichen Wert, also z.B. zwei Zehnen oder zwei Könige. Wichtig ist, daß nur diejenigen Pärchen zu entfernen sind, deren einzelne Karten direkt neben- oder übereinander liegen oder die wenigstens direkt diagonal zueinander ausgerichtet sind, so daß sie sich an den Ecken berühren.

Pärchen lassen sich einfach mit der Maus entfernen, indem man zuerst die eine und dann die andere Karte anklickt. Die dabei entstehenden Lücken werden nicht sofort geschlossen, sondern erst dann, wenn keine anderen Pärchen mehr zu entdecken sind. Dann sollte der Spieler auf den Stock-Stapel klicken, um auf diese Weise alle verbleibenden Karten zusammenzuschieben und neue Karten nachzulegen. Die Patience geht auf, wenn alle Karten „verbraucht" sind. Meistens mißglückt der Lösungsversuch aber, weil auf dem Bildschirm keine Pärchen mehr zu finden sind und trotzdem noch Karten im Stock warten. Dann lassen sich mangels Lücken auch keine neuen Karten aus dem Stock nachlegen.

Besitzer der Vollversion schalten zwischen einem normalen Kartenbild und einer besonders farbenprächtigen Version hin und her. Wer die Vollversion bestellt hat, freut sich über die alternativen Kartensets „Kinderkarten" und „Tiere".



Klicken Sie ein Pärchen im Rechteck der ausgelegten Karten an, um es vom Spieltisch zu nehmen.



So sieht Monte Carlo mit den besonders farbenprächtigen Kartenmotiven aus.

Monte Carlo 2.0

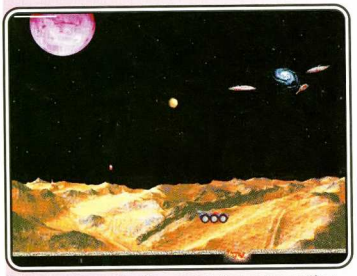
System:	Windows 3.1
Autor:	Roman Bartkowiak, Weststr. 31 47929 Grefrath
Preis:	20 DM
Tip:	✌✌✌

Moon Buggy 98 1.0

Mondsüchtig

Ausgerechnet auf dem Mond haben sich die Aliens im neuesten Krieg der Welten versteckt. Nur mit einem kleinen Mondbuggy ausgerüstet, kreuzen Sie hinter den feindlichen Linien, um den Energiegenerator der Gegner zu zerstören.

Sie sind überall, die schleimigen, tentakelbewehrten Aliens. Auf sechs Monden haben sie sich bereits in unserem Sonnensystem eingenistet. Da ist es endlich an der Zeit, daß ein mutiger Kammerjäger den Möchtegerninvasoren zeigt, wo der Hammer hängt.



Mit einem gewagten Sprung hüpft der Buggy über den Lavasee hinweg.

Wer jetzt bereits voller Tatendurst sein ausgeprägtes Schumacher-Kinn krault oder die hervortretenden Muskeln mit Öl einschmiert, der muß eine unangenehme Einschränkung in der Testversion hinnehmen: In der Demo kann man nur auf einem der sechs Monde richtig spielen.

Mit dem Buggy geht es mitten hinein in die Mondatmosphäre. Noch während der staubige Untergrund beginnt, beständig unter den Rädern des Buggy hinwegzuscrollen, muß sich der Spieler schnellstens mit der Steuerung vertraut machen. Mit den waagerechten Cursortasten läßt sich das bullige Gefährt beschleunigen oder verlangsamen, um so vielleicht geschickt einem Hindernis aus dem Weg zu gehen – etwa einer fallenden Bombe. Mit der Leertaste werden die Rohre des Buggys leergeschossen, wobei das Mondauto zugleich nach oben und nach vorne schießt. Diese Dualkanonade ist auch dringend nötig, da viele Aliens aus der Luft angreifen, diverse Hindernisse in Bodennähe aber ebenfalls nicht ignoriert werden dürfen. Mitten auf der Mondoberfläche krauchen etwa gegnerische Panzer, aber auch Mech-Maschinen und springende Tretminen umher – ein Schuß zur rechten Zeit schafft hier Klarheit.

Eine ganz wichtige Taste ist am Ende noch die <Pfeil oben>-Taste, die den Buggy zum Springen verleitet. So kann man brodelnde Feuerbäche, Abgründe und Säureseen geschickt passieren. Am Ende eines jeden Levels, dessen Fortschritt in Form eines länger werdenden Balkens festgehalten wird, steht ein gefährlicher Boßgegner, der nur sehr schwer zu vernichten ist, seinerseits aber aus allen Öffnungen ballert, was das Zeug hält. Erst nach dem Sieg über diesen schlimmen Finger kann der Generator der Feinde vernichtet werden.

Moon Buggy ist eine nette Neuprogrammierung eines Klassikers und vertreibt einem für ein oder zwei Stunden ganz passabel die Zeit. Mehr ist von dem Spiel aber nicht zu erwarten.

Moon Buggy 98 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Sprint Software
Internet:	http://www.sprintsoft.com
Preis:	online zu erfragen
Tip:	✌✌✌

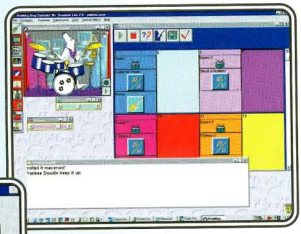
Mr. Drumstix Lite 2.0

Heulende Hunde

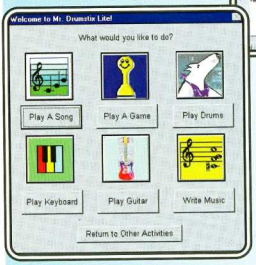
Das Programm Mr. Drumstix Lite soll in Kindern den Spaß an der Musik wecken. Tatsächlich bietet das Programm viele Spiele und Anwendungen rund um die Musik. Fast schon zu viele, denn der Überblick geht schnell verloren.

Spaß am Bildschirm, den kann man mit Mr. Drumstix tatsächlich haben. Da gibt es etwa ein virtuelles Klavier, bei dem man in die Tasten haut, indem man, nun, die Tasten drückt. Die auf der Tastatur eben. Und da gibt es fertige Songs wie etwa den Yankeedoodle, der über die Soundkarte abgespielt wird. In einem Karaoke-Fenster ist zugleich der Text zu sehen, den man dabei zu singen hat. Über all dem thront der „Howling Dog", der heulende Hund, der auch der Entwicklerfirma ihren Namen gegeben hat. Er sitzt am Schlagzeug und haut in die Becken, daß es nur so scheppert. Klar, daß man auch das Schlagzeug programmieren kann – zu diesem Zweck muß man nur mit der Maus in ein Drums-Notenblatt klicken und auf diese Weise festlegen, welche Trommeln und Becken in welcher Reihenfolge zu schlagen sind.

Wer dieses Prinzip der Notierung erst einmal begriffen hat, der kann Mr. Drumstix regelrecht als Musikmaschine einsetzen und gleich mehrere Instrumente ansteuern, um eigene Songs zu schreiben. In der Vollversion gibt es sogar eine virtuelle Gitarre, die sich am Bildschirm zupfen läßt und die als E-Gitarre mindestens ebensogut klingt wie als ganz normale akustische Gitarre.



Das Programmfenster von Mr. Drumstix ist ganz schön unübersichtlich aufgebaut.



Was möchtest du denn jetzt machen?

Viele kleine Spiele runden das Programm ab. Da gibt es z.B. bereits in der Testversion ein Spiel, das zwei Noten nacheinander erklingen läßt. Anschließend muß man angeben, welche Note höher geklungen hat. In einem anderen Spiel bedient das Programm ein Instrument, und man muß danach per Multiple Choice sagen, was für ein Instrument das wohl war. In der Vollversion liegen insgesamt sechs Spiele rund um die Musik vor.

Mr. Drumstix Lite ist nett, ist bunt, ist – unübersichtlich. Da die Benutzeroberfläche nur in Englisch gehalten ist, erhält das Programm von uns auch nur eine bescheidene Note.

Mr. Drumstix Lite 2.0

System:	Windows 95
Autor:	Howling Dog Systems, 3833 Daley Rd., Sydenham, ON, Canada KoH 2To
E-Mail:	howling.dog@sympatico.ca
Internet:	http://www.howlingdog.com
Preis:	9,95 $
Tip:	✌✌

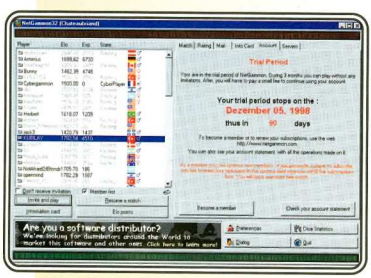
NetGammon 5.01

Backgammon für alle

Fehlt Ihnen gerade der Partner für eine spannende Partie Backgammon? Kein Problem: Mit NetGammon auf der Platte und einem direkten Draht ins Internet spielen Sie ab sofort gegen Koryphäen aus allen Ländern dieser Erde.



Es gibt gewisse Spiele, die möchte man nur ungern gegen einen virtuellen Computergegner austragen. Backgammon gehört dazu. Eigentlich spielt man es ja am besten in einer griechischen Hafenpinte mit einem warmen Moussaka auf dem Tisch, einem geharzten Retsina im Glas und auf einem dieser riesigen Holzbretter, die von den Wirten zur Verfügung gestellt werden. Wem nicht nur diese Kulisse, sondern auch der Spielpartner fehlt, der startet NetGammon, bittet per Mausklick um eine kostenlose Registrierung für die ersten 90 Tage und erhält dann binnen Minuten ein Paßwort gemailt.



Wer ist denn gerade alles online und sucht einen neuen Spielpartner?

Mit diesem Paßwort zur Hand kann der Spieler online gehen und sich im Internet mit dem NetGammon-Server verbinden lassen. Während unserer Testverbindung waren gerade 283 Leute gleichzeitig online. Die Statistik weist außerdem 14.097 regelmäßig spielende Mitglieder aus 146 verschiedenen Ländern aus. Da sollte es doch kein Problem sein, einen Kontrahenten zu finden.

Und tatsächlich – nachdem man seine eigene Set-Karte mit Informationen zur Person ausgefüllt hat, kann man am Bildschirm bereits in einer langen Liste ablesen, welche Spieler aus welchen Ländern gerade online sind und auf einen Partner hoffen. Das Lesen der Set-Karten dieser potentiellen Mitspieler bereitet einem bereits einen Heidenspaß. Ein roter Punkt in einer schematisierten Weltkarte zeigt in den Karten etwa an, woher der Gegner kommt. Zusätzlich gibt die Set-Karte eine kleine Spielstatistik des Onliners zum besten und zeigt auch manchmal ein Foto an. Da sehr viele Frauen online mit am Brett sitzen, kann man per Chat-Line auch ganz gut ins länderübergreifende Flirten verfallen – am besten in englischer Sprache.

Haben sich zwei Spieler gefunden und per kurzem Dialog zum Spielen verabredet, so wird das 3D-Brett des Clients geladen und eine spannende Online-Partie kann beginnen.

NetGammon 5.01

System:	Windows 95
Autor:	Goto Software
E-Mail:	contact@netgammon.com
Internet:	http://www.netgammon.com
Preis:	34,95 $ im Jahr
Tip:	

Quadrus 1.04

Kistenschieberei

Wenn am PC-Bildschirm Kisten verschoben werden, dann kann man fest damit rechnen, einem Sokoban-Klon aufgesessen zu sein. Auch Quadrus erweckt diesen Eindruck, doch er täuscht. Quadrus' Spielaufgabe ist noch schwieriger zu knacken als der altbekannte Kistenjob.

Quadrus-Spieler erkennt man leicht an ihrem nachdenklichen, gequält wirkenden Gesicht. Fast hat es den Anschein, als würden sie stets einer bestimmten Aufgabe nachgrübeln, um so irgendwann doch noch auf die wie auch immer geartetete Lösung zu kommen. Was heißt hier „fast"? Genau so ist es.

Die Freeware Quadrus stellt eine Vielzahl verschiedener Denkaufgaben zur Verfügung, die mittels Addons von der Homepage des Autors auch noch erweitert werden können. Dabei ist der Spieler trotz der Vielfalt gezwungen, ganz brav einen Level nach dem anderen zu lösen. Wer mittendrin scheitert, der kann den aktuellen Level leider nicht überspringen – deswegen haben Quadrus-Spieler stets diese nachdenkliche Miene.





Quadrus stellt eine scheinbar einfache Aufgabe – bewegen Sie den roten Klotz auf das gelbe Feld!

Das Spielbrett zeigt einen Parcours, der mit blauen, unverrückbaren Steinen in ein kleines Labyrinth eingeteilt wird. In diesem Mauersystem kann sich der Spieler mit Hilfe eines roten Steines bewegen. Bei einem Sokoban-Klon würde dieser rote Stein nun als Pusher fungieren, der alle ausliegenden Kisten auf ihre Zielfelder verschieben soll. Nicht so bei Quadrus. Hier stehen einem die orangefarbenen Kisten im Wege, weil sie den Zugang zum gelben Zielfeld versperren. Zum Glück lassen sich die Kisten schieben (nicht aber ziehen), und wenn zwei von ihnen zusammengedrückt werden, so fusionieren sie zu einer Kiste, um auf diese Weise Platz zu machen.



Alle Level sind so knifflig gestaltet, daß der Spieler gut nachdenken muß, bevor er die Aufgaben knacken kann. Wenigstens kann man mit der Leertaste gleich noch einmal von vorne beginnen, wenn nichts mehr geht. Schlüsselsteine, Teleportersteine und andere Unannehmlichkeiten warten in den höheren Leveln auf alle Spieler, die es geschafft haben, die einfacheren Hürden zu nehmen.

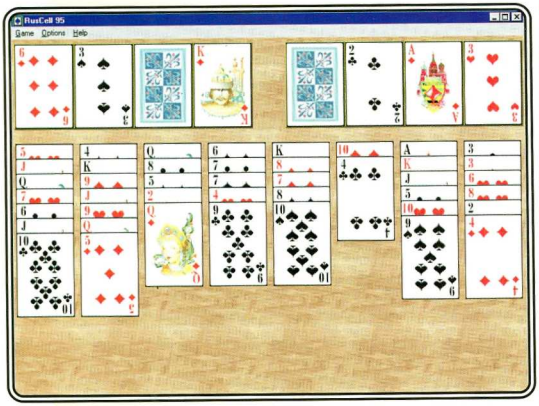
Quadrus 1.04

System:	Windows 95
Autor:	Sylvain Seccia, 9 impasse Montferrat, 69800 St Priest, Frankreich
E-Mail:	sseccia@hol.fr
Internet:	http://jeux.windows.simplenet.com
Preis:	Freeware
Tip:	

Ruscell95 1.0

Russische Kartenfolklore

Ruscell95 setzt eine bekannte Kartenpatience neu für den PC um. Dabei wartet das Spiel mit einer sehr noblen Oberfläche in 256 Farben und mit handgemalten Motiven für die Karten auf.



Die ersten Karten wurden bereits auf die Foundation verschoben.

Nicht nur Oma hat etwas für Kartenpatiencen übrig. Seitdem Microsoft mit seinem Windows beigelegten Solitaire für spannende Mittagspausen sorgt, weiß auch die jüngere Generation etwas mit dem Solo-Spaß anzufangen. Nur – mit einer einzelnen Kartenpatience kommt man nicht weit, da die Abwechslung fehlt.

Völlig kostenfrei ist die neue Kartenpatience Ruscell95, die ähnlich wie Solitaire funktioniert, aber doch die eine oder andere Sonderregel aufweist. Ruscell95 ist außerdem wesentlich schwieriger zu spielen, so daß eine Patience tatsächlich nur in den seltensten Fällen aufgeht.

Alle Karten eines Spiels werden bei dieser Patience in acht Reihen ausgelegt. Die Karten weisen dabei mit dem Motiv nach oben. Vier der Reihen bestehen aus sieben Karten, während vier nur sechs Karten besitzen. Bewegt werden darf immer nur die einzelne Karte, die ganz oben auf den Reihen ausliegt.

Rechts oben über den Reihen ist die Foundation zu sehen. Das sind vier leere Anlegeplätze, auf die zuerst die Asse zu bewegen sind. Sie nehmen dann in strenger Farbabfolge die verbleibenden Karten bis hin zum König auf.

Da es kaum möglich ist, sofort an alle Asse heranzureichen, lassen sich die Karten in den Reihen umgruppieren. Dabei darf eine Karte allerdings nur dann an eine andere angelegt werden, wenn sie einen um eins niedrigeren Wert und eine andere Farbe aufweist. Zusätzlich stehen oben links vier Parkplätze bereit, auf denen einzelne Karten zwischengelagert werden können.

Ruscell95 überzeugt vor allem dank seiner wirklich noblen 256-Farben-Oberfläche, die mit wechselnden Hintergrundtapeten und handgemalten Kartenmotiven glänzt.

Ruscell95 1.0

System:	Windows 95, Auflösung 800x600
Autor:	G.U.E.S
E-Mail:	g.u.e.s@usa.net
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

Schafkopf 98.2

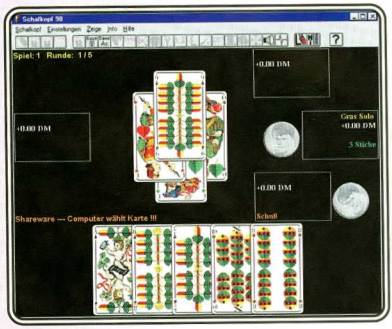
Säue, Wenze, Geier

Was den Nordlichtern ihr Skat, ist den Bayern ihr Schafkopf. Robert Pötterich unternimmt den Versuch, das bekannte Kartenspiel in den Rechner zu übernehmen – für den Fall, daß es nicht gelingt, vier Spieler am Stammtisch zu versammeln.

Schafkopf gehört zu den beliebtesten Kartenspielen in Bayern. An vielen Orten werden sogar richtige Turniere mit Preisgeldern veranstaltet, meistens dreschen die Jungs und Mädels ihre Karten aber lieber ganz unter sich in einer zünftigen Wirtschaft bei einem frisch gezapften Bier.

Im Gegensatz zum Skat dürfen beim Schafkopf gleich vier Leute mitmischen, die jeweils zu zweit gegeneinander antreten. Gespielt wird mit einem deutschen Blatt, so daß statt Pik und Kreuz Eichenlaub und Schellen ins Spiel kommen. Buben und Damen gibt es auch nicht mehr, die heißen jetzt Unter und Ober. Was für manchen Nordländer eine vollkommen fremde Welt ist, das saugen die Bayern bereits mit der Muttermilch ein. Der Name des Spiels stammt übrigens daher, daß früher alle absolvierten Spiele so per Strichliste auf einem Zettel festgehalten wurden, daß am Ende neun Striche einen Schafskopf ausbildeten.

Wie beim Skat so werden auch beim Schafkopf reihum Karten abgeworfen, die der Spieler mit der höchstwertigen Karte einstreichen kann. Die Karten zählen dabei nach den Werten As, 10er, König, Ober, Unter, 9er, 8er und 7er. Je nach Spiel sind die Ober, Unter oder Könige die höchsten Trümpfe (siehe Sauspiel, Einzelspiele) und fallen aus dieser Ordnung heraus. Ist dies der Fall, so gilt unter ihnen jeweils die Reihenfolge Eichel, Gras, Herz und Schell. Echte Trümpfe in einer bestimmten Farbe erschweren das Spiel natürlich zusätzlich. Die Computerumsetzung kommt mit den Spielregeln bestens zurecht und kennt sich auch mit Sonderregeln wie Schwarz und Schneider beim Punktezählen aus. Ärgerlich ist nur, daß der Spieler in der Testversion keinen Einfluß auf die ersten vier Züge nehmen kann. Und regelrecht ätzend ist der Fakt, daß „Schafkopf" immer im Vollbildmodus läuft und sich nicht zum Fenster verkleinern läßt. Ein Unding ist außerdem, daß jedes aufgenommene Spiel erst beendet werden muß, bevor es möglich ist, das Programm zu verlassen.



Schafkopf – Sie haben es sich verdient.

Die Vollversion wartet mit einer Sprachausgabe und einer Speicherfunktion für den Spielstand auf.

Schafkopf 98

System:	Windows 95
Autor:	Robert Pötterich, Mozartstraße 2, 86381 Krumbach
E-Mail:	rob@krumbach.de
Preis:	30 DM
Tip:	✌✌✌

SheepShot 1.0.1.1

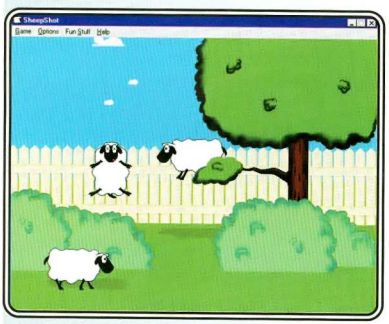
Arme Schafe!

Schafe sind doch eigentlich ganz liebe Tiere. Warum sollten wir sie dann mit einem Raketenwerfer oder mit einer Schrotflinte über den Haufen ballern? Na, weil es Spaß macht.

Schafe sind sehr nette, gemütliche Tiere. Sie halten den Rasen auf dem Deich kurz, legen ihre grünen Tretminen zielgerecht in den Weg der Spaziergänger und blöken in einer derart hirnrissigen Weise, daß es einem glatt den Geduldsfaden zerreißt. Sicherlich freut sich so mancher Bauer in kalter Nacht über ihre Gesellschaft unter dem Bettlaken – nicht umsonst werden in einschlägigen Sexläden bereits Gummipuppen in Schafform veräußert. Trotzdem kann es einen schütteln, wenn man bedenkt, daß aus der nach nassem Wiederkäuer stinkenden Fellwolle auch noch Pullover gestrickt werden.

Na ja, es gibt auch Gutes über Schafe zu berichten. Sie hängen nicht in Drogengangs herum, planen keine Aufstände und beißen auch nicht den Briefträger. Schafe sind langweilig.

Wer mit den tumben Paarhufern so rein gar nichts anzufangen weiß, der lädt SheepShot und genießt eine idyllische Landschaft, in der nur die Schafe stören, die strunzdumm über das Gras wackeln. Zum Glück verfügt der Spieler über eine „Sniper Rifle", mit der er die Schafe kaltherzig über den Haufen ballern kann. Effektvoller ist die Schrotflinte, mit der es kaum noch möglich ist, daneben zu schießen. Noch elegenter ist die Verwendung der „Railgun", deren Patronen eine deutlich sichtbare Rauchspur hinter sich her ziehen. Echte Schafhasser nehmen am Ende den Raketenwerfer in die Hand, um die weißen Tierchen in einer echten Explosion verglühen zu sehen – nie mehr kratzende Wolle am zarten Hals, nur noch edles Polyester!



Brutaler Schafmord per Mausklick.

Mit SheepShot um sich zu ballern und virtuelle Schafe zu killen, das macht eigentlich keinen rechten Sinn. Zumal es nicht einmal Punkte für den Massenmord am Rasenverwerter gibt. Erste Versuche mit männlichen Probanden zeigen aber, daß sich auch harmlose Spieler angesichts der Möglichkeiten des Games schnell in kaltherzige Killermaschinen verwandeln. Ach ja: Wo bleibt eigentlich der Nachfolger, der Nachbars Katze auf den Schirm holt?

SheepShot 1.0.1.1

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Rosebud Technologies LTD, 18 Sylvan Court, Milford, CT 06460-6650, USA
E-Mail:	RosebudLTD@hotmail.com
Preis:	Freeware
Tip:	❦❦❦

Speedy Zone Demo 1.01

Vollgas!

Überzeugte Rennfahrer haben im Straßenverkehr oft Probleme mit der Polizei, wenn sie ihren Wagen zu sehr ausfahren. In der Speedy Zone darf jeder aufs Gaspedal treten, so gut er kann – belohnt wird hier immer nur der Schnellste.

Autorennen in 3D liegen bereits seit Jahren voll im Trend und stehen nicht zu Unrecht hoch in der Gunst der Spieler. Nach etlichen kommerziellen Spielen gibt es nun endlich wieder einmal ein Autorennen, das nicht gleich im Fachregal der großen Kaufhäuser steht. Speedy Zone kommt ursprünglich aus Taiwan und wird nun über eine amerikanische Niederlassung der Firma im Direktvertrieb veräußert.



Die Rennstrecke versinkt langsam im Schnee.

Die Demo des Spiels erlaubt es dem Hobby-Rennfahrer zwar nicht, sich mit anderen Vierradpiloten im Wettkampf zu messen, für einen Übungsparcours auf einer einzelnen, freigegebenen Strecke reicht es aber doch. Immerhin ist es möglich, sich einen von mehreren Tourenwagen auszusuchen und die vorgegebene Strecke unter verschiedenen Wetterbedingungen zu erproben. Der Spieler fährt dabei mal bei Sonnenschein, mal bei Regen und mal bei Schnee.

Die 3D-Ansicht des Parcours ist für ein Shareware-Spiel sensationell gut programmiert, fällt für ein kommerzielles Game hingegen etwas pixelig aus. Sobald der Startschuß ertönt und der Spieler es mit sieben virtuellen Konkurrenten aufnehmen muß, zeigt sich auch, daß die Steuerung etwas schwerfällig ist. Am besten ist es hier, erst einmal auf einer geraden Strecke Vollgas zu geben, um fortan nur noch mit den Cursortasten zu lenken. Der Bolide verliert dabei nicht allzuviel Geschwindigkeit, so daß man sich ganz allein aufs Lenken konzentrieren kann – auf den Geraden kann man ja wieder ein bißchen aufs Gas steigen.

Es gilt, fünf Runden zu fahren. Wer dann als Schnellster durchs Ziel rast, hat gewonnen. Da die Computergegner nicht gerade zu den schnellsten Gesellen ihrer Zunft gehören, ist diese Aufgabe leicht zu bewältigen. Da bleibt noch Zeit, sich als Crashfahrer zu betätigen, denn beeindruckende Unfälle gehören mit zum Angebot der Demo dazu.



Na, endlich strahlt die Sonne wieder.

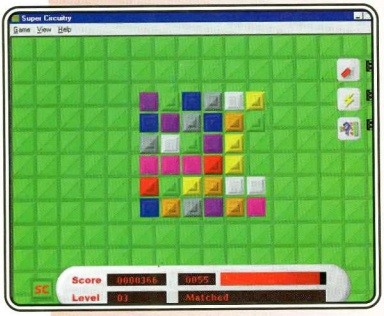
Speedy Zone Demo 1.01

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Digital Point, Inc., 16919 Ascot Meadow, Sugar Land, Tx 77479, USA
E-Mail:	albertc@hal-pc.org
Internet:	http://www.speedyzone.com.tw
Preis:	14,95 $
Tip:	❦❦❦❦

Super Circuity 1.0b

Power off!

In einem Kernkraftwerk droht der Super GAU, der größte anzunehmende Unfall. Um die drohende Atomkatastrophe abzuwenden, müssen die Brennstäbe ganz langsam und Schritt für Schritt aus der kritischen Masse herausgelöst werden.



Super Circuity wird gegen die Zeit gespielt.

Bei uns kommt der Strom aus der Steckdose. Denkste! Super Circuity zeigt auf, daß die flinken Elektronen oft genug im gefährlichen Kernkraftwerk gewonnen werden. Leider hat das Kraftwerk im Programmfenster von Super Circuity einen kleinen Schönheitsfehler – die Brennstäbe drohen miteinander zu verschmelzen, was einer nuklearen Katastrophe ungeahnten Ausmaßes gleichkommt. Um diese noch zu verhindern, muß der Spieler ganz behutsam die Brennstäbe aus dem Reaktor entfernen. Das ist allerdings nicht ganz einfach.

In 64 Leveln, von denen 16 bereits in der Testversion spielbar sind, zeichnet das Programm lauter bunte Kästchen auf den Schirm. Diese Kästchen sind nun Mausklick für Mausklick zu entfernen. Dabei sind drei Regeln zu beachten: Es lassen sich immer nur zwei Kästchen zur gleichen Zeit wegklicken. Beide Kästchen müssen die gleiche Farbe und das gleiche Muster aufweisen. Und – die gedachte Verbindung zwischen zwei Kästchen muß einer „circuit condition" gleichkommen. Damit möchte der Programmierer nichts anderes aussagen, als daß die gedachte Verbindungslinie zwischen zwei Kästchen nicht durch andere Objekte führen und maximal aus drei Liniensegmenten mit zwei 90°-Richtungswechseln bestehen darf.

Die Kästchen lassen sich in den Anfangsleveln noch ganz gut wegklicken – gegen die Zeit übrigens, deren Spanne über den Schwierigkeitsgrad einzustellen ist. Später kommen aber immer mehr Kästchen und Muster hinzu, was die Sache schwieriger gestaltet. Wirklich gemein sind die höheren Level angelegt, in denen die Gravitation sich auswirkt, so daß beim Entfernen von Kästchen die höher gelegenen Vierecke gleich in die Lücke nachrutschen.

Drei Power-Ups, die nach jeder Runde neu ausgeteilt werden, erlauben es, auch komplizierte Level behende zu meistern. Mit „Probe" lassen sich Pärchen auch dann entfernen, wenn die Verbindungsschnur mehr als drei Segmente aufweist. Der „Zapper" entfernt ein Kästchenpaar auf zufälliger Basis, und mit der „Diode" ist es möglich, ein Kästchen anzuklicken, damit ein zufällig ausgewähltes Gegenstück ebenfalls verschwindet.

Super Circuity 1.0b

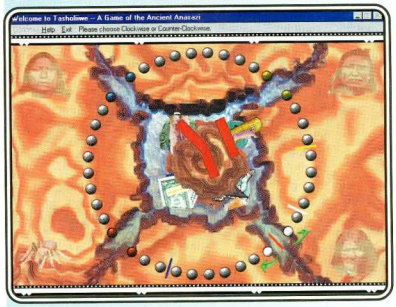
System:	Windows 95
Autor:	CRL Software, 950 King Drive, Suite #123, Daly City, CA 94110, USA
E-Mail:	limsico@short-circuit.com
Internet:	http://www.short-circuit.com
Preis:	15 $
Tip:	☆☆☆

Tasholiiwe 1.0s

Indianer-Würfel

Das Wort Tasholiiwe bedeutet in der Sprache der Zuni-Indianer „hölzerne Würfel" und kennzeichnet ein uraltes Spiel der Anasazi, das lange Jahrhunderte in ganz Amerika populär war. Steve Neeley setzt den Klassiker in einer angemessenen Weise für den PC um.

Tasholiiwe, so nannten die alten Indianerstämme nicht nur ihre hölzernen Würfel, die eigentlich Stäbchen waren, sondern auch gleich das ganze Spiel, das mit den obskuren Würfeln am Lagerfeuer gespielt wurde. Wer die USA in zwei Hälften teilt, etwa auf Höhe der Great Plains, der liegt nicht falsch dabei, zu behaupten, daß Tasholiiwe Jahrhunderte lang ein bekanntes Spiel unter den Indianern in der westlichen Hälfte war. Alle spielten es, die Zuni, die Hopi, die Navajo, die Kiowa-Apachen, die Comanchen, die Cheyenne und auch die Shoshonen. Die Wurzeln des Spiels gehen sogar auf die sagenumwobenen Anasazi zurück. Tasholiiwe hat einen religiösen Kern und wurde oft benutzt, um die Zukunft vorherzusagen. Selbst heute, so sagt der Volksmund, benutzen es die Medizinmänner noch immer, um Regen herbeizuführen.



Drei rote Stäbchen – das gibt zehn Punkte und einen Freiwurf.

Das Spielbrett zeigt 40 kleine Steine, die ringförmig um einen großen Stein gruppiert sind. Vom mittleren Stein gehen vier Adern aus, die den Ring in vier Abschnitte à zehn Steine aufteilen und somit auch nach den Himmelsrichtungen benannte Tore bilden, die als Startpunkte für die Spieler gelten.

Die einfachste Spielart von Tasholiiwe ist es, seine Spielfigur einmal im Kreis herum zu bewegen – wer zuerst am Ausgangspunkt wieder ankommt, gewinnt. Zu diesem Zweck werfen die drei Computergegner und die maximal vier menschlichen Mitspieler nacheinander mit drei Würfeln. Die Würfel entpuppen sich schnell als drei Stäbchen mit jeweils einer roten und einer schwarzen Seite. Sie werden gegen den mittleren Stein geworfen. Zeigen alle roten Seiten nach oben, darf die Spielfigur zehn Felder nach vorne bewegt werden – und es wird noch einmal gewürfelt. Für drei schwarze Stäbchen gibt es noch fünf Augen, für zwei rote und ein schwarzes zwei Augen und für zwei schwarze und ein rotes Stäbchen drei Punkte.

Ein englischsprachiges Tutorial führt in das Spiel ein und erklärt die einzelnen Regelvariationen.

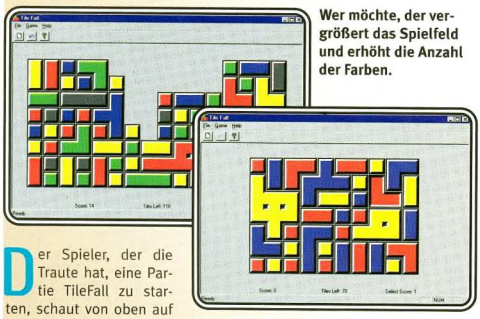
Tasholiiwe 1.0s

System:	Windows 95
Autor:	Steve Neeley, 248 W. 3325 N., North Ogden, UT 84414, USA
E-Mail:	psneeley@compuserve.com
Internet:	http://ourworld.compuserve.com/homepages/PSNeeley
Preis:	15 $
Tip:	☆☆☆☆

TileFall 1.0

Tetris im Liegen

TileFall, das bereits auf anderen PC-Plattformen Erfahrungspunkte sammeln konnte, macht schnell süchtig. Das Tetris im Liegen zum Draufklicken fordert dazu auf, alle Steine vom Bildschirm zu entfernen. Wenn das nur so einfach wäre.



Wer möchte, der vergrößert das Spielfeld und erhöht die Anzahl der Farben.

Dieses Gebilde gilt es, per Mausklick aufzulösen.

Der Spieler, der die Traute hat, eine Partie TileFall zu starten, schaut von oben auf eine Ansammlung von bunt verwinkelten Tetris-Steinen hinab. Sobald mindestens zwei gleichfarbige Quadrate im Spielplan aneinanderstoßen und somit verschmelzen, läßt sich das Gebilde anklicken und restlos aus dem Spielfeld entfernen. Die darüber gelegenen Steine rutschen umgehend nach und bilden dabei wieder neue Zweier-, Dreier- oder andere Mehrfachkombinationen aus.

Das Ziel bei dieser ungewöhnlichen Tetris-Variante ist es natürlich, alle Steine vom Spielbrett zu entfernen. Dabei muß der Anwender aber größte Vorsicht walten lassen, da sich einzelne Spielsteine nicht mehr wegklicken lassen.

Punkte gibt es bei TileFall für jede aufgelöste Spielsteineinheit, abgesehen vom Zweierblock – hier geht der Spieler noch leer aus. Für einen Dreier gibt es einen Punkt, für einen Vierer bereits vier und für einen Fünfer neun Punkte. Schafft man es, gar einen Zehner vom Spielbrett zu entfernen, so ist das TileFall bereits 64 Punkte wert. Sollte der Fall eintreten, daß es dem Spieler gelingt, nacheinander alle Steine vom Brett zu entfernen, so spendiert TileFall einen Bonus von 1000 Punkten. Sobald eine Spielrunde beendet ist, zieht das Programm prompt Bilanz und bietet es dem Anwender an, sich mit Namen und Punktzahl im Highscore zu verewigen.

Kluge Naturen, die schnell eine eigene Spielstrategie zum Lösen des Rätsels ausgearbeitet haben, erhöhen den Schwierigkeitsgrad und steigern wahlweise die Anzahl der Farben im Spiel oder die Größe des Brettes. Für jeden einzelnen der zwölf Spielmodi gibt es übrigens eine eigene Highscore-Tabelle.

Die Testversion von TileFall ist nicht eingeschränkt und unterscheidet sich demnach nicht von der Vollversion.

Knuddel's Quest 1.01
TileFall 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Adam Dawes, 47 Friar Road, Brighton, BN1 6NH, England
E-Mail:	Adam@electrolyte.demon.co.uk
Internet:	http://www.electrolyte.demon.co.uk
Preis:	5 engl. Pfund
Tip:	✌✌✌

Trimok 1.2

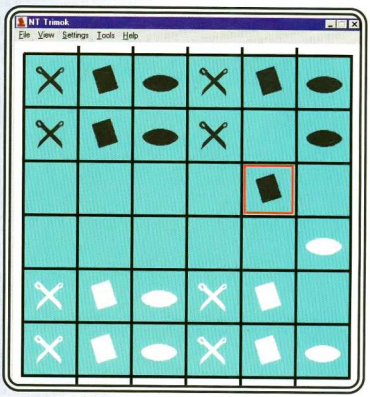
Scherenschleifer

Was kommt wohl dabei heraus, wenn man das chinesische Handspiel Ching-Chang-Chong mit dem altehrwürdigen Brettspiel Dame kreuzt? Klar, das kann nur so etwas Verrücktes wie Trimok sein!

Wann immer bei uns in der Familie eine halbwegs wichtige Entscheidung ansteht, treten die Mitglieder mit den konträren Meinungen zusammen und klären die Streitigkeiten bei einer Runde Ching-Chang-Chong. Sie kennen das doch sicherlich, das chinesische Handspiel, bei dem man die Arme dreimal hin und her schwenkt und am Ende eine Geste macht? Die Geste steht für eines der drei typischen Symbole Papier, Schere oder Stein, manchmal auch zusätzlich für Flamme oder Brunnen. Die Symbole stehen in einer bestimmten Abhängigkeit zueinander, da etwa der Stein in den Brunnen fallen oder vom Papier eingewickelt werden kann, andererseits aber die Schere bricht und das Feuer löscht. Nach drei Runden Ching-Chang-Chong lassen sich unangenehme Aufgaben jedenfalls bestens in der Familie verteilen – für den Gewinner ist das auf jeden Fall ein faires Glücksspiel.

Trimok verwendet nun das altbewährte Prinzip als Basis für ein spannendes Brettspiel. Zwei Spieler treten hier gegeneinander an, wobei der Anwender 12 weiße Steine führt und der Computergegner 12 schwarze. Jeder Spieler verfügt dabei über je vier Steine mit den Symbolen Schere, Papier und Stein.

In jedem Zug kann der Spieler, der an der Reihe ist, einen Stein um ein Feld in eine beliebige Richtung ziehen. Dabei lassen sich gegnerische Steine nach der Formel „Schere schlägt Papier schlägt Stein schlägt Schere" vom Brett fegen. Das Ziel ist es natürlich, alle Steine des Gegners vom Spielfeld zu nehmen. Was gar nicht so einfach ist, weil der Computergegner leidlich gut spielt und so manche hinterhältige Zwickmühle aufbaut. Da sich das Spiel von selbst erklärt und viel zu spannend ist, um noch lange Reden zu schwingen, soll nur kurz auf eine Sonderregel aufmerksam gemacht werden. Schafft es der Spieler, mit einem seiner Steine den gegnerischen Brettrand zu erreichen, so kann er diesen Stein im nächsten Zug wieder auf die gegenüberliegende, eigene Seite des Brettes zurückführen – und dabei das aufgedruckte Symbol gegen ein neues eigener Wahl austauschen.



Schere schlägt Papier schlägt Stein schlägt Schere.

Trimok 1.2

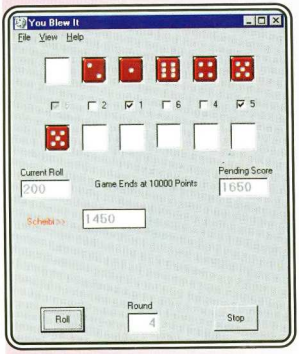
System:	Windows 95
Autor:	A. Ollikainen und Freunde
Internet:	http://www.sci.fi/~tarvo/spk
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

U Blew It 1.0

Heiße Punktejagd

Bis zu sechs Spieler dürfen sich an der Hatz nach 10.000 Punkten beteiligen, die von U Blew It eingeleitet wird. Die schweißgebadeten Gewinner können sich zum Dank mit ihrem Namen in die Highscore-Liste des Freeware-Spiels eintragen.





U Blew It kann man problemlos auch alleine spielen.

Das Spielziel von U Blew It ist schnell erklärt: Der Gewinner muß mit sechs Würfeln über mehrere Runden hinweg jede Menge Punkte ansammeln, die am Ende die magische Grenze von 10.000 (oder 5000 bei einer anderen Spieleinstellung) durchbrechen müssen. Sobald einer der Spieler, die sich mit Namen im Programm anmelden, die Latte der 10.000 Punkte gerissen hat, läutet die Software flugs die letzte Runde ein, so daß die Mitspieler noch eine allerletzte Chance darauf haben, das von ihrem Kontrahenten erzielte Ergebnis zu übertreffen.

Bei U Blew It kann der Spieler, der gerade an der Reihe ist, selbst festlegen, wann er die Würfel wieder aus der Hand legt. Er beginnt seinen Wurf mit sechs Würfeln, aus denen er zunächst alle Einsen und Fünfen sowie alle Dreierpäsche als gewinnträchtige Kombinationen aussortiert. Der Rest der Würfel kann, muß aber nicht, wieder im Becher landen. Es gibt nur einen Zugzwang: Zeigen alle Würfel eines Wurfes einen Gewinn an, so muß noch einmal gewürfelt werden. Gibt es dabei dann keinen Gewinn mehr, so hat der Spieler eine Null-Runde hingelegt – alle in dieser Runde gemachten Punkte sind futsch. Deswegen ist es extrem wichtig, stets den Absprung zu schaffen und seine Punkte per Stop-Button mitzunehmen, solange es noch geht. Fies ist allein, daß die Spieler im allerersten Zug mindestens 500 Punkte zusammenbringen müssen, um die Runde fortsetzen zu dürfen.

Dank der anschließend aufkommenden Soll-ich-jetzt-weitermachen-oder-lieber-doch-nicht-Frage ist U Blew It außerordentlich spannend zu spielen – gerade, wenn man das Game mit mehreren Freunden angeht. Es ist eben zu doch kribbelnd, wenn ein Gegner gleich mit über 2000 Punkten kichernd an einem vorbeizieht und dann am Ende der Runde noch alles auf einmal verliert.

Übrigens: Eine einzelne Fünf zählt 50 Punkte, eine Eins 100 Punkte. Die Dreierpäsche zählen den aufgedruckten Wert mal hundert, so daß es für einen Pasch mit drei Vieren genau 400 Punkte gibt. Die Ausnahme – drei Einsen zählen gleich tausend Punkte.

U Blew It 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Bermerica, Scott Berres
E-Mail:	berresboy@hotmail.com
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

What A Hell 1.0

Die Aliens kommen

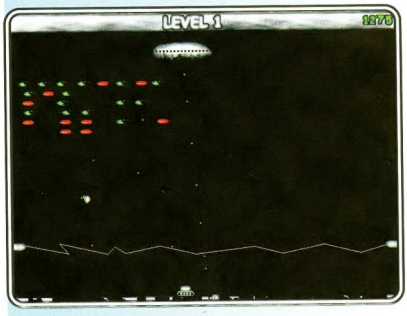
Wenn die bösen Aliens wieder einmal einen Angriff auf die Erde starten, dann ist das nicht das Ende der Menschheit, sondern Fun pur. Der Space-Invadors-Klon What A Hell weckt die Freude am Heldentum des wackeren Schützen.

Kriegsspiele am PC sind derzeit absolut nicht „political correct", weil es ja nicht okay ist, auf andere Menschen zu schießen. Akzeptiert. Aber wir haben ja immer noch unsere Aliens, die wir ohne Hemmungen vom Bildschirm pusten können – die Fremden aus dem All haben eben noch keine Lobby bei uns.

What A Hell ist ein moderner Space-Invadors-Klon, der einige Vorzüge und auch ein paar Macken aufweist. Wie beim Konsolen-Klassiker aus grauer Vorzeit tingeln auch hier die Aliens in geordneten Reihen über den Bildschirm, wabern mal nach rechts und mal nach links und kommen dabei langsam, aber stetig dem Boden immer näher. Am Boden, da lauert der Spieler mit seinem Raumschiff – er bildet die letzte Verteidigungslinie der Erde, und auf ihm lastet alle Verantwortung.

Mit der <Shift>-Taste lassen sich in ständiger Abfolge Raketen abfeuern, die mit viel Explosionsgewalt unter den Aliens aufräumen. Zugleich blitzt ab und an ein waagerechtes Elektrofeuer über den Schirm, das von den Aliens abgeworfene Bomben und durchgeknallte Kamikazeflieger zerstören kann. Dieses Elektrofeuer ist im Vergleich zum Original ebenso neu wie der Trieb der selten auftauchenden Mutterraumschiffe, einen Minenteppich auf den Spieler herabregnen zu lassen. Im Vorbild Space Invadors waren diese Mutterschiffe allein dafür da, bei einem Treffer Bonuspunkte zu spendieren.

Als Neuerungen bietet What A Hell außerdem wechselnde Formen und Farben für die Aliens mit jedem neuen Level an, sowie Power-Ups, die ab und an vom Himmel herabschweben. Ärgerlich ist allerdings die behäbige Steuerung, mit der es nur schwer möglich ist, den eigenen Raumer im Zweifelsfall fluchtartig aus einer Gefahrensituation herauszubefördern. Und die Schußfolge der Raketen ist so niedrig eingestellt, daß man kaum zum hemmungslosen Ballern kommt. Und allein darum geht es doch am Ende, oder?



Achtung, das Mutterschiff greift an.

What A Hell 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Esa Myllya, Trollbacka Boksjon, S-61833 Kolmarden, Schweden
Preis:	7 $
Tip:	✌✌✌

WinAsteroids 1.2

Weltraum-Kiesel

Im All fliegt ganz schön viel Zeugs umher, das so manchem Raumschiff im wahrsten Sinne des Wortes die Tour verhageln kann. In WinAsteroids ist der Spieler unterwegs, um zwischen den Sternen die störenden Meteoriten und Weltraumpiraten beiseite zu räumen.



Das Programmfenster läßt sich frei skalieren, um die Spielfläche zu vergrößern oder zu verkleinern.

Der Konsolenklassiker Asteroids zeigte auf den Schirm zwar nur eine ganz simple Strichgrafik, sorgte aber trotzdem schnell dafür, daß dem Spieler die Schweißtropfen auf der Stirn standen – er mußte mit seinem Raumschiff-Dreieck riesige Himmelskörper in ihre Einzelteile zerlegen. Außerdem hatte das Spiel so etwas Aussichtsloses: Irgendwann krachte man mit seinem Raumschiff ja doch gegen einen der sich drehenden Meteoriten.

WinAsteroids versucht, den Charme des Uraltspiels einzufangen und an das moderne Windows 95 anzupassen. An die Stelle simpler Drahtgittermodelle sind nun kreischend bunte Kosmokugeln getreten, die allerdings nicht sehr majestätisch aussehen und eher an abgenagte Kaugummikugeln erinnern, die unambitioniert übers Bild rutschen. Immerhin kann man wie beim Original die Kugeln mit einem gezielten Schuß aus dem eigenen Raumschiff so treffen, daß bei der Zerstörung eines großen Meteoriten mehrere kleine zurückbleiben. Bald ist der ganze Schirm vollgestopft mit den winzigen Himmelskörpern, die über den Schirm pfeifen und dabei mal das eine und mal das andere der fünf Leben bedrohen, über die der Spieler verfügen kann. Leider, leider plaziert WinAsteroids das Raumschiff des Spiels nicht wie üblich in das Zentrum der Bildschirmfläche, sondern ins obere linke Eck hinein. Da kann man sofort zwei der Seiten nicht mehr einsehen und kollidiert leicht mit den unsichtbar näher rückenden Weltraumkieseln. Mit den Cursortasten kann man zwar Schub geben und frei über den Schirm rasen – allein das Bremsen ist so schwer. Immerhin ist es möglich, mit der Taste <s> einen Schutzschild aufzubauen, der auch gegen die Bedrohung der fliegenden Untertassen hilft, die ab und an über den Bildschirm kurven.

Ganz klar – es gibt wesentlich schönere Asteroids-Klone. Der Vollständigkeit halber sollte man aber auch dieser Umsetzung eine Chance geben. Die Testversion beendet sich allerdings nach fünf Minuten von selbst.

WinAsteroids 1.2

System:	Windows 95
Autor:	Ruediger Schmidt, Schülerstraße 10, 02625 Bautzen
E-Mail:	ruediger.schmidt@gmx.de
Internet:	http://www.webset/software/rsoft
Preis:	5 $
Tip:	✌✌

Zodiac 1.0

Magische Runen

Zodiac ist ein Brettspiel mit Anspruch und pfiffiger Spielidee. Alle Steine auf dem Brett müssen weg, das ist schon einmal klar. Nur wie? Löst man sie besser auf oder verschmelzt man sie lieber?



Einen hat er noch in der Hinterhand. Unser neuer Knobelspezi Michael Derbort, der für dieses Magazin gleich mehrere neue Programme beigesteuert hat, beendet seinen Reigen für dieses Mal mit dem kniffeligen Brettspiel Zodiac.

Das edel gerenderte Spielbrett mit einer Kantenlänge von fünf mal fünf Feldern beherbergt bereits beim Start eine Vielzahl verschiedener Runensteine, die allesamt geheimnisvolle Symbole zeigen. Mystische Runensymbole hin oder her – die Steine müssen weg. Um sie vom Brett zu schaffen, gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten. Die einfachere davon ist, zwei auf dem Brett benachbarte Steine, die das gleiche Symbol aufweisen, mit der Maus zusammenzuschieben. Sie lösen sich prompt auf, und das Programm erhöht den Zähler für den Counter „Eliminiert".

Besser ist es allerdings, zwei Steine mit unterschiedlichen Symbolen zu fusionieren. Das Prinzip „aus zwei mach einen" funktioniert allerdings nur dann, wenn die beiden Symbole auch zusammenpassen. Rechts im Programmfenster ist deswegen eine kleine Symbolpyramide abgebildet. Sie gibt bekannt, daß sich nur die Symbole verschmelzen lassen, die in der Pyramide direkt nebeneinander abgebildet sind. Bei der Verschmelzung lösen sich die beiden Symbole auf, und es erscheint ein ranghöheres auf dem Stein – nämlich das aus der Pyramide genau über den beiden Ausgangssymbolen. Erschwerend kommt bei Zodiac hinzu, daß der Spieler nur die begrenzte Anzahl von 50 Zügen zur Verfügung hat.

Das Spiel ist vorbei, wenn alle Züge verbraucht oder wenn die verbleibenden, maximal drei Steine nicht mehr miteinander kompatibel sind. In diesem Fall rechnet das Spiel die Punkte für alle eliminierten und addierten Steine zusammen und wandelt alle noch vorhandenen Züge ebenfalls in Punkte um. Der Schwierigkeitsgrad von Zodiac läßt sich übrigens erhöhen, indem man die maximale Zugzahl herabsetzt.



Hmm, welche Steine könnte man jetzt noch miteinander fusionieren?

Zodiac 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel
Preis:	25 DM
Tip:	✌✌✌



Spielbare 270-Megabyte-Demo auf der Heft-CD



Heart of Darkness 1.0

Hund vermißt!

Andy hat Streß mit seinem Lehrer, und so schaut er sich zusammen mit seinem Hund Whisky lieber die Sonnenfinsternis im Park an, als die Schulbank zu drücken. Der pfiffige Junge kann nicht ahnen, daß mit dieser Entscheidung der ganze Ärger überhaupt erst anfängt. Den Spieler kann's nur freuen, wird er doch zu einem atemberaubend schönen Jump&Run-Abenteuer eingeladen.

Der blonde Lauser Andy hat Streß mit seinem strengen Lehrer, weil er wieder einmal im Unterricht eingeschlafen ist. Das ist auch kein Wunder, wenn man die halbe Nacht im Baumhaus an den kuriosesten Erfindungen gebastelt hat. Jetzt droht der Lehrer, der sich keinen Rat mehr weiß, Andy sogar mit einer Strafsitzung in der Dunkelkammer. Und da Andy weder Tod noch Teufel fürchtet, dafür umso mehr die Dunkelheit, nimmt er lieber Reißaus und verbringt den Tag mit seinem Hund Whisky.

Im Park möchte sich das Duo die angekündigte Sonnenfinsternis anschauen. Und tatsächlich verdunkelt sich die Sonne in einem beeindruckenden Schauspiel der Natur. Der Natur? Nichts da, der Herrscher des Bösen hat seine schmierigen Finger mit im Spiel. Mitten im Verlauf der Sonnenfinsternis greift plötzlich eine schändliche Macht aus dem Dunkel und reißt den Hund Whisky mit sich in das Reich des Bösen – hinein ins Herz der Finsternis.

Während der Spieler noch mit offenem Mund staunend das 3D-gerenderte Intro verfolgt, rennt Andy bereits in sein Baumhaus, setzt den selbstgebastelten Schutzhelm auf, greift nach der ebenfalls in Eigenregie gezimmerten Plasmakanone und steigt in ein Miniraumschiff, das er erst letzte Nacht fertiggestellt hat.

Fast wird man von der Story an den Shareware-Klassiker „Commander Keen – Aliens Ate My Babysitter" erinnert, der eine beinahe identische Storyline zu bieten hatte. Doch für Hintergedanken gleich welcher Art bleibt keine Zeit, denn Andy ist bereits mit seinem unglaublichen Gefährt unterwegs. Sein Ziel: Das Reich des Bösen. Sein einziger Gedanke: Der arme Hund muß gerettet werden.

Sechs Jahre Entwicklungszeit

Heart of Darkness ist ein zweidimensionales Jump&Run-Spiel, was nichts anderes bedeutet, als daß die Spielfigur nur nach rechts und links oder nach oben und unten laufen kann. Eine Bewegung im Raum ist demnach nicht möglich.

Da solche Spiele derzeit einfach nicht mehr modern scheinen und die großen Distributoren zudem immer wieder betonen, daß Jump&Run-Spiele einfach nicht verkäuflich sind, verwundert es schon, daß Heart of Darkness zu einem echten Publikumshit geworden ist – sowohl auf der PC-Ebene als auch als Kompilation für die Playstation.

Vielleicht freut es die Anwender ja, endlich wieder einmal ein schnelles und einfallsreiches Spiel in den Händen zu halten, das man einfach nur in das CD-ROM-Laufwerk einlegen und starten muß – es erklärt sich beim Spielen von selbst und setzt auch nicht voraus, daß der Spieler zuvor ein dickes Handbuch gelesen hat. Und die einfachen Spiele sind eben immer noch die besten.



Mist. Schon wieder abgestürzt!

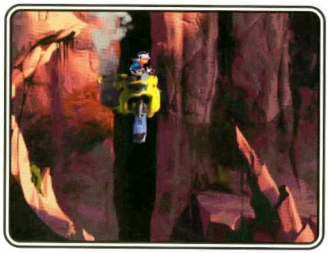
Vielleicht ist das Spiel auch so begehrt, weil es irgendwie an alte Klassiker erinnert wie eben Commander Keen, Captain Comic oder Jill of the Jungle – nur eben mit einer zeitgenössischen Trickfilmgrafik. Damals wie heute beginnt man bald, seine Kumpels zu











Andy ist mit seinem Raumschiff im Gruselcanyon gestrandet.

fragen: „Du, im vierten Raum, bei den rennenden Monstern, da komme ich einfach nicht mehr weiter. Die werfen mich immer wieder von der Klippe runter. Kennst du da eine Lösung?"

Vielleicht ist Heart of Darkness aber auch zu einem echten Renner geworden, weil sich ein paar Leute so richtig Mühe gegeben haben. Sechs Jahre lang.

Die fünf Franzosen Eric Chahi, Frédéric Savoir, Fabrice Visserot, Daniel Morais und Christian Robert begannen bereits 1992 an den Arbeiten zu Heart of Darkness. Sie hatten die Idee, ein wirklich perfektes Computerspiel vorzulegen, das alles Dagewesene in den Schatten stellt. Ihnen schwebte eine Symbiose aus kinoreifem Filmerlebnis und einem ausgeklügelten Gameplay vor. Sicherlich gibt es täglich Tausende Hobby-Programmierer, die ebenfalls glauben, das perfekte Konzept in den Händen zu halten. Die Franzosen planten und plauderten aber nicht nur, sondern spuckten in die Hände, um mit der neugegründeten Firma Amazing Studio frisch ans Werk zu gehen. 1995 wurden bereits die ersten Spielsequenzen auf der E3-Spielemesse in Los Angeles vorgestellt. Angestachelt von den positiven Bemerkungen der Besucher zum Spiel drängte der Distributor Virgin auf Fertigstellung und legte nahe, externe Spezialisten in einem Outsourcing-Prozeß mit in die Arbeit einzubinden. Das lehnten die Franzosen vehement ab – ihr Spiel sollte aus einem Guß sein. Und das dauerte.

Mit akribischer Detailversessenheit bastelten die Programmierer an ihrem Spiel, verfeinerten das Gameplay und entwickelten immer neue Animationen. Im Dezember 97, nachdem viele Fachmagazine bereits meldeten, daß Heart of Darkness fast fertig sei, übernahm Infogrames die Rechte am Spiel von Virgin. Nach einem weiteren halben Jahr Streß und damit insgesamt sechs Jahren Entwicklungszeit war das Spiel dann auch endlich fertig.

Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

Spiele, an denen zu lange gebastelt wurde, rutschen oft ins Peinliche ab, weil sie von der Entwicklung im eh schon kurzlebigen Spielemarkt längst überholt und auf die Standspur abgedrängt wurden. Das gilt allerdings nicht für Heart of Darkness.

Ganz im Gegenteil: Das spektakuläre Intro im gerenderten Zeichentrickstil, die absolut flüssigen Animationen, die famos ausgedachten Figuren mit eigenem Charakter und die kniffligen Rätsel sind absolut auf der Höhe der Zeit und lassen auch verwöhnte Spielefreaks noch staunen.

Das wirklich liebenswerte am Spiel ist aber in erster Linie die geniale Umsetzung. Jump&Run-Spiele seien heute für den Spieler uninteressant geworden, zumal wenn sie nur zweidimensional ausgerichtet sind. So heißt es immer wieder bei den selbsternannten Fachleuten und auch bei den Produktmanagern der Firmen. Jazz Jackrabbit 2 von Epic Megagames hat bereits bewiesen, wie spaßig und rasant schnell die alten Hüpfabenteuer noch sein können, wenn sie in einer modernen Shell daherkommen.

Heart of Darkness kombiniert nun den Spaß eines guten, klassischen Hüpfspiels mit atemberaubenden Animationen und dem Suspense eines abendfüllenden Trickfilms. Das ist fast so, als würden wir per Tastendruck direkt in einen Disney-Cartoon eingreifen und die Handlung mitbestimmen. Was heißt „fast" – es ist so!

Mit den Cursortasten bewegt der Spieler Andy durch das Szenario. Zu Beginn des Spiels (und auch der Demo) legt Andy eine Bruchlandung in einem unheimlichen Wüstencanyon hin. Um aus dem gestrandeten Raumschiff herauszuhüpfen, muß der Spieler die <Alt>-Taste drücken. Wird diese Taste zweimal schnell nacheinander betätigt, legt Andy auch einen Salto hin.

Das sehr detailreich und überaus unheimlich umgesetzte Wüstenszenario sollte vom Spieler ganz genau beäugt werden. So manches riesige Skelett, das da von der Decke baumelt, ist gar nicht so harmlos, wie es scheint, sondern beißt gnadenlos zu, wenn es passiert wird. Am besten knallt Andy erst einmal alle Hotspots in einem Game-Screen mit seiner Strahlenkanone ab. Die wird mit der Leertaste ausgelöst, wobei die Richtung des Strahls mit den Cursortasten gelenkt werden kann.

Mehr Tasten muß der Spieler bei Heart of Darkness vorerst nicht kennen, so daß er sich voll auf die Handlung konzentrieren kann. Nachdem man einen Steinvorsprung zerstrahlt hat, bricht der Felsen auf und spuckt Hunderte von schwarzen Schattenmonstern aus, deren Augen schockgrün leuchten. Bei der Konfrontation mit den Monstern fällt auf, wie liebevoll die Charaktere animiert sind. Die Monster schleichen sich auf Zehenspitzen an, kriechen mit nach oben gestrecktem Hintern auf Andy zu, rennen munter drauflos, springen irre durch die Luft oder flattern unbeholfen am Himmel umher. Auch die Effekte, etwa beim Verbrutzeln der Angreifer im Laserstrahl, sind nicht ohne. Wird Andy von einem der Schattengespenster eingefangen, so kann er es mit schnellen Links-Rechts-Bewegungen abschütteln – nett ausgedacht. Die Spielfigur Andy wird übrigens auf der Basis von 2600 Einzelbildern animiert – flüssiger geht's nimmer.

In der Demo kann Andy den Canyon erforschen und sich der schwarzen Monster erwehren, die am Ende auch noch Gesellschaft von zwei riesigen Unholden bekommen, die Andy so lecker finden, daß sie ihn in einem Happs verspeisen. Die Vollversion aus dem Fachhandel besteht aus acht völlig unterschiedlich gestalteten Leveln mit insgesamt 180 einzelnen Bildschirmszenarien.

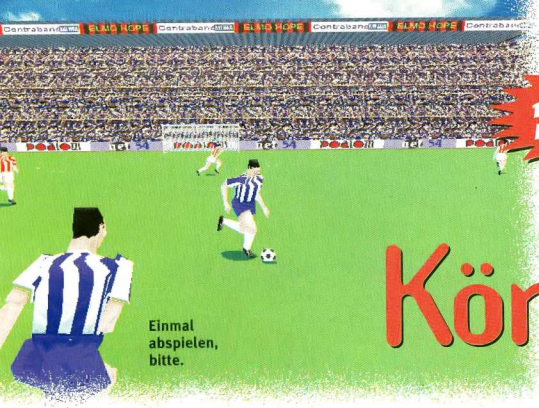






Heart of Darkness 1.0

System:	Windows 95
Vertrieb:	Infogrames Deutschland, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich-Sprendlingen
Internet:	http://www.infogrames.de
Preis:	60 DM
Tip:	*****



Einmal abspielen, bitte.

Spielbare 12-Megabyte-Demo auf der Heft-CD

Sensible Soccer World Cup 98

König Fußball

Der Stachel, so früh von der Fußball-WM 98 nach Hause fahren zu müssen, sitzt tief bei den Deutschen. Wenn unser Bundes-Berti schon nicht siegen kann, dann müssen wir eben selbst das Heft in die Hand nehmen. Im Spiel Sensible Soccer 98 dribbelt der Anwender den Ball allein ins Tor.



Voller Kopfeinsatz ist jetzt gefordert.

Der Start der neuen Bundesliga-Saison hilft beileibe nicht allen WM-Enttäuschten über die dunklen Stunden der Niederlage hinweg, die unsere Nationalmannschaft bei der Weltmeisterschaft einstecken mußte. Frankreich ist überraschend und sicherlich auch verdient Weltmeister 98 geworden – die deutschen Spieler konnten sich das Endspiel bereits auf der heimischen Couch ansehen. Angesichts dieser Schmach, die so mancher Fußball-Süchtige auch noch nach einigen heruntergekippten Pils empfindet, kommen schnell aufmüpfige Gedanken hoch. Das hätte ich doch besser gemacht! Viel besser!

Nun, wohl denn, das kann bewiesen werden. Sensible Soccer 98 nennt sich eine Software, die den Versuch wagt, eine internationale Fußball-Meisterschaft am Bildschirm zu simulieren. Dabei kann der Anwender sowohl den allwissenden Trainer mimen als auch als Spieler über das Grün des Rasens wetzen. Mit einigen wenigen Tasten unter den Fingerkuppen kann der Spieler nun beweisen, daß er mehr taktisches Verständnis als Berti Vogts und ein besseres Paßvermögen als Lothar Matthäus hat.



Die Aufstellung der Mannschaft.

Alles ganz einfach

Fußball-Simulationen erscheinen gerade im Zuge einer Weltmeisterschaft in großer Anzahl auf dem Software-Markt. Sensible Software, eine fußballbesessene Firma von der englischen Insel, setzt sich vom Feld der Konkurrenz ab, indem sie ihr Spiel „back to the roots" programmiert hat. Aller grafischer und inhaltlicher Ballast wurde aus dem Spiel entfernt, so daß sich die Handlung wirklich nur auf die Fußballbegegnungen selbst konzentriert und sich nicht in anderen Bereichen verzettelt. Eine unverwüstliche Steuerung und ein schnell zugängliches Handling ohne lange Lektüre des Handbuches – das stand im Pflichtenkatalog ebenfalls ganz oben.

Die Beschränkung auf das Wesentliche macht auch bei der Hardware-Anforderung nicht halt. Da auf verwirrende Superkamerafahrten und ähnliche Effekte verzichtet wurde, läuft das Spiel bereits auf einem 486er mit Windows 95 und DirectX rund. Einen Pentium muß demnach kein passionierter Fußballer mehr besitzen.

In der Vollversion kann der Spieler auf 300 verschiedene Teams zurückgreifen, deren Mannschaftskader sich aus den aktuellen Fußball-Clubs bedient. Wer keine Lust darauf hat, mit den originalen Spielern auf den Rasen zu treten, der kann eine Custom-Option zur Generierung eigener Traumspieler in Anspruch nehmen. In der Demo treten übrigens zwei vorgefertigte Mannschaften gegeneinander an: Das Sensible-Software-Team versucht alles, um dem GT-Interactive-Verein ein Tor reinzubraten. Und umgekehrt. Zu Beginn einer neuen



Den Ball hole ich mir...

Auseinandersetzung können die Spieler die Mannschaftsaufstellung begutachten und Informationen zu allen Spielern abfragen.

Sobald das Spiel aufgenommen wird – wahlweise allein oder im 2-Spieler-Modus – muß man schnell die Finger aufs Knöpfchen legen. Das Spiel läßt sich zum Glück halbwegs einfach steuern. Der erste Spieler lenkt seine Figuren dabei mit den Cursortasten, spielt den Ball mit <Alt> ab und haut ihn auch mit der gleichen Taste ins Netz.

Die Steuerung des Spiels spricht vor allem die Einsteiger an, die einfach ein bißchen Fun haben möchten. Gesteuert wird bei allen Aktionen immer nur der Spieler, der gerade den Ball führt. Spielt er ihn ab, kann man umgehend den nächststehenden „übernehmen" und mit diesem den noch rollenden Ball abfangen. So paßt man sich geschickt durch den gegnerischen Strafraum, um stets auf eine gute Torchance zu hoffen. Die übrigen Spieler der Mannschaft bleiben in der Zwischenzeit natürlich nicht stur stehen, sondern laufen selbständig mit – nur greifen sie nicht aktiv ins Spiel ein. Allein der eigene Torwart ist zur Eigeninitiative fähig, wenn die gegnerische Mannschaft versucht, ein Tor zu machen.

Ärgerlich ist allerdings, daß der zweite Spieler sich zur Steuerung mit den Buchstabentasten der Tastatur begnügen soll. Bis er die richtigen Tasten ausgemacht hat, ist der Gegner schon mehrfach an ihm vorbei in Richtung Tor marschiert.

Und jetzt nochmal in der Zeitlupe

Mit ein wenig Übung ist das Mit-dem-Ball-Laufen und Abspielen an einen anderen Mannschaftskameraden aber schon bald kein großes Problem mehr. Vielmehr baut man sich rasch mit viel Fantasie eigene Strategien auf und trainiert diverse einfache Spielzüge, die das Leder hoffentlich bald im Netz versenken.

Dabei ist es erstaunlich, daß sich mit dem simplen Steuerungsverfahren auch Doppelpässe, Kopfbälle, rasante Schlitterpartien auf regennassem Rasen, Dribbel-Manöver und diverse Spezialbewegungen umsetzen lassen – die Spieler tun eben immer instinktiv genau das, was im Moment angebracht ist.

Angenehm ist auch, daß Sensible Soccer 98 wichtige Spielzüge wie etwa ein Tor oder eine herausgespielte Ecke nicht einfach nur hinnimmt. In diesen Fällen gibt es nach dem Ende des Spielzuges sofort eine Wiederholung – und zwar in einer starken Vergrößerung und mit einer detaillierten Polygongrafik, die es erlaubt, auch die Gesichtszüge der einzelnen Spieler auseinanderzuhalten. Dank der Wiederholung und der Zeitlupe kann der Spieler seine größten Triumphe richtig ausleben.

Fußballfreunde, die sich auf Dauer nicht die virtuellen Knochen auf dem Platz ruinieren möchten, schlüpfen lieber in die Rolle des Coaches und trainieren eine Mannschaft. Von der umzusetzenden Taktik bis zur Spieleraufstellung und den Spielprämissen bleibt alles in der Hand des Trainers, der am Ende für das eingespielte Ergebnis auch verantwortlich zeichnet. Dabei kann es bei Trainern, die ihren Job nicht allzu ernst nehmen, sogar zu Knochenbrüchen auf dem Platz kommen, wenn übermütige Ersatzspieler zu fest losdreschen. Und dann wochenlang gesperrt sind.

Mit der spielbaren Demo auf der Heft-CD haben Sie Gelegenheit dazu, das Spiel besser kennenzulernen. Allerdings endet jedes Spiel automatisch nach einer ziemlich knapp bemessenen Probezeit von nur drei Minuten.

Sensible Soccer World Cup 98

System:	Windows 95, DirectX
Vertrieb:	GT Interactive, Warburgstr. 35, 20354 Hamburg
Internet:	http://www.interactive.com
Preis:	99 DM
Tip:	✌✌✌

pc-zeitschrift.de

Der Online Guide für Computer-Zeitschriften

Computer-Magazine zu den Themen:

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

http://www.pc-zeitschrift.de

Jetzt klicken!



Shareware-Spiele im Internet registrieren lassen

Wo bitte darf ich hier bezahlen?

Gefällt Ihnen ein Shareware-Programm, so müssen Sie es binnen 30 Tagen beim Entwickler registrieren lassen, um sich auf diese Weise ehrlich zu machen. Doch wie soll man das Geld nach Amerika, Frankreich oder Australien transferieren? Inzwischen führt kaum noch ein Weg am Internet und an der Kreditkarte vorbei.

Bitte lassen Sie sich registrieren! So steht es immer wieder in den Hinweisfenstern der Shareware-Spiele zu lesen. Nicht jeder hat aber Lust darauf, sich für alle ausprobierten Spiele registrieren zu lassen – das wäre auch kaum bezahlbar. Oft genug findet sich im Shareware-Bestand aber doch das eine oder andere Programm, das gut und interessant genug ist, sich von ihm die Vollversion zu besorgen.

Ist der Programmierer in deutschen Landen ansässig, so ist das Bezahlen der Software in der Regel kein Problem. Das Geld wird einfach auf das Konto des Entwicklers überwiesen, oder die Vollversion wird per Nachnahme oder per Teilnahme am Lastschriftverfahren bestellt.

Etwas problematischer ist die Sache, wenn die Software aus einem anderen Land oder aus Übersee stammt. Lange Zeit haben sich deutsche Sharewa-re-Händler als Mittler angeboten und gegen geringe Aufwandsentschädigung eine Vollversion aus dem Ausland besorgt. Bezahlt werden mußte stets erst dann, wenn die Vollversion mitsamt der Rechnung im Briefkasten landete. Derartige Dienste sind derzeit leider nicht mehr im Angebot der wenigen verbliebenen Händler – zu anstrengend ist es inzwischen geworden, eine Vollversion etwa im australischen Busch zu bestellen, die dann vielleicht auch nur fünf Dollar kostet. Das rechnet sich nicht.

Der Anwender ist also ganz auf sich gestellt, wenn er sich bei ausländischen Programmierern ehrlich machen möchte. Einfach Geld in einen Umschlag zu stecken und diesen abzuschicken, das kann kaum gut gehen. Und Geldanweisungen in Fremdwährung bei der Bank in Auftrag zu geben, ist keine eben billige Angelegenheit.

Um internationale Software zu bezahlen, gibt es derzeit nur einen einzigen probaten Weg – das Bestellen der Vollversion via Kreditkarte im Internet. Viele Autoren bieten inzwischen – ganz Unternehmer – eine eigene Homepage mit interaktivem Bestellformular an. Da man als Kunde aber den Programmierer als Menschen nicht kennt und einschätzen kann, ist es immer besser, mit einer seriösen Firma statt mit einer Einzelperson zu verhandeln, um Ärger und Probleme zu vermeiden.

Viele Programmierer nutzen deswegen bereits einen der vielen Registrierungsservices im Internet, die zwischen Autor und Kunde vermitteln und das Geld eintreiben. Da die meisten dieser Service-Zentren bereits seit Jahren im Netz aktiv sind, steht ihre Seriösität außer Frage. Außerdem hat das Verfahren für beide Seiten Vorteile: Der Kunde erhält seine Vollversion sofort, oft per E-Mail, und muß nicht Wochen auf sein Programm warten, weil der Entwickler vielleicht gerade noch „für ein paar Stunden" an einem Bug feilt. Und der Programmierer kann eben in aller Ruhe seinem Bug nachspüren, weil er sich nicht mehr selbst um die Registrierungen kümmern muß.

Zwei dieser Registrierungsdienste im Netz möchten wir Ihnen kurz vorstellen.

Register Now!

http://www.regnow.com

Der amerikanische Dienst „Register Now!" ist einer der vielen Ansprechpartner im Netz für die Kunden, die gerne die Vollversion einer gelungenen Shareware bestellen möchten.

Der Dienst akzeptiert im Gegensatz zu vielen anderen Shops im Internet nicht nur die Kreditkarten MasterCard und Visa, sondern kommt auch mit den Karten von American Express und Discover bestens zurecht. Wer Angst davor hat, seine Kreditkartendaten in ein Web-Formular einzugeben, der wird gleich beruhigt: „Register



Mit der QuickJump-Funktion lassen sich Programme bei „Register Now!" ganz schnell registrieren.

Now!" setzt ein VeriSign-Zertifikat für Secure-Socket-Layer-Transaktionen (SSL) ein. Das garantiert eine sichere RSA-basierte Verschlüsselung aller Daten beim Weg vom eigenen Rechner auf den Server des Anbieters – sollte der Datendieb doch einmal mitlesen, so kann er mit den Informationen nichts anfangen. Diese Art der Datenübertragung unterstützen der Netscape Navigator ab der Version 2.0 und der Internet Explorer ab 3.0.

Wer eine Bestellung für eine Software aufgegeben hat, erhält prompt eine Quittung in Form einer E-Mail – wenn die im Formular angegebene Adresse korrekt ist. Wer über keinen eigenen E-Mail-Account verfügt, der kann die Bestellung auch ausdrucken und dann mit dem Fax senden. Das Fax geht an die Firma Universal Commerce, Inc. mit Sitz in Seattle und in Asheville, USA. Dies nur zur Information, weil man immer wissen sollte, mit wem man eigentlich im Netz Geschäfte betreibt. Auf der Kreditkartenrechnung bucht der Dienst übrigens unter dem Namen „RoseWare" ab – so hieß Universal Commerce früher.

Die Beteiligung an „Register Now!" lohnt sich in erster Linie für den Programmierer. Er erhält nicht wie üblich eine monatliche Abrechnung, sondern kann jederzeit eine exakte Aufstellung aller aufgelaufenen Registrierungen in einem geschützten Bereich der Web-Site einsehen. 80 Prozent der eingehenden Registrierungsgebühren erhält der Programmierer, den Rest behält der Registrierungsdienst als Entgelt für seine Dienstleistung ein.

Der Kunde, der eine Vollversion bestellen möchte, gibt am besten eine QuickJump-Nummer ein, die im Hilfetext aller Shareware-Versionen stehen sollte, die „Register Now!" unterstützen. Wer diese Nummer nicht kennt, der kann per Mausklick durch den Programmbestand des Dienstleisters blättern. Die einzelnen Programme sind dabei nach Genres sortiert, so daß es kein Problem ist, etwa ein Actionspiel oder ein Utility zu finden.

Passend zu jedem Programm stellt „Register Now!" eine ausführliche Beschreibung der Software parat. Leider ohne Screenshot und ohne Download-Link zur Testversion, was in bestimmten Situationen mehr als hilfreich wäre. Etwa, wenn man beim Blättern durch den Bestand auf eine interessante Kurzbeschreibung stößt und nun Näheres zur Software erfahren möchte.

Das Bestellen der Vollversion ist dann am Ende bereits das kleinste Problem. Name, Adresse und Kreditkartendaten werden in ein Formular übernommen und per Buttondruck abgeschickt. Sobald die Bestellung bei „Register Now!" eingegangen und bearbeitet ist, wird die Vollversion per Mail oder per Post verschickt. Eine Vollversionsübermittlung per Mail, am besten auch in Form eines simplen Buchstabencodes zum Freischalten, hat natürlich fast nur Vorteile. Einer ist z.B., daß zum Teil horrende Gebühren für Porto, Verpackung und Zoll entfallen, ein anderer, daß die Software binnen kürzester Zeit beim Kunden eintrifft. Als echter Nachteil mag gelten, daß per Mail übermittelter Software das gedruckte Handbuch fehlt. Hier gehen die Autoren aber verstärkt dazu über, ihre Handbücher digital im HTML- oder im Acrobat-Format bereitzustellen.

Wer das erste Mal eine Software bei „Register Now!" bestellt hat, der bekommt eine User-ID zugewiesen, die bei jeder neuen Transaktion als virtueller Ausweis zu verwenden ist. Bei der Benutzung der ID müssen die Kreditkartendaten nicht noch einmal erfaßt werden, was die Netzbenutzung noch sicherer erscheinen läßt.

ShareIt!

http://www.shareit.com/deutsch/

Ein weiterer Registrierungsdienst aus dem Internet heißt „ShareIt!". Er wurde von der element 5 AG (Geschäftsbereich Online-Dienste, Habsburgerring 3, 50674 Köln) ins Leben gerufen und ist mit einer Zweigstelle auch in den USA vertreten. Der deutsch-amerikanische Dienst ist auch im Netz zweisprachig, was eine große Hilfe für alle Online-Besteller aus den neuen Bundesländern ist, die zum Teil noch nicht firm in der englischen Sprache sind.

Derzeit vermittelt „ShareIt!" 1500 Vollversionen im Internet, und hier liegt auch das große Problem der Online-Dienste. Jeder Service verfügt immer nur über einen gewissen Stamm an Autoren, die ihre Programme auf diese Weise online vermarkten. Deswegen ist es kaum möglich, einfach einen Registrierungsdienst im Web aufzurufen, um hier eine für gut befundene Shareware zu bezahlen – oft genug ist die Software dem Registrierungsservice schlicht und einfach unbekannt. Eine globale Einrichtung zum Registrieren der Software gibt es demnach nicht, sondern stets nur vielversprechende Anlaufstellen. Am besten liest man vor dem Gang ins Internet den Hilfetext einer Shareware, um bereits im Vorfeld zu erfahren, an welche Stelle im Internet man sich als potentieller Kunde wenden kann.

Die Programmierer, die sich dem Expertenteam von „ShareIt!" anvertrauen, werden gut und fair betreut. So kann jeder Entwickler kostenfrei eine eigene Homepage bei den Kölnern betreiben, die zum großen Teil völlig frei gestaltet werden kann. Wer bereits eine Homepage besitzt, der kann deren URL als Link in die Programmbeschreibung von „ShareIt!" einfügen lassen. Dieser Service ist in der Gebühr von vier Dollar plus vier Prozent Umsatzbeteiligung enthalten, die „ShareIt!" pro erfolgter Registrierung in Rechnung stellt. Ohne weiteren Aufpreis führt der Dienst für den Autoren auch die komplette Registrierung durch, nimmt also nicht nur das Geld entgegen, sondern verschickt auch per Mail die Vollversion, wenn ein Schlüsselgenerator für die Berechnung eines Freischaltcodes vorliegt. Die Abrechnung für den Programmierer erfolgt monatlich.

Die Kunden, die sich für eine Software interessieren, melden sich direkt auf der Homepage, können ihre Bestellung aber auch per Telefon, Fax oder Brief einreichen. Akzeptiert werden alle gängigen Kreditkarten, darunter Visa, Eurocard/Mastercard, American Express und Diners Club. Dank der deutschen Dependance kommt der Dienst aber auch mit Schecks, Über-



Die Vollversionen, die man bei „ShareIt!" bestellen kann, werden online nach Betriebssystemen sortiert.

weisungen und Bargeld-Briefen zurecht. Amerikanischen Kunden wird das Registrieren übrigens erleichtert, weil „ShareIt!" eine kostenlose 1-800-Rufnummer zur Verfügung stellt.

Wer bereits die spezielle „ShareIt!"-Vollversionsnummer oder zumindest den genauen Namen der Software kennt, führt gleich auf der Homepage des Dienstes eine Expreß-Registrierung durch. Alle anderen Anwender nutzen die SiteMap, um durch das thematisch gegliederte Angebot zu zappen oder um die Neuheiten zu sichten. Ist eine gewünschte Software erst einmal gefunden, ist die Bestellung ganz einfach: Alle Daten werden in ein Web-Formular eingetragen und auf sicherem Wege an den Registrierungsdienst übermittelt.

Weitere Dienstleister im Netz

Drei weitere Registrierungsdienste im Internet finden Sie unter den folgenden Adressen:

http://www.pslweb.com

http://www.kagi.com

http://www.swregnet.com

Winfiles.com

http://www.winfiles.com/

„Winfiles.com" ist eigentlich kein Registrierungsdienst, sondern vielmehr eines der besten Shareware-Depots im Netz. Täglich werden hier über dreißig Neuheiten in den Bestand aufgenommen, darunter Software nicht nur für Windows 95/98, sondern auch für Win NT und Windows CE. Neben der größtmöglichen Aktualität hält



Viele Programme, die nur in den USA kommerziell angeboten werden, lassen sich bei „Winfiles.com" beziehen.

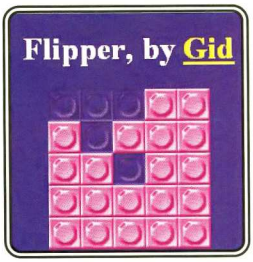
„Winfiles.com" ausführliche Beschreibungen aller Programme parat und bietet E-Mail- und Homepage-Links zu den Autoren.

Was das Shareware-Depot auch für diesen Artikel interessant macht, ist die Rubrik „Deal of the week". Hier kann der Anwender populäre Software zu Schnäppchenpreisen einkaufen. Dabei handelt es sich meistens um kommerzielle Software. Da viele gute Tools und Anwendungen, die in den USA im Fachregal stehen, ihren Weg nach Deutschland nicht so schnell finden, sondern hier nur als Demos und Timebombs zu haben sind, mag es sich lohnen, sie direkt in Amerika zu bestellen. Bezahlt wird per Kreditkarte – nur die Gebühr fürs Porto und für den Zoll kann die Schnäppchenfreude jetzt noch trüben.

Neue kostenlose Online-Spiele

Tom Giddens Online-Spiele

Bereits seit vielen Jahren unterhält Tom Gidden im Internet eine virtuelle Spielekiste für die ganze Familie. Seine amüsanten Geschicklichkeits- und Denkspiele kosten keinen Pfennig, sehen gut aus und setzen nur in den seltensten Fällen Java voraus.



Lust auf ein Spielchen? PC-Anwender mit Zugang zum Internet haben stets die Nase vorn, weil sie schnell für ein paar Minuten ins Web abtauchen können, um das eine oder andere Spiel zu wagen. Viele Homepage-Betreiber locken die Besucher mit einem kostenlosen CGI- oder Java-Spielchen, das sich direkt im Browser-Fenster meistern läßt. Die grafische und spieltechnische Qualität dieser Games kann zwar mit kommerziellen Anwendungen nicht Schritt halten, aber – als Zeitvertreib für die Mittagspause sind die Spiele durchaus zu gebrauchen. Tom Gidden bastelt seit Jahren an einer umfangreichen Spielesammlung für die ganze Familie. Die einzelnen Games sind auf seiner Homepage versammelt und lassen sich per Mausklick leicht aktivieren. Da viele der Spiele nicht an Java gebunden sind, lassen sie sich auch mit einem Windows-3.1-Browser angehen.

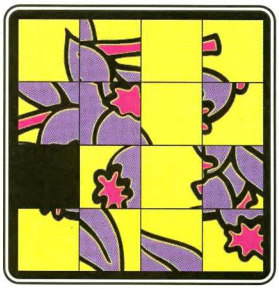
Flipper

Flipper ist ein Brettspiel, das ganz auf das Denkvermögen des Anwenders abzielt. Auf dem quadratischen Brett liegen fünf mal fünf Kugeln aus, die pink- oder violettfarbig sind. Das Ziel des Spieles ist es, alle Kugeln pink zu färben. Zu diesem Zweck klickt man einfach mit der Maus auf ein violettes Feld, das umgehend die Farbe wechselt. Leider wechseln bei dieser Aktion auch alle benachbarten vier Felder prompt ihre Farbe und „laufen über". Da der Spieler auf diese Weise beim Mausklick gleich ein ganzes Kreuz aus fünf Steinen neu einfärbt, kommt es immer wieder zu Überlappungen, so daß man pinkfarbene Steine aus Versehen wieder lila färbt, weil sie gerade „im Weg" waren. Bis alle Steine in der gleichen Farbe auf dem Brett ausliegen, vergeht jedenfalls in der Regel eine lange Zeit.

Berries

Berries ist ein bekanntes Brettspiel, das im Original Ataxx heißt. Tom Gidden hat das Spielkonzept zuerst im Adventure The 7th Guest von Microprose kennengelernt und es dann für das Internet adaptiert.

Berries stellt dem Spieler ein Brett mit acht mal acht Feldern



zur Verfügung. In den vier Eckfeldern sind zwei rosafarbene und zwei violette Kugeln zu sehen, alle anderen Felder des Brettes bleiben vorerst leer. Das Ziel des Spielers ist es nun, mit seinen violetten Kugeln gegen den Computergegner mit den rosanen Kugeln ins Feld zu ziehen. Zu diesem Zweck können die eigenen Kugeln gezogen werden – klicken Sie erst eine Kugel an, und geben Sie dann mit der Maus das gewünschte Zielfeld an. Bewegt man eine Kugel nur um ein Feld, so teilt sie sich dabei – am Ende hat man zwei Kugeln, wo zuvor nur eine war. Bei einer Bewegung um zwei Felder springt die Kugel, aber die so dringend erwünschte Teilung bleibt aus. Nach und nach bevölkern die Kugelklone dank der virtuellen Zellteilung bald das halbe Brett. Kommt es dabei zu einer Berührung mit dem Feind, so laufen alle gegnerischen Kugeln in der Nachbarschaft über und wechseln prompt die Farbe. Leider kann dieser Farbentausch vom Gegner sofort wieder rückgängig gemacht werden, wenn er seinerseits einen Stein in feindliches Gefilde setzt. Wer am Ende, wenn alle Felder auf dem Brett belegt sind, die meisten Steine besitzt, der hat gewonnen.

Web-Tetris

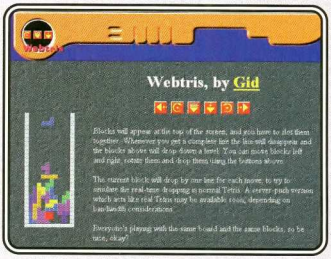
Tetris gehört zu den populärsten Spielen auch im Web, da kann es bei Tom Gidden nicht fehlen. Wie beim Original, so ist auch hier ein enger Schacht zu sehen, in den bunte Stäbchen hineinfallen. Diese Stäbchen können beim Fallen seitwärts gelenkt und gedreht werden, bevor sie den Boden berühren. Sobald es dem Spieler gelingt, eine Reihe Steine am Boden des Schachtes zu schließen, löst sie sich sofort auf.

Die Web-Umsetzung von Tom Gidden hat leider ein großes Problem – es gibt nur ein einziges Tetris-Spiel, und jeder, der die Site besucht, kann sofort mitspielen. Das bedeutet, daß ein Stein, den man gerade nach rechts bewegt hat, vom nächsten Mitspieler vielleicht schon wieder nach links verschoben wird. So bremsen sich die beteiligten Spieler ständig gegenseitig aus. Wenigstens fallen die Steine nicht in Echtzeit, sondern bewegen sich pro Mausklick eines Anwenders nur um eine Reihe nach unten.

Der Programmierer stellt zwar eine neue Java-Version in Aussicht, gibt aber selbst zu, daß er derzeit mehr Projekte plant, als er sie jemals verwirklichen kann.

Asteroids

Asteroids ist das erste Java-Spiel auf der Gidden-Homepage – und ein sehr gutes noch dazu. Mit zwei, drei Tasten steuert der Spieler sein Raumschiff in einem kleinen Java-Fenster hin und her. Da das Fenster außerdem von diversen Meteoriten bevölkert wird, muß der Spieler seine Strahlenkanone einsetzen, um die Himmelskörper langsam zu kosmischem Staub zu zerschießen. Das Java-Spiel läuft schnell, ist gut zu bedienen – was will man mehr? Von einigen Alien-Raumschiffen vielleicht abgesehen, die ruhig noch zwischen den Meteoriten herumkurven könnten.



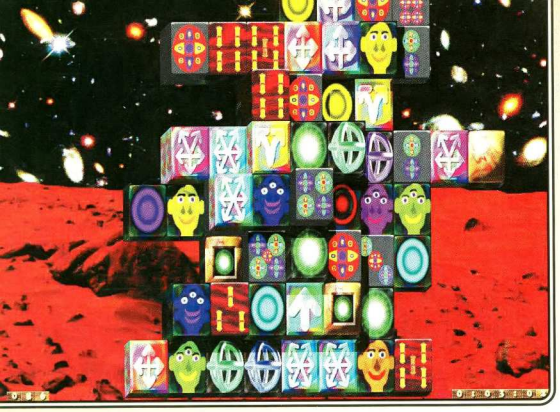
Weitere Spiele

Ebenfalls im Angebot der Gidden-Homepage ist das „Slidepuzzle", ein Schiebepuzzle, das ein Bild in 4x4 Einzelteile zerlegt, die dann per Mausklick wieder zum Original zusammenzusetzen sind. Das „Logic Board" ist hierzulande wohl besser unter dem Namen Mastermind bekannt. Der Computer denkt sich dabei einen Farbcode aus, der vom Spieler zu erraten ist. Beim Online-Spiel hat man zehn Versuche frei. Dazu muß man natürlich wissen, daß der Farbcode vier Stellen lang ist und sich aus acht Farben rekrutieren kann. Nachdem der Spieler seinen Tip abgegeben hat, wertet der Computer ihn sofort aus. Ein schwarzes Steinchen im Auswertungsfeld weist auf einen Volltreffer hin, während ein weißer Stein deutlich macht, daß eine Farbe stimmt, aber nicht ihre Position im Code.

Abgerundet wird das Spieledepot von einer Umsetzung von Rubicks magischem Würfel, einem Vier-Gewinnt-Spiel und einem Steck-Solitaire.

Quelle:
http://www.gids-games.com





Steve Moraff ist fast so etwas wie der Daniel Düsentrieb der Shareware-Programmierer: Unermüdlich arbeitet er an neuen, trickreichen 3D-Umsetzungen klassischer Computerspiele. Bei seinen Programmen setzt der Amerikaner aus dem heißen Florida vor allem auf eine superbe Grafik und auf viele neue Ideen. Nach unserem Mahjongg-Special im letzten Heft stellen wir Ihnen nun die verbleibenden Spiele von MoraffWare vor.

Neue Spiele von Steve Moraff

Minenräumer gesucht

Steve Moraff gehört, das geben wir offen zu, zu den Lieblingen der Redaktion. Dies liegt in erster Linie an dem Umstand, daß sich alle seine Programme direkt ohne vorangegangene Installation starten lassen. Das ganze Hickhack um den Einsatz von Uninstallern, um ohne Nachfrage im Systemverzeichnis ausgetauschte DLL-Dateien und unerwünschte Registry-Einträge entfällt somit vollkommen. Gefällt dem Spieler demnach ein Moraff-Spiel nicht, so beendet und löscht er es einfach und muß dabei nicht fürchten, daß das Spiel während der Testphase die halbe Festplatte umgekrempelt hat.

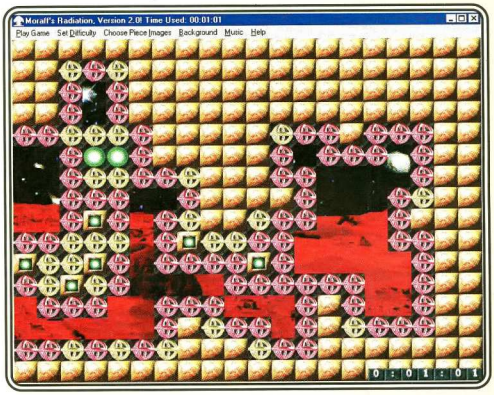
Ein weiterer Vorteil der Moraff-Spiele ist die gediegene Oberfläche. Steve ist ein Grafik-Fetischist, der stets versucht, seine Spiele optisch zu etwas ganz Besonderem zu machen. Viele Spielereien wie austauschbare Hintergrundtapeten, alternative Steinsets und diverse Hintergrundmusiken sind zusätzlich in den Menüs verankert – da macht es noch Spaß, ein Programm nach und nach für sich zu „entdecken".

Ein dritter Punkt spricht ebenfalls für Steve Moraff. Er versucht, den Anwender nicht über den Tisch zu ziehen. Alle seine Spiele sind als Vollversion zusammen mit allen Ergänzungssets, Hintergrundgrafiken und Sounds auf einer einzelnen CD-ROM gespeichert, die pauschal nur 49 Dollar kostet – inklusive Porto und Verpackung, ganz egal, wohin die Reise geht. Derzeit liegen 20 Vollversionen auf der Jongg-CD vor.

Einige der Moraff-Programme sind seit der letzten, lang zurückliegenden Vorstellung in der SharePlay in neuen Versionen erschienen. Diese Updates möchten wir Ihnen kurz vorstellen. Und wer weiß, vielleicht werden Sie ja auch ein Moraff-Fan? Die Testversionen sind zeitlich übrigens nicht eingeschränkt und lassen sich frei spielen – nur einige wenige Funktionen sind den Besitzern der Vollversionen vorbehalten.

Moraff's Radiation 2.0

Jeder Windows-95-Anwender kennt das kostenlose Spiel Minesweeper, das Microsoft seinem Betriebssystem noch als Pausenkiller beigefügt hat. Das grau in grau getönte Spielchen hat irgendwo auf dem Spielbrett ein paar Bomben versteckt, und der Spieler muß nun raten, wo genau sie liegen. Zu diesem Zweck weisen die umliegenden Felder Ziffern auf, die angeben, wie viele Bombenfelder sich in direkter Nachbarschaft befinden. Das ist eine nette Spielidee, nur an der grafischen Umsetzung hapert es doch mächtig.

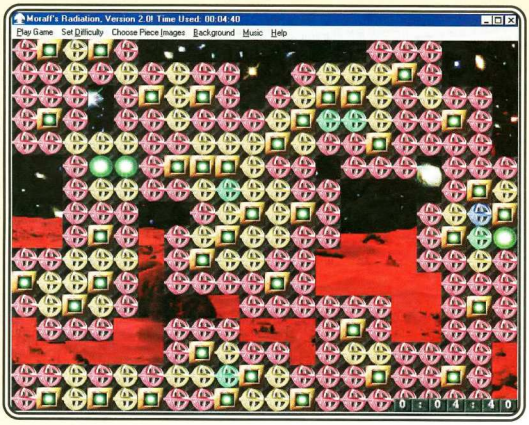


In Radiation muß der Spieler nach verborgenen Bomben Ausschau halten.

Dieser Misere bereitet Moraff mit seinem Spiel Radiation ein Ende. Das Spielbrett ist bei Radiation wesentlich größer dimensioniert und nimmt gleich den kompletten Bildschirm ein. Das Spielbrett und die Figuren sind außerdem 3D-gerendert und sorgen so für einen recht gediegenen Eindruck. Während der Spieler sich noch einen ersten Eindruck von der Gestaltung des Spiels macht, dudelt im Hintergrund bereits eine schrille MIDI-Musik los, die man zum Glück ausschalten kann.

In der Shareware-Version stellt Radiation die beiden Brettgrößen 16x12 und 20x16 zur Verfügung. Das reicht für ein spannendes Spiel natürlich völlig aus, wobei die Brettgröße 50x40 der Vollversion mit 200 potentiellen Minenfeldern natürlich noch mehr Spannung zu bieten hat.

Neben der Größe des Spielfeldes legt auch der gewählte Schwierigkeitsgrad den Verlauf des Spieles fest. In der Testversion arbeitet Radiation mit den alternativen Einstellungen



Geschafft. Alle Radiation-Bomben sind entdeckt.

„1 Bombe auf 5 Felder" oder „1 Bombe auf 8 Felder" – weitere Spieloptionen gibt es nur in der Vollversion. Dafür kann sich der Spieler bereits in der Testversion dafür entscheiden, ob Radiation nach einer einzelnen versehentlich getroffenen Mine beendet ist oder ob man trotz eines Fehlers bis zum Ende weitermachen darf.

Von Haus aus verwendet Radiation das Steineset „Rosenholz und Blumen aus Mahjongg", das allerdings nicht sehr gut aussieht. Ein echter Bringer ist hingegen das Set „Hot Electrons", das nette 3D-Effekte auf den Bildschirm zaubert. Leider kann der Anwender bei diesem Set die Ziffern der aufgedeckten Felder nicht lesen – es gibt nämlich keine! Vielmehr ist es so, daß rote Elektronenhüllen auf eine einzelne benachbarte Mine hinweisen, gelbe Elektronen auf zwei Minen hindeuten und grüne Elektronen gleich drei Minen in der Nachbarschaft haben. Jede Menge weiterer Steinesets wie „Radiactive Glow", „Raytraced Hot Metal" oder „Mutant Irradiated Faces" sorgen in der Vollversion für Abwechslung.

Und so wird gespielt: Nachdem Sie eine neue Runde eröffnet haben, wird das gesamte Spielfeld mit gleich aussehenden Plättchen abgedeckt. Per Mausklick auf ein beliebiges Plättchen drehen Sie es um. Ist keine Bombe in der Nähe, so lösen sich prompt alle zusammenhängenden Null-Felder auf, was für einen ersten Überblick sehr hilfreich ist. Ist allerdings eine Bombe in der Nachbarschaft zu finden, so weist der Farbcode der Elektronenhüllen wie beschrieben auf die Anzahl der Minen hin. Und ist eine Bombe direkt unter dem anvisierten Feld lokalisiert, so macht es – Bumm! Und der Spieler hat Pech gehabt.

Der geübte Denker muß die Hinweise der harmlosen Felder richtig interpretieren, um die Position der gefährlichen Bomben herauszufinden. Diese kann er dann mit einem Klick der rechten Maustaste markieren. Schafft man es, alle Bomben auf diese Weise zu neutralisieren, so mißt das Programm am Ende die benötigte Zeit und bereitet einen Highscore-Eintrag vor. Nett ist übrigens, daß sich unter einigen Abdeckungen Zeitboni verbergen, die die Uhr wieder zurückstellen.

Zu einer angenehmen Überraschung kommt es auch, wenn Sie Radiation beenden. Dann lädt das Programm noch ein kostenloses Bonusspiel, eine Vollversion von Mahjongg. Bauen Sie den aus 144 Spielsteinen errichteten „Drachen" ab, indem Sie stets zwei freie Steine mit gleichem Muster wegklicken.

Moraff´s Escapade 2.0

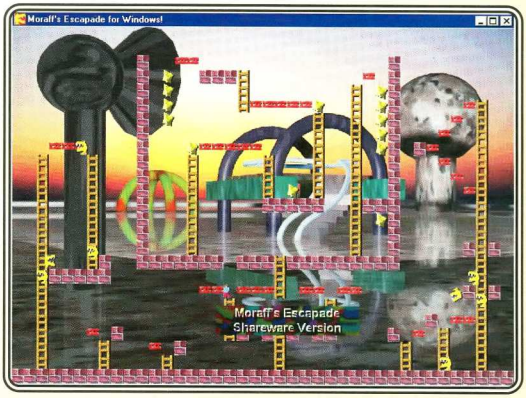
Das Spiel Escapade erinnert an eine Mischung aus den Konsolenklassikern Donkey Kong und Boulderdash. Der Spieler führt ein fast mikroskopisch kleines Männchen kreuz und quer über ein Geflecht aus Mauern und Leitern, um überall ausliegende Diamanten einzusammeln. Dabei gilt es stets, den herumwuselnden Monstern aus dem Weg zu gehen.

Es ist nicht ganz einfach, für längere Zeit in Escapade zu überleben, weil das eigene Männchen einfach nicht stillhalten will und sich die Monster fast schon gezielt auf die Spielerfigur stürzen – und wenn sie dabei todesmutig von einer Leiter auf den Helden herabspringen müssen.

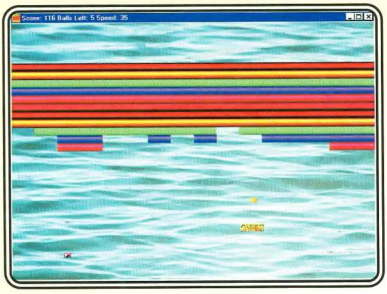
Bevor man sich demnach den Strapazen im 25x40 Felder umfassenden Parcours aussetzt, kann es nicht schaden, sich mit der Tastenbelegung vertraut zu machen. Gesteuert wird das Männchen mit den Cursortasten oder mit den Tasten des numerischen Ziffernblocks. Mit der Leertaste kann die Figur ein Stück Mauer aufheben, um es mit <F3> an anderer Stelle wieder abzulegen. Auf diese Weise kann der ganze Parcours nach eigenen Vorstellungen umgebaut werden – zum Vorteil der Figur. Wer gezielter bauen möchte, legt ein Mauerstück mit <F2> nach links und mit <F4> nach rechts ab. Mit <Enter> sollte man die Figur zuvor allerdings zum Stillstehen überreden.

Bekommt ein Spieler arge Probleme damit, einen Level zu überstehen, weil die lästigen Monster einfach zu übermächtig werden, so kann er ihn mit der Schummeltaste <F6> abschließen und zur nächsten Aufgabe wechseln.

Da Escapade kein sehr komplexes Spiel ist, gibt es auch kein Menü, sondern nur eine Buttonleiste, die per Mausklick in das Programmfenster geladen wird. Hier können die Spieler das Hintergrundbild des Spiels, das Spielbrettmuster und sogar die Grafik der Mauern, Leitern und Monster gegen eine andere Voreinstellung austauschen. Zusätzlich kann man sich für ein bestimmtes Levelpack entscheiden – sechs verschiedene Schwierigkeitsstufen warten bereits in der Testversion auf einen mutigen Spieler, insgesamt 30 Level bietet



Versuchen Sie bei Escapade, alle Diamanten im Level einzusammeln, ohne dabei mit den Monstern in Berührung zu geraten.



UltraBlast: Tragen Sie die Mauer mit den Spielbällen ab.

darüber hinaus die Vollversion. Auch zu Escapade gehört eine kleine Mahjongg-Vollversion, die sozusagen im Abspann geladen wird. Da diese Version andere Steinmotive verwendet als das Mahjongg von Radiation, lohnt es sich durchaus, dieses Spiel etwas genauer zu betrachten.

Moraff´s UltraBlast 5.0

UltraBlast ist der Versuch von Steve Moraff, einen gelungenen Breakout-Klon zu programmieren. Angesichts der Tatsache, daß es grafisch und spieltechnisch ausgefeilte Breakout-Spiele gleich im Dutzend gibt, ist dies keine leichte Aufgabe. Und es darf vorausgeschickt werden, daß Steve an dieser Stelle eines seiner schwächeren Spiele abgeliefert hat.

Wer UltraBlast startet, kann das fröhliche Mauernspiel wahlweise alleine oder zu zweit beginnen. Entscheidet sich der Anwender dabei für den Zweispielermodus, so muß er weder eine Netzwerkverbindung aufbauen noch ins Internet gehen: Ein Spieler verwendet zur Steuerung seines Paddels die Maus, der andere die Tastatur.

Im Gegensatz zu anderen Breakout-Spielen bewegt sich das Paddel bei UltraBlast nicht nur auf einer festen waagerechten Ebene, sondern kann frei über das Spielfeld geführt werden. So kann der Spieler den Ball besser führen, ihn geschickter abschlagen und die Steinmassen in der Mauer schneller abtragen. Bereits bei der Arbeit mit dem Ball fällt allerdings unangenehm auf, daß dieser viereckig ist – das wirkt nicht sehr realistisch und irritiert beim Spielen immer wieder.

Auch eine andere Chance hat Steve sich vergeben. In seine UltraBlast-Steinmauern hat er zwar eine Menge verschiedener Überraschungen eingebaut. Da gibt es Steine, die sich erst nach mehreren Treffern auflösen. Einige Steine schlucken den Spielball einfach, wieder andere klonen ihn, so daß auf einmal ganz viele Bälle im Parcours herumschwirren. Viele Steine beeinflussen aber auch die Form des Schlägers, so daß er mal kürzer und mal länger wird. Da der Spieler bei UltraBlast keine herabregnenden Power-Ups einsammeln muß, wie dies bei anderen Breakout-Klonen der Fall ist, wird oft nicht klar, welcher abgeschossene Stein nun schon wieder den Schläger ummodeliert hat. Ständig passiert also etwas auf dem Schirm, ohne daß der Spieler die Kontrolle über diese Aktivitäten zurückgewinnen kann.

In der Testversion kann der Spieler zwei Klassiker spielen. Das ist einmal die solide Mauer und dann ein Konglomerat aus durchgezogenen Steinlinien, die mit fortschreitender Zeit langsam tiefer rutschen. Nicht ohne sind auch die Custom-Level, die mit sehr verzwickten Steinaufbauten aufwarten. Sie sind nur mit viel Geschick zu lösen. In der Vollversion bietet UltraBlast eine Vielzahl weiterer Levelaufbauten an.

Klar, daß auch zu UltraBlast eine eigene Mahjongg-Version gehört, die sich kostenfrei spielen läßt.

Moraff´s Memory-Jiggler 5.0

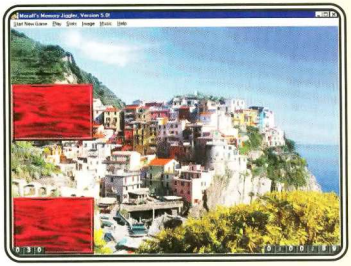
Ein nettes und rundherum gelungenes Knobelspiel bietet der Memory Jiggler. Er lädt ein Foto, das er in viele einzelne Quadrate zerlegt, die anschließend durcheinander gemischt und umgedreht werden, so daß nur noch die blanken Rückseiten zu sehen sind. Wie beim Memory kann der Spieler nun zwei Quadrate aufnehmen, um sie zu begutachten.

Die Quadrate wechseln dann allerdings im Gegensatz zum Memory die Position, was die Anordnung der Spielsteine natürlich ständig ändert. Das macht aber nichts. Sobald einer der Puzzlesteine seinen angestammten Platz im Bild eingenommen hat, bleibt er nämlich aufgedeckt liegen. Das Ziel im Spiel ist es demnach, durch das Tauschen von Spielsteinen das Originalbild nach und nach wieder aufzubauen. Wer dabei partout nicht mehr weiter weiß, der kann mit dem Menübefehl *Image /Look at the Box* ein bißchen schummeln und sich zur Orientierung ein verkleinertes Originalbild anschauen. Das verborgene Menü der meisten Moraff-Spiele öffnen Sie übrigens, indem Sie den Mauszeiger ins linke obere Eck des Bildschirms bewegen.

Die Testversion bringt zwei schöne Fotos als Quelle bereits mit. Eigene Fotos lassen sich aber ebenfalls in einer Vielzahl verschiedener Formate laden und anschließend zerschnipseln.

Auf Einschränkungen scheint Steve Moraff bei diesem Spiel zu verzichten, da sich alle sechs vorgegebenen Brettgrößen von 4x4 bis 20x20 auch in der Testversion ausprobieren lassen. Im schwierigsten Modus bevölkern immerhin 400 Teile den Bildschirm – sagenhaft. Da macht auch die Speichern-Funktion Sinn, die den aktuellen Spielstand festhält, so daß man die Partie zu einem späteren Zeitpunkt fortführen kann.

Eine sehr schöne Mahjongg-Variante als Vollversion rundet das Spiel ab.



Zwei Bildmotive gehören bereits zur Testversion des Memory Jiggler dazu.

Weitere Neuheiten

Moraff´s CyberDice 2.0
Bunt gerenderter Kniffel-Klon mit vielen Sonderoptionen. So macht das Würfeln wieder Spaß.

Moraff´s Cyber-Pinball 2.0
Ein 3D-Flipper für Windows mit vielen alternativen Tischen, die sich über das Menüsystem auswählen lassen.

Moraff´s Cyber-Tris 3.0
Anspruchsvoller Tetris-Klon mit vielen Sonderfunktionen und einem 2-Spieler-Modus.

The Jongg CD

System:	Windows 95
Autor:	MoraffWare, 14927 Lake Forest Dr., Lutz, FL 33549, USA
E-Mail:	moraff@moraff.com
Internet:	http://www.moraff.com
Preis:	$ 49 für 20 Vollversionen
Tip:	✌✌✌✌

SKANDAL!

RIESIGE GELDBETRÄGE SINNLOS VERGEUDET!

Jeden zweiten Monat spielt sich in ganz Deutschland das immer gleiche Drama beispielloser Verschwendung ab: Heerscharen von Menschen machen sich auf den Weg, um die neueste Ausgabe von SharePlay teurer zu erstehen, als dies anders möglich wäre. Man fährt per Auto, per Bus, Bahn oder sonstwie... Geld, Zeit und Umweltbewußtsein spielen wohl keine Rolle. Wer Glück hat, wird gleich im ersten Anlauf fündig. Vielleicht war aber ein anderer schneller. Dann heißt es sich erneut auf den Weg machen. Manch einer muß seine Suche erfolglos abbrechen. Für ihn waren alle Kosten und Mühen umsonst.

Dabei wäre es doch so einfach, Zeit und Geld zu sparen und die Umwelt zu schonen:

Einfach SharePlay abonnieren und nur noch DM 15 anstatt DM 16,90 pro Heft zahlen. Einfach keinen Finger mehr krumm machen und die neueste Ausgabe schon vor dem regulären Erscheinungstermin im Briefkasten haben – im neutralen Umschlag. Die clevere Lösung! Machen Sie Schluß mit der sinnlosen Geldverschwendung und abonnieren Sie jetzt!

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

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung.

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich möchte den Betrag nach Erhalt der Rechnung überweisen.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/Unterschrift

Meine Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim **Abo-Systemhaus Merkur, In der Au 25, 61440 Oberursel**, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Daß ich von meinem Widerrufsrecht Kenntnis genommen habe, bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

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

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

Was will man mehr?



Computermagazine aus dem Publish Verlag

Jetzt im Zeitschriftenhandel!